

**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](http://www.universitasquality.ac.id) | e-mail : [info@universitasquality.ac.id](mailto:info@universitasquality.ac.id)

Medan, 10 November 2025

NOMOR : 6261/SPT/FKIP/UQ/XI/2025

LAMP : -

HAL : Izin Penelitian

**Kepada Yth :**

**Kepala sekolah SD N 056589 Tj Selamat**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

**Nama : Siska Br Bangun**

**NPM : 2205030140**

**Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jenjang Pendidikan : S.1**

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :

**"PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PAPAN PETUALANGAN BERBASIS  
GAME PADA MATERI KONSEP BILANGAN DI KELAS III SD NEGERI  
056589 TANJUNG SELAMAT "**

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



**PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 056589 TANJUNG SELAMAT  
KECAMATAN SIRAPIT**

Alamat : Jln Jamin Ginting, Dusun Tanjung Selamat Kode Pos 20773  
E-mail : sdn056589@gmail.com – Akreditasi : B


**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 422.2/ 101. 12/XI/2025**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 056589 Tanjung Selamat Kec. Sirapit Kab. Langkat Prov. Sumatera Utara, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siska Br Bangun  
Npm : 2205030140  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenjang Pendidikan : S.1

Adalah benar melakukan penelitian di SD Negeri 056589 Tanjung Selamat dengan Judul :  
**"PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PAPAN PETUALANGAN BERBASIS  
GAME PADA MATERI KONSEP BILANGAN DI KELAS III SD NEGERI 056589  
TANJUNG SELAMAT"**

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan  
seperlunya.

Tanjung Selamat, Nopember 2025  
Kepala Sekolah SDN 056589 Tanjung Selamat  
  
HEUNI WANDA GINTING, S.Pd., M.Psi.  
NIP. 19730116 199611 2 001

## Lampiran 3

### Lembar Instrumen Revisi Penilaian Ahli Media

#### Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI UJI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN *GAME*  
EDUKASI PAPAN PETUALANGAN BERBASIS *GAME* PADA MATERI  
KONSEP BILANGAN DI KELAS III SD NEGERI  
056589 TANJUNG SELAMAT  
T.P 2025/2026**

Identitas mahasiswa:

Nama : Siska Br Bangun  
NPM : 2205030140  
Prodi : PGSD  
Judul : Pengembangan Game Edukasi Papan Petualangan Berbasis  
Game pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri  
056589 Tanjung Selamat T.P 2025/2026  
Nama Validator : Irwansyah S.Pd.,M.Pd  
Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang di anggap palai sesuai dengan memberi  
tanda cek (  $\checkmark$  ) pada kolom jawaban yang sudah di sediakan

5 = Sangat sesuai , 4 = Sesuai , 3 = Cukup sesuai, 2 = Kurang sesuai 1 = Sangat tidak sesuai

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada papan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).			$\checkmark$		
2	Penyusunan materi dalam jalur petualangan disusun secara sistematis.		$\checkmark$			
3	Judul papan petualangan sesuai dengan tema materi yang disajikan.			$\checkmark$		
4	Bahasa pada papan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.			$\checkmark$		
5	Materi yang ditampilkan pada tiap bagian papan jelas dan mudah dipahami.		$\checkmark$			
6	Gambar dan simbol di papan sesuai dengan materi yang disajikan.		$\checkmark$			
7	Ilustrasi dan ikon pada papan mendukung pemahaman siswa.			$\checkmark$		
8	Elemen visual (warna, bentuk,) memperjelas isi materi.		$\checkmark$			
9	Penulisan teks pada papan sesuai kaidah EYD/PUEBI.			$\checkmark$		

10	Media membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa.			✓		
11	Media memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi.		✓			
12	Ilustrasi/gambar pada papan memperkuat pemahaman materi siswa.			✓		
13	Media membantu guru dan siswa dalam memahami materi secara mudah.			✓		
14	Media papan meningkatkan pemahaman konsep siswa.		✓			
15	Tampilan dan isi papan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas III SD.			✓		
16	Visual papan menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa saat pembelajaran.		✓			
17	Tata letak jalur petualangan sesuai dengan alur materi pembelajaran.			✓		
18	Ukuran teks dan gambar pada papan mudah dibaca siswa.			✓		
19	Media papan mudah digunakan berulang kali.		✓			
20	Media papan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		✓			

