

L

A

M

P

I

R

A

N



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, 01 February 2024

NOMOR : 0460/SPT/FKIP/UQ/II/2024
 LAMP : -
 HAL : Izin Penelitian

Kepada Yth :
Kepala Sekolah SD Negeri 065013 Medan

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : Tesalonika Juny Agnesya Br Pa
NPM : 2005030120
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang Pendidikan : S.1

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD Negeri 065013 Medan"

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 Sudah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS (UPT)
SD NEGERI 065013
KECAMATAN MEDAN SELAYANG KOTA MEDAN

Jalan Setia Budi Gg. Inpres Kel. Tj. Sari Kec. Medan Selayang Kota Medan Sumut

Format : M-14 Nomor Statistik Sekolah :

1	0	1	0	7	6	0	0	7	0	0	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN
 Nomor :422/443

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala UPT SD Negeri 065013 Tanjung Sari Kecamatan Medan Selayang;

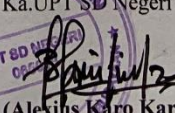
Nama : Alexius Karo Karo,S.Pd
 NIP : 19700809 201001 1 005
 Pangkat/Gol : Penata TK.I / III d
 Jabatan : Kepala UPT SD Negeri Tanjung Sari Medan Selayang
 Unit Kerja : UPT SD Negeri 065013 Jl. Setia Budi Gg Inpres Tanjung Sari Kec. Medan Selayang


Dengan ini menerangkan bahwa nama dibawah ini :

NO	NPM	NAMA MAHASISWA	PROGRAM STUDI	UNIVERSITAS
1	2005030120	Tesalonika Juny Agnesya Br Pa	PGSD	Universitas Quality
2				
3				
4				
5				
6				

Benar adanya telah selesai melaksanakan Penelitian untuk proses penyelesaian tugas akhir skripsi di UPT SD Negeri 065013 Kec. Medan Selayang tanggal 5 Februari 2024.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 5 Februari 2024
 Ka.UPT SD Negeri 065013

 (Alexius Karo Karo,S.Pd)
 NIP. 19700809 201001 1 005



Lampiran 3

Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media

**LEMBAR UJI VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS DIGITAL PADA MATERI ORGAN PEREDARAN DARAH**

Identitas Mahasiswa

Nama : Tesalonika Juny Agnesya Br PA
 NPM : 2005030120
 Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis
 Digital Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD
 Negeri 065013 Medan

Nama Validator : Dr. Ulfah Sari Rezeki, S.Pd., M.Pd

Instansi : Dosen

Tanggal : Kamis, 01 - Feb - 2024

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

No	Pernyataan	Jawaban				Saran
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan Media Pembelajaran						
1.	Tampilan media permainan ular tangga dapat menarik peserta didik untuk memulai pelajaran		✓			
2.	Tampilan media permainan ular tangga digital berbasis <i>genially</i> mudah digunakan		✓			
3.	Pemilihan warna dalam media menarik respon peserta didik		✓			
4.	Video pembelajaran yang digunakan media permainan ular tangga dapat dipahami peserta didik		✓			
5.	Tata letak dan susunan huruf dapat dimengerti peserta didik		✓			
6.	Ukuran font mudah dibaca peserta didik		✓			

Aspek Isi Media					
7.	Kejelasan materi yang disampaikan dapat dimengerti peserta didik	✓			
8.	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	✓			
9.	Media permainan ular tangga mampu menarik peserta didik untuk memahami materi	✓			
10.	Petunjuk permainan mudah dipahami peserta didik	✓			
11.	Penyajian materi pada media membuat peserta didik menyimak pembelajaran dengan baik	✓			
Aspek Pembelajaran					
12.	Media pembelajaran sesuai dengan materi yang digunakan	✓			
13.	Media pembelajaran membuat materi tersampaikan dengan menarik	✓			
14.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami peserta didik	✓			
15.	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar	✓			
16.	Kepartisan media permainan ular tangga digital berbasis <i>genially</i> dalam proses pembelajaran	✓			

Medan, 01 Februari 2024

Validator



Dr. Ulfah Sari Rezeki, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4

Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

LEMBAR UJI VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS DIGITAL PADA MATERI ORGAN PEREDARAN DARAH

Identitas Mahasiswa
 Nama : Tesalonika Juny Agnesya Br PA
 NPM : 2005030120
 Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital
 Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD Negeri 065013 Medan

Nama Validator : Dr Frikson Jony Purba S.Si.,M.Pd
 Jabatan/Pekerjaan : Dosen
 Tanggal : 02 Februari 2024

Petunjuk Pengisian
 Berikan tanda (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup Baik
 1 = Kurang Baik

