

L

A

M

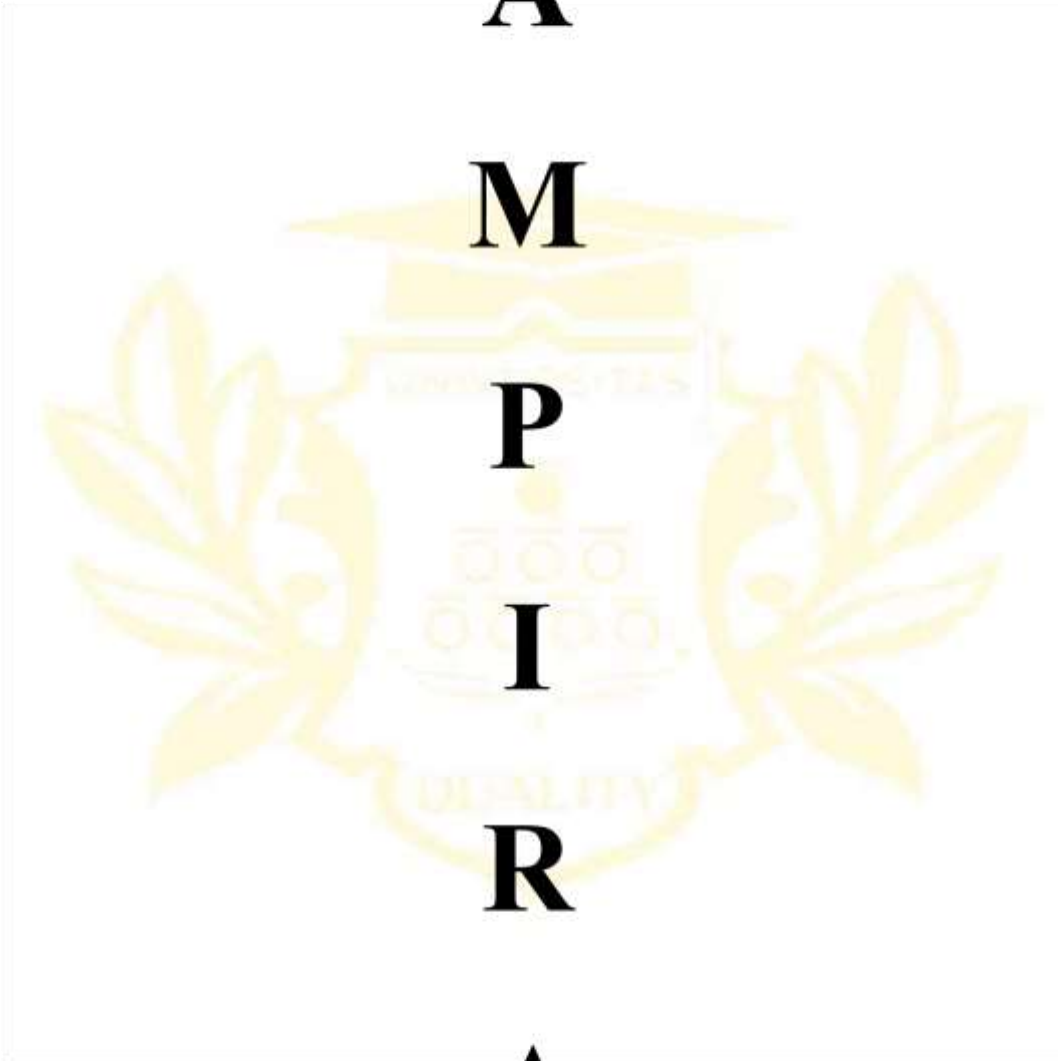
P

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, 31 January 2024

NOMOR : 0403/SPT/FKIP/UQ/I/2024
LAMP :-
HAL : Izin Penelitian

Kepada Yth :

Kepala Sekolah SD Negeri 065013 Medan

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : Ripaldi Karo Karo
NPM : 2005030114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang Pendidikan : S.1

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :
"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Papan Lompat Digital Berbasis Genially Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas IV 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.L.M.Pd
NIDN. 0123098602

Tembusan :

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

Lampiran 2

SURAT KETERANGAN TELAH 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.1 / IIIId
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	2005030114	Ripaldi Karo Karo	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 VALIDATOR PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN LOMPAT DIGITAL
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SD NEGERI 065013**

Nama Ahli : Dr. Ulfah Sari Rezeki S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Asal Instansi : Universitas Quality

Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda centang "√" pada kolom skor dengan pendapat penilaian secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai kurang baik. Skala penilaian yang digunakan terdiri dari empat pilihan, yaitu:
Sangat Baik (SB) : Skor 4
Baik (B) : Skor 3
Cukup Baik (CK) : Skor 2
Kurang Baik (KB) : Skor 1

No.	Pernyataan	Jawaban				Saran
		SB	B	CB	KB	
1.	Tampilan media permainan Papan Lompat dapat menarik peserta didik untuk memulai pelajaran.	√				
2.	Tampilan media permainan papan lompat digital berbasis <i>genially</i> mudah digunakan	√				
3.	Pemilihan warna dalam media menarik respon peserta didik	√				

4.	Video pembelajaran yang digunakan media permainan papan lompat dapat dipahami peserta didik	✓				
5.	Tata letak dan susunan huruf dapat dimengerti peserta didik	✓				
6.	Ukuran <i>font</i> mudah dibaca peserta didik	✓				
7.	Kejelasan materi yang disampaikan dapat dimengerti peserta didik	✓				
8.	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	✓				
9.	Media permainan papan lompat mampu menarik peserta didik untuk memahami materi	✓				
10.	Petunjuk permainan mudah dipahami peserta didik	✓				
11.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan	✓				
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	✓					
-----	--	---	--	--	--	--	--

Medan, Januari 2024

Dosen Pembimbing I

(.....)