Komentar Umum dan Khusus

Perbaiki penulisan teks dan warna pada Latar media

Medan, Oktober 2025

Validator

Irwansyah S.Pd., M.Pd

NIDN: 0115098701

## Lampiran 4

### Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media

#### Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI UJI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN *GAME*  
EDUKASI PAPAN PETUALANGAN BERBASIS *GAME* PADA MATERI  
KONSEP BILANGAN DI KELAS III SD NEGERI  
056589 TANJUNG SELAMAT  
T.P 2025/2026**

Identitas mahasiswa:

Nama : Siska Br Bangun  
NPM : 2205030140  
Prodi : PGSD  
Judul : Pengembangan Game Edukasi Papan Petualangan Berbasis  
Game pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri  
056589 Tanjung Selamat T.P 2025/2026  
Nama Validator : Irwansyah S.Pd.,M.Pd  
Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang di anggap palai sesuai dengan memberi  
tanda cek ( ✓ ) pada kolom jawaban yang sudah di sediakan

5 = Sangat sesuai , 4 = Sesuai , 3 = Cukup sesuai, 2 = Kurang sesuai 1 = Sangat tidak sesuai

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada papan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Penyusunan materi dalam jalur petualangan disusun secara sistematis.					✓
3	Judul papan petualangan sesuai dengan tema materi yang disajikan.					✓
4	Bahasa pada papan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.				✓	
5	Materi yang ditampilkan pada tiap bagian papan jelas dan mudah dipahami.					✓
6	Gambar dan simbol di papan sesuai dengan materi yang disajikan.				✓	
7	Ilustrasi dan ikon pada papan mendukung pemahaman siswa.					✓
8	Elemen visual (warna, bentuk,) memperjelas isi materi.					✓
9	Penulisan teks pada papan sesuai kaidah EYD/PUEBI.				✓	
10	Media membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa.					✓

11	Media memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi.					✓
12	Ilustrasi/gambar pada papan memperkuat pemahaman materi siswa.					✓
13	Media membantu guru dan siswa dalam memahami materi secara mudah.				✓	
14	Media papan meningkatkan pemahaman konsep siswa.					✓
15	Tampilan dan isi papan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas III SD.					✓
16	Visual papan menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa saat pembelajaran.				✓	
17	Tata letak jalur petualangan sesuai dengan alur materi pembelajaran.					✓
18	Ukuran teks dan gambar pada papan mudah dibaca siswa.					✓
19	Media papan mudah digunakan berulang kali.				✓	
20	Media papan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.					✓

Komentar Umum dan Khusus

Layar digunakan dalam penelitian.

Medan, November 2025

Validator

Irwansyah S.Pd., M.Pd

NIDN: 0115098701

## Lampiran 5

### Lembar Revisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

**Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi**  
**LEMBAR VALIDASI UJI AHLI PADA MATERI KONSEP BILANGAN DI**  
**KELAS III**

Identitas mahasiswa:

Nama : Siska Br Bangun

NPM : 2205030140

Prodi : PGSD

Judul : Pengembangan Game Edukasi Papan Petualangan Berbasis  
Game pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589  
Tanjung Selamat T.P 2025/2026

Nama Validator : Drs. Hartono S, M.Pd

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang di anggap palai sesuai dengan memberi tanda cek ( ✓ ) pada kolom jawaban yang sudah di sediakan

5 = Sangat sesuai , 4 = Sesuai , 3 = Cukup sesuai, 2 = Kurang sesuai 1 = Sangat tidak sesuai