No	Pernyataan	Jawaban				Saran
		4	3	2	1	
Aspek Relevansi Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	✓				
2.	Materi organ peredaran darah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Kesesuaian dengan bahan ajar	✓				
4.	Materi organ peredaran darah sesuai dengan kebutuhan peserta didik		✓			
5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓				
Aspek Penyusunan Materi						
6.	Kemenarikkan materi yang digunakan	✓				
7.	Kelengkapan materi yang digunakan		✓			

8.	Penyajian urutan materi sesuai	✓				
9.	Pendalaman materi yang disajikan	✓				
Aspek Strategi Pembelajaran						
10.	Adanya rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi organ peredaran darah	✓				
11.	Peserta didik semakin mandiri dalam pembelajaran	✓				
12.	Materi organ peredaran darah menambah pengetahuan peserta didik	✓				
13.	Materi menambah motivasi peserta didik dalam pembelajaran	✓				
14.	Meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik	✓				
15.	Meningkatkan kreativitas peserta didik	✓				
Aspek Bahasa						
16.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman peserta didik	✓				
17.	Peserta didik mudah dalam memahami alur materi organ peredaran darah	✓				

Sumber: Weni Rinta dalam (OKTIANA, 2015)

Komentar Umum dan Saran Khusus

kesmai dan lanjutkan penelitian

Kesimpulan *layak digunakan pada penelitian dgn judul:*

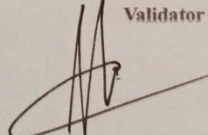
"Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD Negeri 065013 Medan."

Dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan untuk perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Medan, 02 Februari 2024

Validator


Dr Friksen Jony Purba S.Si.,M.Pd

NIDN : 0104048701

Lampiran 5

Lembar Instrumen Penelitian Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS DIGITAL PADA MATERI
ORGAN PEREDARAN DARAH**

Nama : ELIEZER M

Kelas : VA

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling setuju dengan pernyataan yang telah dibuat.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

No	Pernyataan	Jawaban				Saran
		4	3	2	1	
1. ✓	Saya menyukai pelajaran IPA	✓				
2. ✓	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan organ peredaran darah	✓				
3.	Mengikuti pembelajaran menggunakan permainan ular tangga merupakan pengalaman baru bagi saya		✓			
4.	Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga digital menjadi lebih termotivasi dalam belajar		✓			
5.	Animasi yang terdapat dalam permainan ular tangga ini kurang menarik perhatian saya		✓			
6.	Audio/suara pada video pembelajaran ini sudah terdengar jelas		✓			
7.	Pembelajaran menggunakan video sangat menarik		✓			
8. ✓	Pembelajaran yang seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan		✓			
9.	Permainan yang digunakan bervariasi		✓			
10.	Permainan ular tangga yang digunakan tidak membuat saya bosan		✓			
11.	Gambar yang terdapat didalam permainan ular tangga mudah dipahami		✓			
12.	Ukuran huruf yang digunakan tidak dapat dibaca dengan jelas		✓			
13. ✓	Saya menjadi lebih mengerti tentang materi organ peredaran darah		✓			

14.	Setelah bermain permainan ular tangga digital ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari pelajaran IPA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	Saya sangat menyukai belajar sambil bermain permainan ular tangga digital	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Medan, 5 Februari 2024
Peserta Didik Kelas V

Emir
EMIR. MANIK
(.....)

Lampiran 6

Data Uji Kepraktisan Peserta Didik

No	Kode Peserta Didik	Pernyataan															Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	PD-1	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	85%	Sangat Praktis
2	PD-2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	86,6%	Sangat Praktis
3	PD-3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	80%	Sangat Praktis
4	PD-4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	78,3%	Praktis
5	PD-5	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	78,3%	Praktis
6	PD-6	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	93,3%	Sangat Praktis
7	PD-7	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	86,6%	Sangat Praktis
8	PD-8	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78,3%	Praktis
9	PD-9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75%	Praktis
10	PD-10	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	88,3%	Sangat Praktis
11	PD-11	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	85%	Sangat Praktis
12	PD-12	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	85%	Sangat Praktis
13	PD-13	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	81,6%	Sangat Praktis
14	PD-14	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	80%	Sangat Praktis
15	PD-15	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	83,3%	Sangat Praktis
16	PD-16	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	83,3%	Sangat Praktis
17	PD-17	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	90%	Sangat Praktis
18	PD-18	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	86,6%	Sangat Praktis

19	PD-19	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	85%	Sangat Praktis
20	PD-20	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	81,6%	Sangat Praktis
Total Skor Penilaian																	1.003	
Rata-rata																	83,6%	

Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Nilai akhir

f = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimum

Jika dihitung maka :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{1.003}{1.200} \times 100 \\
 &= 83,6\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian media yang diperoleh dari angket respon peserta didik dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 83,6% dengan keterangan sangat praktis. Dengan demikian tingkat kepraktisan media papan pintar yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis.

