

L

A

M

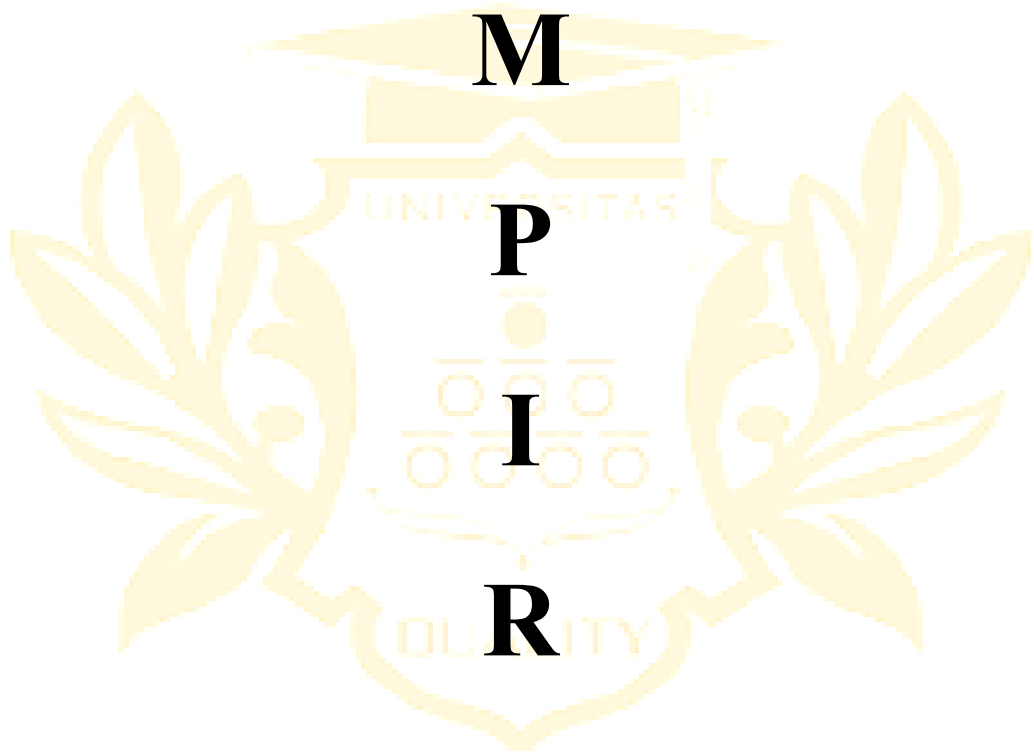
P

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, 08 November 2025

NOMOR : 6167/SPT/FKIP/UQ/XI/2025
LAMP : -
HAL : Izin Penelitian

Kepada Yth :

Kepada Kepala Sekolah UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : Intan Indira Santi Br Tarigan
NPM : 2205030184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang Pendidikan : S.1

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif pada materi Rantai Makanan pembelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah"

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 KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI NO. 104234 MEDAN SENEMBAH KEC. TANJUNG
MORAWA

NPSN: 10214908

NSS: 101070115027

ALAMAT : JL. PASAR XV DESA MEDAN SENEMBAH KODE POS : 20362

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/bj /PD/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah UPT SPF SDN 104234 Medan Senembah Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Lengkap	: Intan Indira Santi Br Tarigan
NPM	: 2205030184
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang Pendidikan	: S.I

Adalah benar melakukan penelitian di SDN 104234 Medan Senembah dengan judul : 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif pada materi Rantai Makanan pembelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah'

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

Tanjung Morawa, Nopember 2025
Kepala Sekolah UPT SPF
SDN-104234 Medan Senembah



MULYANI, S.Pd, M.Pd
NIP.197112141993052002

Lampiran 3

Lembar Instrumen Penilaian Ahli Medi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKATIF PADA
MATERI RANTAI MAKANAN PEMBELAJARAN IPAS
KELAS V UPT SPF SD NEGERI 104234
MEDAN SENEMBAH
T.P 2025/2026**

Identitas mahasiswa:

Nama : Intan Indira Santi Br Tarigan
NPM : 2205030184
Prodi : PGSD
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif
Pada Materi Rantai Makanan Pembelajaran IPAS Kelas V
UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah T.P 2025/2026
Nama Validator : Irwansyah S.Pd.,M.Pd