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
2	Penyajian materi disusun secara urut dan sistematis.			✓		
3	Judul materi sesuai dengan isi yang disampaikan.			✓		
4	Judul materi konsisten dengan konten yang ada.		✓			
5	Materi dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami.			✓		
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan baca dan pahami siswa.			✓		
7	Ilustrasi/gambar mendukung pemahaman materi.		✓			
8	Ilustrasi/gambar memperjelas isi materi.			✓		
9	Ejaan materi sesuai dengan kaidah EYD/PUEBI.			✓		
10	Ilustrasi/gambar sesuai dengan materi yang disajikan.		✓			
11	Kedalaman materi sesuai dengan kompetensi dasar.		✓			
12	Keluasan materi memadai untuk memahami konsep.			✓		
13	Konsep dan istilah yang digunakan tepat dan sesuai kaidah keilmuan.			✓		
14	Materi mendorong rasa ingin tahu siswa.		✓			
15	Materi memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.			✓		
16	Materi membantu siswa dalam memahami materi dengan baik.		✓			
17	Materi meningkatkan pemahaman konsep siswa.			✓		

18	Materi sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.			✓		
19	Materi selaras dengan komponen pembelajaran lain.		✓			
20	Materi disusun sesuai prinsip-prinsip pembelajaran yang berlaku.			✓		

Komentar Umum dan Khusus

Perbaiki bilangan cacah yang di awal 0 sampai 10.  
dan seharusnya 0 (nol) sampai 9 (sembilan)

Medan, November 2025

Validator



Drs. Hartono S, M.Pd

NIDK: 8918130021

## Lampiran 6

### Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

#### Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI UJI AHLI PADA MATERI KONSEP BILANGAN DI KELAS III

Identitas mahasiswa:

Nama : Siska Br Bangun  
NPM : 2205030140  
Prodi : PGSD  
Judul : Pengembangan Game Edukasi Papan Petualangan Berbasis  
Game pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589  
Tanjung Selamat T.P 2025/2026  
Nama Validator : Drs. Hartono S, M.Pd  
Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang di anggap palai sesuai dengan memberi  
tanda cck ( ✓ ) pada kolom jawaban yang sudah di sediakan

5 = Sangat sesuai , 4 = Sesuai , 3 = Cukup sesuai, 2 = Kurang sesuai 1 = Sangat tidak sesuai

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Penyajian materi disusun secara urut dan sistematis.					✓
3	Judul materi sesuai dengan isi yang disampaikan.				✓	
4	Judul materi konsisten dengan konten yang ada.					✓
5	Materi dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami.				✓	
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan baca dan pahami siswa.				✓	
7	Ilustrasi/gambar mendukung pemahaman materi.					✓
8	Ilustrasi/gambar memperjelas isi materi.					✓
9	Ejaan materi sesuai dengan kaidah EYD/PUEBI.					✓
10	Ilustrasi/gambar sesuai dengan materi yang disajikan.					✓
11	Kedalaman materi sesuai dengan kompetensi dasar.				✓	
12	Keluasan materi memadai untuk memahami konsep.				✓	
13	Konsep dan istilah yang digunakan tepat dan sesuai kaidah keilmuan.					✓
14	Materi mendorong rasa ingin tahu siswa.					✓
15	Materi memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.				✓	
16	Materi membantu siswa dalam memahami materi dengan baik.					✓
17	Materi meningkatkan pemahaman konsep siswa.					✓

18	Materi sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa.					✓	
19	Materi selaras dengan komponen pembelajaran lain.						✓
20	Materi disusun sesuai prinsip-prinsip pembelajaran yang berlaku.						✓

Komentar Umum dan Khusus

Sesuai materi dengan instrumen tes.!!!

Medan, Oktober 2025

Validator



Drs. Hartono S, M.Pd

NIDK: 8918130021

## Lampiran 7

### Angket Sebelum Uji validitas dan Reliabilitas

(10)

#### Lembar Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN  
GAME EDUKASI PAPAN PETUALANGAN BERBASIS GAME PADA  
MATERI KONSEP BILANGAN DI KELAS III SD  
NEGERI 056589 TANJUNG SELAMAT  
T.P 2025/2026**

Nama Siswa : ANINDA KHUMAIRA

Kelas : IV

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang di anggap palai sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang sudah di sediakan

5 = Sangat setuju , 4 = setuju , 3 = Cukup setuju, 2 = Kurang setuju 1 = Sangat tidak setuju

