

LAMPIRAN



Lampiran 02. Surat Pengantar Observasi Awal Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali
Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735
Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 24 November 2021

Nomor : 2155/UN.48.10.1/LT/2021
Hal : Pengumpulan data

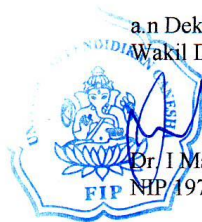
Yth. Kepala SD Negeri 1 Banjar Jawa
di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Gusti Ayu Komang Setiani	1811031163	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ignasia Erlina	1811031167	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001

Tembusan
1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali
Telepon 0362-22570; Faximile : 0362-25735
Laman : <http://www.undiksha.ac.id>

Singaraja, 24 November 2021

Nomor : 2155/UN.48.10.1/LT/2021
Hal : Pengumpulan data

Yth. Kepala SD Negeri 1 Astina
di Tempat

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Gusti Ayu Komang Setiani	1811031163	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ignasia Erlina	1811031167	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.



a.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd
NIP 197108152001121001

Tembusan
1. Kasubbag Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 03. Surat Keterangan Telah Melakukan Kegiatan Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR JAWA
Alamat: Jalan Ngurah Rai No. 45 Singaraja



SURAT KETERANGAN
Nomor : 045.2/19/TU/ 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Luh Suarniti, S.Pd SD
NIP. : 19710102 199307 2 001
Jabatan : Kepala SDN 1 Banjar Jawa

Menerangkan bahwa :

No	Nama	NIM	Prodi
1	Gusti Ayu Komang Setiani	1811031163	PGSD
2	Ignasia Erlina	1811031167	PGSD

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Pengumpulan Data, untuk melengkapi syarat-syarat mata kuliah Skripsi di SDN 1 Banjar Jawa.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 Nopember 2021

Kepala SD N 1 Banjar Jawa



Luh Suarniti, S.Pd/SD

NIP. 19710102 199307 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ASTINA
Jalan Gajah Mada No. 37 Singaraja – Bali



SURAT BALASAN
No. 421.2/574/SDN 1 Ast/2021

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SD Negeri 1 Astina, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng :

Nama : Luh Ratnadi, S.Pd
NIP : 19731125 199803 2 006
Pangkat/Gol. : Pembina Tk I/IVb
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan memang benar bahwa mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja untuk pengumpulan data guna melengkapi syarat – syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi. Adapun nama mahasiswa tersebut :

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan	Prodi
1	Gusti Ayu Komang Setiani	1811031163	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Ignasia Erlina	1811031167	Pendidikan Dasar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 November 2021
Kepala SD Negeri 1 Astina

Luh Ratnadi, S.Pd
19731125 199803 2 006



Lampiran 04. Surat Pengantar Uji Instrumen



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23930; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id> E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 130/UN48.6/LL/2022
Lamp. : Instrumen Penelitian
Hal : *Uji Instrumen* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. (*Judges J*)
Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menguji validitas instrumen penelitian (*sebagai judges J*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 22 Februari 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id> E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 130/UN48.6/LL/2022
Lamp. : Instrumen Penelitian
Hal : *Uji Instrumen* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. (*Judges II*)
Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menguji validitas instrumen penelitian (*sebagai judges II*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Singaraja, 22 Februari 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 05. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Instrumen



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegoh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19710815 200112 1 001
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 Maret 2022

Dosen/Pakar

Dr. I Made Tegoh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id> E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* II

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19840828 200912 2 005
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 24 Februari 2022
Dosen/Pakar

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840828 200912 2 005

Lampiran 06. Surat Pengantar Uji Ahli Materi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.unpdiksha.ac.id> E-mail: pgsd_unpdiksha@yahoo

No : 161/UN48.6/LL/2022
Lamp. : Instrumen dan Materi Soal
Hal : *Uji Judges Ahli Materi* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd (*Judges I*)
Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai isi (materi dan soal) pada produk yang telah disusun dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Singaraja, 31 Maret 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.umdiksha.ac.id> E-mail: pgsd_umdiksha@yahoo

No : 161/UN48.6/LL/2022
Lamp. : Instrumen dan Materi Soal
Hal : *Uji Judges Ahli Materi* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. (*Judges II*)
Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu sebagai penilai isi (materi dan soal) pada produk yang telah disusun dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muntan IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Singaraja, 31 Maret 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 07. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Ahli Materi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI I **MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19860521 201504 1 001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Soal. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 1 April 2022
Dosen/Pakar

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860521 201504 1 001



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id> E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI II
MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19840828 200912 2 005
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Soal. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 1 April 2022
Dosen/Pnkar

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19840828 200912 2 005

Lampiran 08. Surat Pengantar Uji Ahli Media



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id> E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 231/UN48.6/LL/2022
Lamp. : Instrumen dan Desain Media
Hal : *Uji Judges Ahli Media* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd (*Judges I*)
Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai media pada produk yang telah disusun dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Singaraja, 1 April 2022

Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id> E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

No : 231/UN48.6/LL/2022
Lamp. : Instrumen dan Desain Media
Hal : *Uji Judges Ahli Media* Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth. Bapak I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. (*Judges II*)
Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai media pada produk yang telah disusun dalam penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Singaraja, 1 April 2022
Ketua Jurusan,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 09. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Ahli Media



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id>. E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA I **MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP : 19710815 200112 1 001
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 April 2022
Dosen/Pakar

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 19710815 200112 1 001



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jln Udayana No 11 Singaraja Tlp. (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735
Website: <http://pgsd.undiksha.ac.id> E-mail: pgsd_undiksha@yahoo

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA II
MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19810414 200604 1 001
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 4 April 2022
Dosen/Pakar

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810414 200604 1 001

Lampiran 10. Surat Pengantar Kegiatan Penelitian di Sekolah Dasar



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 18 April 2022

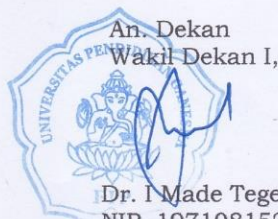
Nomor : 283/UN48.10.1/LT/2022
Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 1 Banjar Jawa
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Arsip.