Petunjuk: Berilah tanda cek (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan penilaian anda

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

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Isi rantai makanan dalam media ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran kelas V SD.					✓
2	Materi rantai makanan dalam media ini disajikan secara sistematis.				✓	
3	Judul media sesuai dengan topik rantai makanan.					✓
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.				✓	
5	Media ini mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.					✓
6	Penguraian materi rantai makanan dalam media ini jelas dan mudah dipahami.				✓	
7	Ilustrasi hewan dan tumbuhan sesuai dengan ekosistem sawah, laut, dan darat.					✓
8	Ilustrasi/gambar dalam media mudah dipahami					✓

	oleh peserta didik.								
9	Desain papan dan kartu monopoli memperkuat isi materi rantai makanan.								✓
10	Ejaan dan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah EYD.							✓	
11	Ilustrasi/gambar sesuai dengan alur rantai makanan yang disajikan.								✓
12	Warna papan monopoli sesuai dan menarik untuk dilihat.								✓
13	Aturan permainan monopoli rantai makanan jelas dan mudah dipahami.							✓	
14	Media ini mendorong rasa ingin tahu siswa tentang hubungan antar makhluk hidup.								✓
15	Media ini mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.								✓
16	Contoh gambar/kartu pada papan monopoli memperjelas isi materi rantai makanan.							✓	
17	Media ini meningkatkan motivasi belajar siswa.								✓
18	Media ini membantu siswa memahami konsep rantai makanan secara lebih konkret.							✓	
19	Media ini melatih kerjasama dan kompetisi sehat antar siswa.								✓
20	Waktu penggunaan media sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.								✓

Komentar Umum dan Saran Khusus

Layak untuk melakukan atau digunakan dalam Penelitian

Medan, November 2025
Validator

Irwansyah S.Pd., M.Pd
NIDN: 0115098701

Lampiran 4

Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKATIF PADA
MATERI RANTAI MAKANAN PEMBELAJARAN IPAS
KELAS VUPT SPF SD NEGERI 104234
MEDAN SENEMBAH
T.P 2025/2026**

Identitas mahasiswa:

Nama : Intan Indira Santi Br Tarigan
NPM : 2205030184
Prodi : PGSD
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Pada Materi Rantai Makanan Pembelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah T.P 2025/2026
Nama Validator : Rinci Simbolon S.Pd.,M.Si

Petunjuk: Berilah tanda cek (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan penilaian anda

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

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Isi Materi rantai makanan dalam media ini sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelas V SD.					✓
2	Materi rantai makanan dalam media ini disajikan secara sistematis.					✓
3	Judul media sesuai dengan topik rantai makanan.				✓	
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.				✓	
5	Media ini mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓	
6	Penguraian materi rantai makanan dalam media ini jelas dan mudah dipahami.					✓
7	Ilustrasi hewan dan tumbuhan sesuai dengan ekosistem sawah, laut, dan darat.				✓	

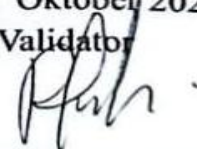
8	Ilustrasi/gambar dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
9	Desain papan dan kartu monopoli memperkuat isi materi rantai makanan.					✓
10	Ejaan dan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah EYD.				✓	
11	Ilustrasi/gambar sesuai dengan alur rantai makanan yang disajikan.					✓
12	Warna papan monopoli sesuai dan menarik untuk dilihat.				✓	
13	Aturan permainan monopoli rantai makanan jelas dan mudah dipahami.					✓
14	Media ini mendorong rasa ingin tahu siswa tentang hubungan antar makhluk hidup.					✓
15	Media ini mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.					✓
16	Contoh gambar/kartu pada papan monopoli memperjelas isi materi rantai makanan.					✓
17	Media ini meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓
18	Media ini membantu siswa memahami konsep rantai makanan secara lebih konkret.				✓	
19	Media ini melatih kerjasama dan kompetisi sehat antar siswa.				✓	
20	Waktu penggunaan media sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.					✓