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan papan petualangan menarik untuk dimainkan.					✓
2	Belajar menggunakan papan petualangan tidak membosankan.				✓	
3	Ilustrasi/gambar pada papan membantu saya memahami materi.					✓
4	Simbol pada papan petualangan memudahkan saya belajar.				✓	
5	Warna dan desain papan menarik perhatian saya.					✓
6	Gambar pada papan membuat saya lebih semangat belajar.				✓	
7	Tulisan pada papan jelas dan mudah dibaca.					✓
8	Aturan permainan pada papan mudah dipahami.				✓	
9	Papan petualangan mudah digunakan saat kegiatan belajar.					✓
10	Tampilan papan petualangan membuat suasana belajar lebih menyenangkan.				✓	
11	Belajar sambil bermain dengan papan petualangan tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan			✓		
12	Belajar bilangan dengan papan petualangan membuat saya lebih senang.				✓	
13	Materi pada papan petualangan mudah dipahami.					✓
14	Materi pada papan petualangan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
15	Saya mengerti memakai papan petualangan walaupun tanpa penjelasan dari guru		✓			
16	Kejelasan materi pada papan sesuai dengan yang sudah dipelajari di kelas.				✓	

17	Bahasa yang digunakan pada papan mudah dipahami.					✓
18	Materi pada papan membantu saya mengingat pelajaran yang sudah dipelajari.				✓	
19	Saya yakin dengan menggunakan media papan petualangan ini semua pelajaran bisa saya pahami	✓				
20	Soal atau tantangan pada papan sesuai dengan kemampuan saya.				✓	
21	Saya merasa lebih menyenangkan belajar dengan buku di bandingkan dengan papan petualangan	✓				
22	Belajar dengan papan petualangan membuat saya lebih tertarik mempelajari materi selanjutnya.				✓	
23	Saat menggunakan papan petualangan saya hanya bermain tanpa belajar			✓		
24	Pembelajaran menggunakan papan petualangan membuat saya lebih fokus.				✓	
25	Saya ingin menggunakan papan petualangan lagi pada pembelajaran berikutnya.					✓



## Lampiran 9

### Lembar Angket Respon Guru

#### Lembar Angket Respon Guru

**LEMBAR ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN *GAME*  
EDUKASI PAPAN PETUALANGAN BERBASIS *GAME* PADA  
MATERI KONSEP BILANGAN DI KELAS III SD  
NEGERI 056589 TANJUNG SELAMAT  
T.P 2025/2026**

Identitas mahasiswa:

Nama : Siska Br Bangun

NPM : 2205030140

Prodi : PGSD

Judul : Pengembangan Game Edukasi Papan Petualangan Berbasis  
Game pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri  
056589 Tanjung Selamat T.P 2025/2026

Nama Guru : Dewi Herawati Br Sitepu Spd

Jabatan pekerjaan : Guru kelas III

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang di anggap palai sesuai dengan memberi  
tanda cek ( ✓ ) pada kolom jawaban yang sudah di sediakan

5 = Sangat setuju , 4 = setuju , 3 = Cukup setuju, 2 = Kurang setuju 1 = Sangat tidak setuju

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan papan media menarik dan sesuai untuk pelajaran.					✓
2	Desain papan jelas, sederhana, dan mudah digunakan di kelas.				✓	
3	Ilustrasi/gambar pada papan sesuai dengan materi.					✓
4	Tulisan pada papan terbaca dengan jelas.					✓
5	Warna dan tata letak papan menarik perhatian siswa.				✓	
6	Ukuran tulisan dan gambar proporsional sehingga mudah dilihat siswa.					✓
7	Papan petualangan mudah dipindahkan dan digunakan di berbagai kondisi kelas				✓	
8	Simbol atau tanda pada papan jelas dan mudah dipahami.					✓
9	Media papan petualangan praktis digunakan dalam waktu pembelajaran yang terbatas.				✓	
10	Komponen papan tidak mudah rusak dan bisa digunakan berulang kali					✓