Lampiran 7

Lembar Instrumen Penelitian Angket Respon Guru

**LEMBAR ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS DIGITAL PADA MATERI ORGAN PEREDARAN
DARAH KELAS V SD NEGERI 065013**

Nama : SITI RAHMA, S.Pd
 Jabatan/Pekerjaan : Guru Kelas V
 Tanggal : 5 Februari 2024

Petunjuk Pengisian
 Berikan tanda (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup Baik
 1 = Kurang Baik

No	Pernyataan	Jawaban				Saran
		4	3	2	1	
Aspek Penilaian Materi						
1.	Materi pelajaran pada media permainan ular tangga sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Materi pelajaran tersampaikan dengan baik kepada peserta didik	✓				
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓				
4.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran secara sederhana dan jelas	✓				
Aspek Penilaian Media						
5.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran yang digunakan sesuai sehingga mempermudah peserta didik dalam membaca		✓			
6.	Penempatan tata letak soal sesuai dengan kolom yang telah disesuaikan	✓				
7.	Keberadaan gambar dalam media permainan ular tangga dapat menyampaikan isi materi	✓				

8.	Perpaduan antara gambar dalam media pembelajaran dapat menyampaikan isi materi	✓				
9.	Gambar yang digunakan menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	✓				
10.	Media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami oleh guru		✓			
11.	Media permainan ular tangga berbasis digital dapat membuat guru semakin termotivasi untuk membuat media pembelajaran lainnya		✓			
12.	Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran	✓				
13.	Permainan ular tangga digital berbasis <i>genially</i> mempermudah belajar secara mandiri		✓			
Aspek Penilaian Bahasa						
14.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan pemahaman peserta didik	✓				
15.	Media permainan ular tangga mudah digunakan dalam proses pembelajaran		✓			

Medan, Februari 2024
Guru Kelas V

Siti Rahma
nst

(.....Siti Rahma, S.Pd.....)

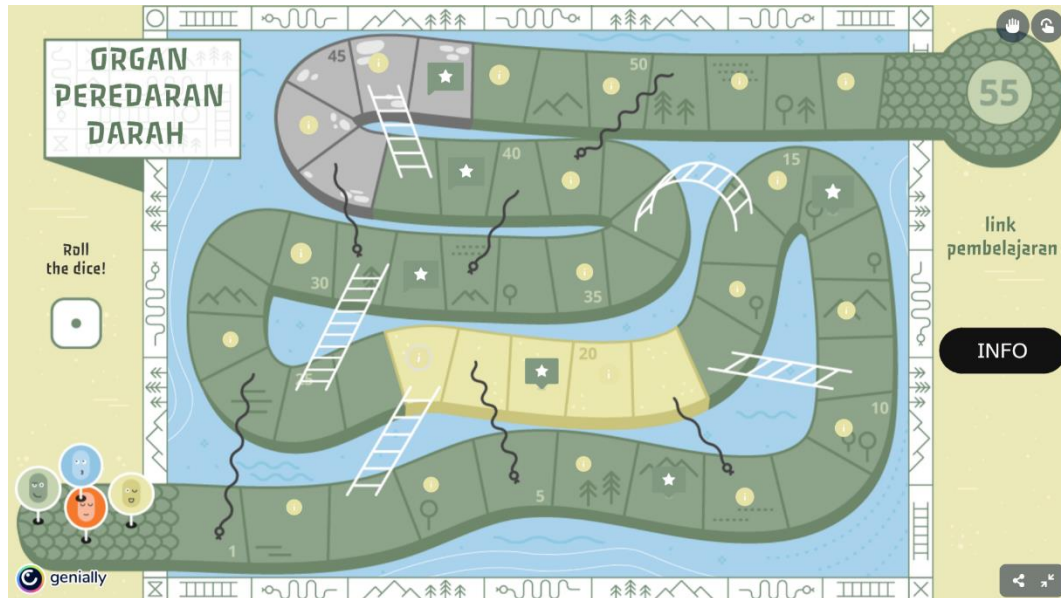
Lampiran 8

Gambar Media Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan



Lampiran 9

Gambar Media Permainan Ular Tangga Setelah Dikembangkan



Lampiran 10

Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Peserta didik bermain ular tangga digital



Kegiatan Menjawab Soal Secara Berkelompok



Kegiatan Memberikan Angket Kepada Peserta Didik



Kegiatan Mengisi Anget Respon Guru



Kegiatan Mengisi Angket Respon Peserta Didik