Komentar Umum dan Saran Khusus

Layak digunakan

Medan, Oktober 2025

Validator



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Si

Lampiran 5

Lembar Angket Siswa Sebelum divalidkan

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKATIF PADA
MATERI RANTAI MAKANAN PEMBELAJARAN IPAS
KELAS V UPT SPF SD NEGERI 104234
MEDAN SENEMBAH
T.P 2025/2026**

Nama Siswa : *naila*

Kelas : *051*

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

1= Sangat Kurang Setuju, 2=Kurang Setuju, 3=Cukup Setuju, 4=Setuju, 5= Sangat Setuju

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan papan monopoli rantai makanan menarik.					✓
2	Bermain dengan papan monopoli rantai makanan tidak membuat saya cepat bosan.					✓
3	Gambar pada papan monopoli membantu saya memahami materi rantai makanan.					✓
4	Media ini membuat saya selalu ingin belajar materi rantai makanan lebih lama dari waktu pelajaran biasanya.	✓				
5	Warna dan desain papan monopoli menumbuhkan semangat belajar.					✓
6	Tulisan dan petunjuk pada papan monopoli jelas dan mudah dipahami.					✓
7	Media ini tidak memberikan penjelasan yang jelas tentang peran produsen, konsumen, dan pengurai dalam rantai makanan.		✓			
8	Media ini membuat seluruh materi rantai makanan mudah dipahami tanpa perlu penjelasan dari guru			✓		
9	Ukuran papan dan komponen permainan monopoli sesuai untuk digunakan siswa kelas V SD.					✓
10	Saya senang mempelajari rantai makanan menggunakan papan monopoli.					✓

11	Saya tidak memerlukan buku atau sumber lain karena media rantai makanan ini sudah sangat lengkap.	✓				
12	Materi rantai makanan lebih mudah dipahami melalui permainan monopoli.					✓
13	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran rantai makanan.				✓	
14	Isi kartu tantangan sesuai dengan materi rantai makanan.					✓
15	Bahasa pada kartu tantangan jelas dan mudah dipahami.				✓	
16	Materi pada papan monopoli membantu saya memahami alur rantai makanan secara menyeluruh.					✓
17	Saya lebih semangat belajar melalui kegiatan bermain sambil belajar dengan papan monopoli.					✓
18	Saya tertarik mempelajari rantai makanan melalui permainan monopoli					✓
19	Saya ingin menggunakan media monopoli untuk mempelajari materi pelajaran lain.				✓	
20	Saya merasa senang saat belajar menggunakan papan monopoli rantai makanan.					✓
21	Media monopoli membuat saya lebih aktif bertanya atau berdiskusi di kelas.				✓	
22	Media monopoli membuat saya lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.					✓
23	Saya dapat menggunakan media materi rantai makanan tanpa arahan guru.			✓		
24	Saya termotivasi untuk menyelesaikan permainan monopoli sampai akhir.					✓
25	Media monopoli membuat saya lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPAS					✓

Lampiran 7

Lembar Angket Respon Guru

**LEMBAR ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKATIF PADA
MATERI RANTAI MAKANAN PEMBELAJARAN IPAS
KELAS V UPT SPF SD NEGERI 104234
MEDAN SENEMBAH
T.P 2025/2026**

Identitas Mahasiswa:

Nama : Intan Indira Santi Br Tarigan
NPM : 2205030184
Prodi : PGSD
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
Edukatif Pada Materi Rantai Makanan Pembelajaran IPAS
Kelas V UPT SPF SD Negeri 104234 Medan Senembah
T.P 2025/2016

Nama Guru : Sri Utami
Jabatan/Pekerjaan : Guru Kelas V

Petunjuk: Berilah tanda cek (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan penilaian anda

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

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi rantai makanan dalam media sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.					✓
2	Materi rantai makanan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.					✓
3	Materi rantai makanan dalam media sesuai dengan bahan ajar IPAS kelas V					✓
4	Materi dalam media sesuai dengan karakteristik peserta didik SD.					✓
5	Media ini meningkatkan motivasi belajar peserta didik.					✓
6	Topik rantai makanan sesuai dengan judul media pembelajaran					✓
7	Cakupan materi rantai makanan sesuai dengan isi media.					✓