11	Materi pada papan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.						✓
12	Urutan penyajian materi pada papan tersusun secara sistematis.						✓
13	Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa kelas III.						✓
14	Materi pada papan mudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.						✓
15	Papan petualangan membantu guru menyajikan materi secara kontekstual dan menarik.						✓
16	Isi materi pada papan memuat contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari					✓	
17	Media papan petualangan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.						✓
18	Media papan petualangan mempermudah siswa memahami materi.						✓
19	Media papan petualangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.						✓
20	Media papan petualangan mendorong guru lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran.					✓	

Komentar dan saran

MEDIA INI SUDAH SANGAT MEMBANTU SISWA JUGA MENJADI AKTIF SAAT BELAJAR

Medan, November 2025

Wali kelas III



Dewi Herawati Br Sitepu, S.Pd  
Nip.19830607 200112 1 002

## Lampiran 10

### Lembar Angket Respon Peserta Didik

#### Lembar Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN  
GAME EDUKASI PAPAN PETUALANGAN BERBASIS GAME PADA  
MATERI KONSEP BILANGAN DI KELAS III SD  
NEGERI 056589 TANJUNG SELAMAT  
TP 2025/2026**

Nama Siswa : DDPD

Kelas : 3

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang di anggap palai sesuai dengan memberi tanda cek ( ✓ ) pada kolom jawaban yang sudah di sediakan

5 = Sangat setuju , 4 = setuju , 3 = Cukup setuju, 2 = Kurang setuju 1 = Sangat tidak setuju

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan papan petualangan menarik untuk dimainkan.					✓
2	Belajar menggunakan papan petualangan tidak membosankan.					✓
3	Ilustrasi/gambar pada papan membantu saya memahami materi.					✓
4	Simbol pada papan petualangan memudahkan saya belajar.					✓
5	Warna dan desain papan menarik perhatian saya.					✓
6	Gambar pada papan membuat saya lebih semangat belajar.					✓
7	Tulisan pada papan jelas dan mudah dibaca.					✓
8	Aturan permainan pada papan mudah dipahami.					✓
9	Papan petualangan mudah digunakan saat kegiatan belajar.					✓
10	Tampilan papan petualangan membuat suasana belajar lebih menyenangkan.					✓
11	Belajar bilangan dengan papan petualangan membuat saya lebih senang.					✓
12	Materi pada papan petualangan mudah dipahami.					✓
13	Materi pada papan petualangan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
14	Kejelasan materi pada papan sesuai dengan yang sudah dipelajari di kelas.					✓

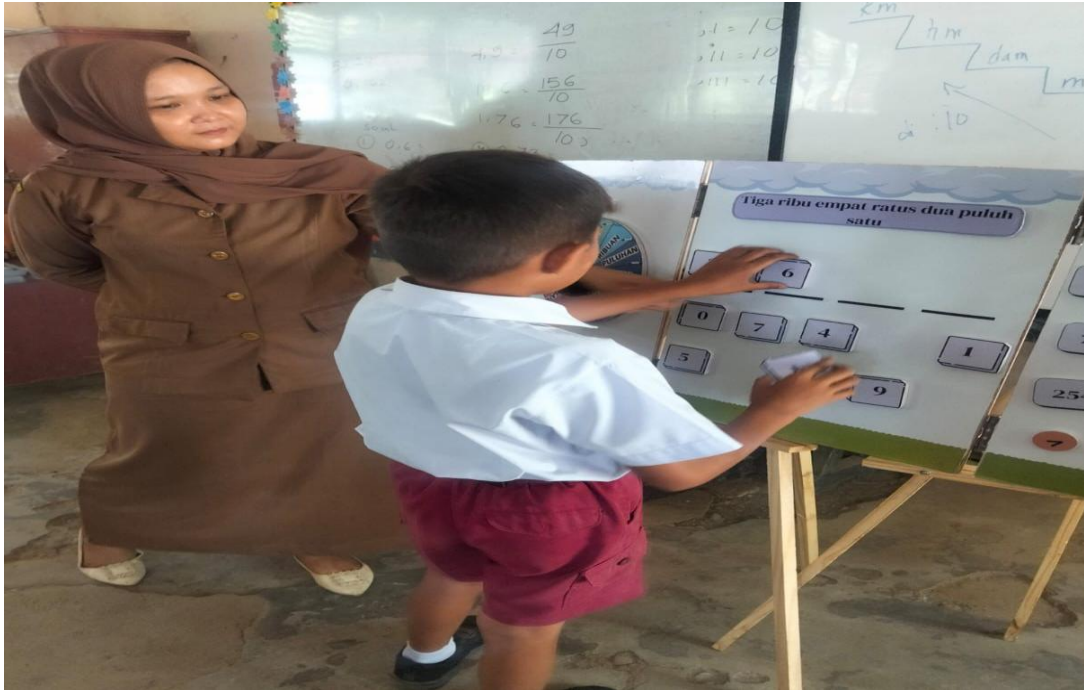
15	Bahasa yang digunakan pada papan mudah dipahami.					✓
16	Materi pada papan membantu saya mengingat pelajaran yang sudah dipelajari.					✓
17	Soal atau tantangan pada papan sesuai dengan kemampuan saya					✓
18	Belajar dengan papan petualangan membuat saya lebih tertarik mempelajari materi selanjutnya.					✓
19	Pembelajaran menggunakan papan petualangan membuat saya lebih fokus.					✓
20	Saya ingin menggunakan papan petualangan lagi pada pembelajaran berikutnya.					✓