Medan, 31 Januari 2024

Validator,



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

Lampiran 4 LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

LEMBAR VALIDATOR PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN LOMPAT DIGITAL BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN

Identitas Mahasiswa

Nama : Ripaldi Karo-Karo

NPM : 2005030114

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Papan Lompat Digital
Berbasis *Genially* Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas IV
SD Negeri 065013 Medan

Nama Ahli : Dr. Frikson jony Purba, S.Si., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Asal Instansi : Universitas Quality

Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda centang "✓" pada kolom, skor dengan pendapat penilaian secara objektif
- Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai kurang baik. Skala penilaian yang digunakan terdiri dari empat pilihan, yaitu:
Sangat Baik (SB) : Skor 4
Baik (B) : Skor 3
Cukup Baik (CB) : Skor 2
Kurang Baik (KB) : Skor 1

No.	Pernyataan	Jawaban				Saran
		SB	B	CB	KB	
Pembelajaran						
1.	Materi sudah sesuai dengan standard kompetensi dasar	✓				
2.	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				

3.	Judul sesuai dengan materi yang disajikan	✓				
4.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
5.	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik		✓			
Materi						
6.	Materi diuraikan dengan jelas		✓			
7.	Materi disajikan secara menarik	✓				
8.	Materi disajikan dengan lengkap	✓				
9.	Contoh gambar sesuai dengan materi	✓				
10.	Penulisan istilah dan ejaan sudah tepat	✓				
11.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai	✓				
12.	Penyajian urutan materi sudah sesuai		✓			
Manfaat						
13.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				
14.	Kemudahan bagi guru dan peserta didik	✓				
15.	Menambah pengetahuan peserta didik		✓			

Sumber: Riska dalam Oktiana (2019)

Komentar Umum dan Saran Khusus

Sesuai dan layak digunakan

Kesimpulan : *Layak digunakan dlm penelitian dgn judul :*

Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran
Permainan Papan Lompat Digital Berbasis Genially Pada Materi Wujud Zat Dan
Perubahannya Kelas IV 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
Dosen Pembimbing I

(.....)

Medan, 02 Februari 2024
Validator

Dr Frikson Jony Purba S.SL, M.Pd
NIDN : 0104048701

Lampiran 5 LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Lembar Angket Respon Guru

Nama Guru : Pendi Sinaga, S.Pd.
 Pekerjaan : Guru
 Asal Instansi : SD Negeri 065013 Medan

Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda centang "✓" pada kolo, skor dengan pendapat penilaian secara objektif
- Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai kurang baik. Skala penilaian yang digunakan terdiri dari empat pilihan, yaitu:
 Sangat Baik (SB) : Skor 4
 Baik (B) : Skor 3
 Cukup Baik (CB) : Skor 2
 Kurang Baik (KB) : Skor 1

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SB	B	CB	KB
Materi					
1.	Materi pelajaran pada permainan papan lompat digital 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 pembelajaran secara sederhana dan jelas	✓			
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 papan lompat digital 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 papan lompat digital dapat membuat guru semakin termotivasi untuk membuat media pembelajaran	✓			
12.	Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran	✓			
13.	Permainan papan lompat digital mempermudah belajar secara mandiri	✓			
Bahasa					
14.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan pemahaman peserta didik	✓			
15.	Media permainan papan lompat digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓			

Komentar dan Saran:

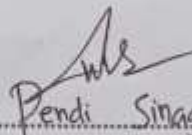
Medan, Februari 2024

Dosen Pembimbing I

(.....)

Medan, Februari 2024

Validator,


(Pendi Sinaga, S.Pd.....)

Lampiran 6 LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

Angket Respon Peserta Didik

Nama Peserta Didik : Dewin Sinaga
 Kelas : 4A
 Asal Sekolah : SD negeri 065013

Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda centang "✓" pada kolo, skor dengan pendapat penilaian secara objektif
- Penilaian diberikan dengan rentang sangat baik sampai kurang baik. Skala penilaian yang digunakan terdiri dari empat pilihan, yaitu:
 Sangat Baik (SB) : Skor 4
 Baik (B) : Skor 3
 Cukup Baik (CB) : Skor 2
 Kurang Baik (KB) : Skor 1

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SB	B	CB	KB
1.	Saya menyukai pelajaran IPA		✓		
2.	Saya tertarik mempelajari hal-hak yang berkaitan	✓			
3.	Mengikuti pembelajaran menggunakan permainan papan lompat digital merupakan pengalaman baru bagi saya	✓			
4.	Penggunaan media pembelajaran permainan papan lompat digital		✓		
5.	Animasi yang terdapat dalam papan lompat digital ini 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 papan lompat digital yang digunakan tidak membuat saya bosan		✓		
11.	Gambar yang terdapat didalam permainan papan lompat digital mudah dipahami		✓		

12.	Ukuran huruf yang digunakan dapat dibaca dengan jelas		✓		
13.	Saya menjadi lebih mengerti tentang materi wujud zat dan perubahannya	✓			
14.	Setelah bermain permainan papan lompat digital ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari pelajaran IPA	✓			
15.	Saya sangat menyukai belajar sambil bermain permainan papan lompat digital		✓		

Komentar dan Saran:

Medan, Februari 2024

Validator,



(.....)

Lampiran 7 DOKUMENTASI



Guru menggunakan pengembangan media pembelajaran



Guru mengisi angket respon guru setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan



Foto bersama wali kelas IV-A SD Negeri 065013 Medan dengan media sebelum dikembangkan



Penerapan pengembangan media pembelajaran di kelas