8	Media membantu peserta didik memahami alur rantai makanan secara menyeluruh					✓
9	Konsep rantai makanan disajikan dengan jelas melalui permainan papan monopoli.					✓
10	Tata letak kotak dan alur permainan tersusun secara runtut.					✓
11	Ilustrasi dan gambar sesuai dengan materi rantai makanan.					✓
12	Bahasa pada kartu dan petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami.					✓
13	Bahasa dalam media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					✓
14	Bahasa dalam media sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					✓
15	Penyajian materi dalam media jelas dan mudah dipahami siswa.					✓
16	Tulisan dan petunjuk pada papan monopoli jelas dan mudah dibaca.					✓
17	Desain papan monopoli menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa.					✓
18	Media papan monopoli nyaman dan aman digunakan dalam pembelajaran.					✓
19	Kombinasi warna papan monopoli menarik dan sesuai untuk siswa SD.					✓
20	Ukuran papan dan kartu sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD.					✓

Komentar dan Saran

Semangat selalu dan sukses ya!
 lanjutkan pendidikan hingga S2 ya!

Medan Senembah, 11 November 2025

Wali Kelas V



Sri Utami S.Pd

NIP: 198811272022212002

Lampiran 8

Lembar Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKATIF PADA
MATERI RANTAI MAKANAN PEMBELAJARAN IPAS
KELAS V UPT SPF SD NEGERI 104234
MEDAN SENEMBAH
T.P 2025/2026**

Nama Siswa : Erika Azzaharani
Kelas : V B

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

1= Sangat Kurang Setuju, 2=Kurang Setuju, 3=Cukup Setuju, 4=Setuju, 5= Sangat Setuju

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan papan monopoli rantai makanan menarik.					✓
2	Bermain dengan papan monopoli rantai makanan tidak membuat saya cepat bosan.					✓
3	Gambar pada papan monopoli membantu saya memahami materi rantai makanan.					✓
4	Warna dan desain papan monopoli menumbuhkan semangat belajar.					✓
5	Tulisan dan petunjuk pada papan monopoli jelas dan mudah dipahami.					✓
6	Ukuran papan dan komponen permainan monopoli sesuai untuk digunakan siswa kelas V SD.					✓
7	Saya senang mempelajari rantai makanan menggunakan papan monopoli.				✓	
8	Materi rantai makanan lebih mudah dipahami melalui permainan monopoli.					✓
9	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran rantai makanan.				✓	
10	Isi kartu tantangan sesuai dengan materi rantai makanan.					✓
11	Bahasa pada kartu tantangan jelas dan mudah dipahami.					✓

12	Materi pada papan monopoli membantu saya memahami alur rantai makanan secara menyeluruh.					✓
13	Saya lebih semangat belajar melalui kegiatan bermain sambil belajar dengan papan monopoli.					✓
14	Saya tertarik mempelajari rantai makanan melalui permainan monopoli					✓
15	Saya ingin menggunakan media monopoli untuk mempelajari materi pelajaran lain.				✓	
16	Saya merasa senang saat belajar menggunakan papan monopoli rantai makanan.					✓
17	Media monopoli membuat saya lebih aktif bertanya atau berdiskusi di kelas.					✓
18	Media monopoli membuat saya lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.					✓
19	Saya termotivasi untuk menyelesaikan permainan monopoli sampai akhir.					✓
20	Media monopoli membuat saya lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPAS					✓

Lampiran 9

Langkah Petunjuk penggunaan Papan Monopoli

Langkah-langkah permainan monopoli

RANTAI MAKANAN

Untuk Siswa Sekolah Dasar

Disusun oleh:
Intan Indira Santi Br Tarigan

1. Persiapan Awal

- Bagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok mendapat pion.
- Semua pion diletakkan di kotak START.
- Siapkan dadu, kartu ekosistem, dan kartu tantangan.
- Setiap kelompok mendapatkan 10 bintang

2. Giliran Bermain

- Lempar Dadu
 - Kelompok bermain secara bergiliran.
 - Pion digerakkan sesuai angka dadu.
- Berhenti di Kotak
 - Jika pion berhenti di kotak bergambar ekosistem → ambil 1 kartu ekosistem sesuai gambar.
 - Jika pion berhenti di kotak tantangan → jawab soal pada kartu tantangan.
 - Jika benar → dapat 1 kartu ekosistem tambahan.
 - Jika salah → kehilangan 1 kartu ekosistem.
 - Jika tidak bisa menjawab → soal boleh dilempar ke kelompok lain. Jika kelompok lain bisa menjawab, mereka dapat 1 kartu ekosistem tambahan.
 - Jika pion berhenti di kotak khusus (misalnya Istirahat 1 Giliran atau time out) → ikuti aturan pada kotak tersebut.