Dipindai dengan CamScanner



## Lampiran 11

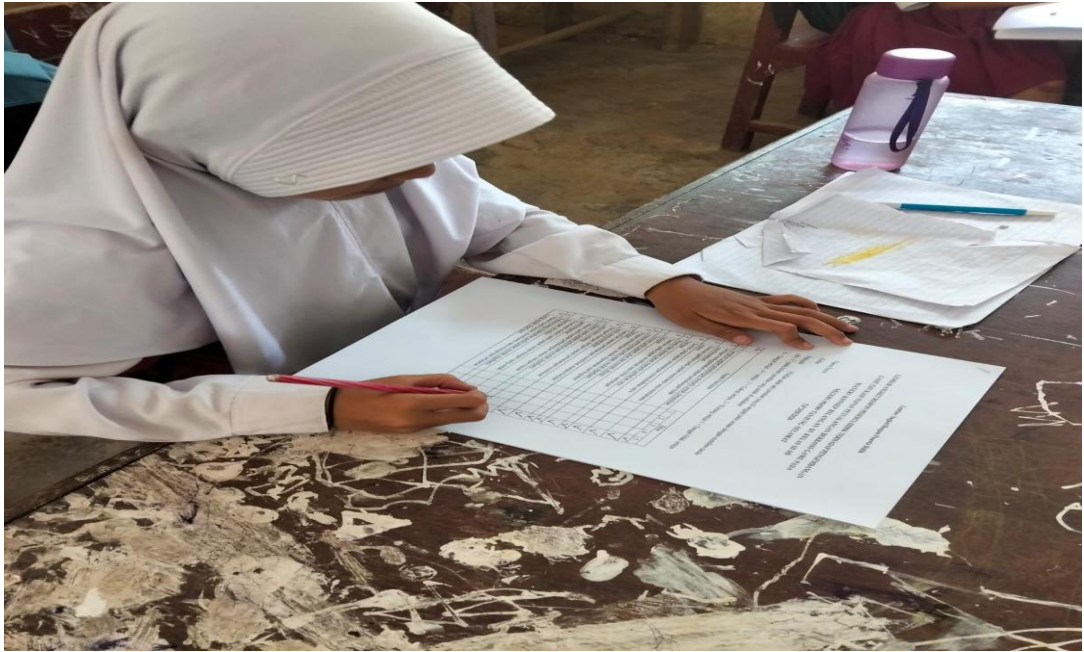
### Dokumentasi



Guru dan siswa sedang menggunakan media



Guru sedang menjelaskan bagaimana cara mengisi angket



Siswa sedang mengisi angket



Dokumentasi peneliti bersama wali kelas III dengan media papan petualangan



**Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas III setelah penggunaan papan petualangan**



**Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas III setelah penggunaan papan petualangan**