3. Sistem Kekuasaan Ekosistem

- Menjadi Penguasa Ekosistem**
Jika kelompok berhasil menyusun rantai makanan lengkap dari suatu ekosistem (misalnya sawah), maka kelompok tersebut dinobatkan sebagai Penguasa Ekosistem.
- Konsekuensi bagi Kelompok Lain**
Jika kelompok lain berhenti di kotak ekosistem yang sudah dikuasai lawan, mereka harus menyerahkan 1 kartu ekosistem atau 1 Bintang kepada Penguasa Ekosistem tersebut (mirip bayar sewa di monopoli).
- Perebutan Kekuasaan**
Kekuasaan tidak permanen. Jika kelompok lain berhasil menyusun rantai makanan lengkap dari ekosistem yang sama, maka gelar penguasa pindah tangan.

4. Peran Siswa yang Tidak Sedang Giliran

- Siswa lain mengamati jalannya permainan.
- Mereka mencatat kartu ekosistem yang diperoleh setiap kelompok.
- Jika ada jawaban tantangan yang kurang tepat, siswa lain boleh menambahkan atau mengoreksi.
- Saat kartu tantangan atau kartu ekosistem dibacakan, siswa lain ikut diskusi singkat, sehingga pembelajaran tetap interaktif.

5. Pengendalian Perolehan Kartu Ekosistem Sejenis

- Jika suatu kelompok berhenti pada kotak ekosistem yang sama secara berulang (misalnya kotak ikan), maka kelompok tersebut diberi hak memilih untuk: Mengambil kartu ekosistem kembali, atau Menukarkannya dengan 1 bintang.

6. Aturan Kemenangan

- Setiap kelompok wajib mengumpulkan minimal satu rantai makanan lengkap dari ekosistem sawah, laut, dan darat.
- Kelompok pertama yang berhasil menyusun tiga rantai makanan lengkap tersebut dinyatakan sebagai Pemenang Utama (Penguasa Besar).

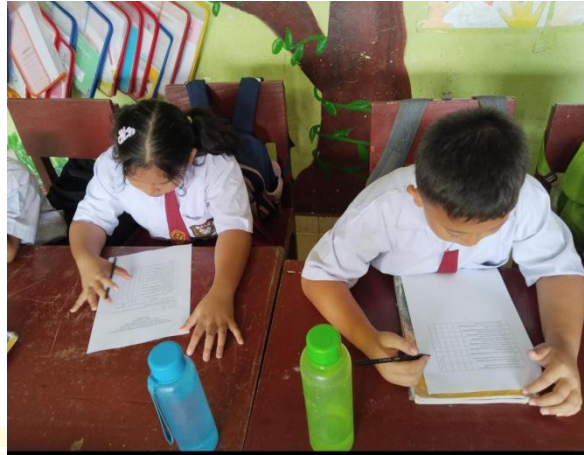
Lampiran 10

Dokumentasi

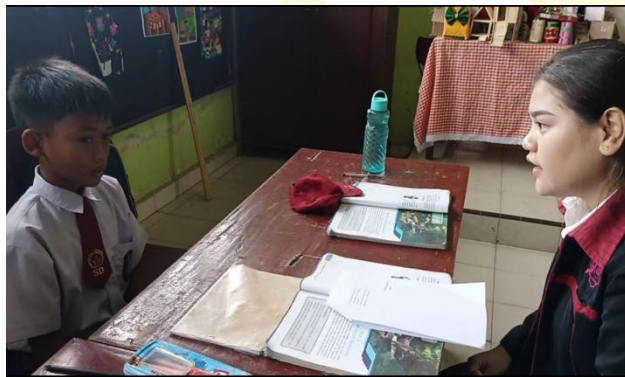


Penggunaan Media Papan Monopoli Rantai Makanan





Pembagian dan pengisian Angket oleh siswa



Wawancara dengan siswa dan guru



Foto bersama wali kelas V dan Kepala Sekolah