1. Akademik FIP
2. Arsip



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Singaraja, 18 April 2022


Nomor : 283/UN48.10.1/LT/2022
Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 1 Astina
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Arsip.
1. Akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melakukan Kegiatan Penelitian di Sekolah Dasar



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR JAWA**
Alamat: Jalan Ngurah Rai No. 45 Singaraja



SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/18/IV/Pendas/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Gusti Nyoman Reniasih, S.Pd. M.Si
NIP. : 19670321 199007 2 002
Jabatan : Kepala SDN 1 Banjar Jawa

Menerangkan bahwa :

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
Nim : 1811031163
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian , untuk melengkapi syarat-syarat mata kuliah **Skripsi** di SDN 1 Banjar Jawa.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 19 April 2022
Kepala SD N 1 Banjar Jawa

Gusti Nyoman Reniasih, S.Pd. M.Si
NIP. 19670321 199007 2 002



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ASTINA**

Alamat : Jalan Gajah Mada No. 37 Singaraja – Bali



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 045.2/109/TU/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Negeri 1 Astina Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali menerangkan bahwa :

Nama : Luh Ratnadi, S.Pd
NIP : 19731125 199803 2 006
Pangkat/Gol. : Pembina Tk I/IVb
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan pengumpulan data di SD Negeri 1 Astina pada tanggal 19 April 2022.

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 12. Kuisisioner Studi Pendahuluan

KUISISIONER OBSERVASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA IPS

Nama Guru :
NIP :
Sekolah :
Jabatan :

Petunjuk

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
Rr : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.					
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.					
3	Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar.					
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.					
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik terutama pada muatan IPS.					
6	Permainan ular tangga perlu dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran.					
7	Kehadiran permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam belajar.					
8	Permainan ular tangga dapat memudahkan pemahaman belajar siswa terhadap IPS.					
9	Permainan ular tangga dapat memberikan informasi terkait materi pelajaran dengan cara yang berbeda.					
10	Permainan ular tangga dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.					

Lampiran 13. Hasil Kuisioner Studi Pendahuluan

KUISIONER OBSERVASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA IPS

Nama Guru : NI KADEK SUKINI, S.Pd.SD
 NIP : -
 Sekolah : SDN 1 BANJAR JAWA
 Jabatan : GURU KIS V

Petunjuk

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

Rr : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria				
		SS 5	S 4	Rr 3	TS 2	STS 1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	✓				
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓				
3	Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik terutama pada muatan IPS.	✓				
6	Permainan ular tangga perlu dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran.		✓			
7	Kehadiran permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam belajar.		✓			
8	Permainan ular tangga dapat memudahkan pemahaman belajar siswa terhadap IPS.		✓			
9	Permainan ular tangga dapat memberikan informasi terkait materi pelajaran dengan cara yang berbeda.	✓				
10	Permainan ular tangga dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.	✓				

**KUISIONER OBSERVASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA IPS**

Nama Guru : **PUTI FIKA TRIANAYANI, S.Pd**
 NIP : **198703202010012022**
 Sekolah : **SD N 1 BR JAWA**
 Jabatan : **GURU KLC ✓**

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- Rr : Ragu-ragu
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.		✓			
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
3	Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar.					
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik terutama pada muatan IPS.	✓				
6	Permainan ular tangga perlu dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran.		✓			
7	Kehadiran permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam belajar.		✓			
8	Permainan ular tangga dapat memudahkan pemahaman belajar siswa terhadap IPS.		✓			
9	Permainan ular tangga dapat memberikan informasi terkait materi pelajaran dengan cara yang berbeda.		✓			
10	Permainan ular tangga dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

**KUISIONER OBSERVASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA IPS**

Nama Guru : *Gede Partha Kusumayoga*
 NIP : *197805162009021001*
 Sekolah : *SD N IASTINA*
 Jabatan : *Guru Kelas V*

Petunjuk

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- Rr : Ragu-ragu
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria				
		SS	S	Rr	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	✓				
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
3	Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik terutama pada muatan IPS.	✓				
6	Permainan ular tangga perlu dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran.	✓				
7	Kehadiran permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam belajar.		✓			
8	Permainan ular tangga dapat memudahkan pemahaman belajar siswa terhadap IPS.		✓			
9	Permainan ular tangga dapat memberikan informasi terkait materi pelajaran dengan cara yang berbeda.		✓			
10	Permainan ular tangga dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

**KUISIONER OBSERVASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA IPS**

Nama Guru : DWI ARI NITRA PUTRI, S.Pd
 NIP : -
 Sekolah : SDN 1 ASTINA
 Jabatan : GURU KELAS V

Petunjuk

Berilah tanda (√) pada pernyataan dibawah ini!

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- Rr : Ragu-ragu
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria				
		SS 5	S 4	Rr 3	TS 2	STS 1
1	Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	✓				
2	Dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			
3	Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar.	✓				
4	Media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.	✓				
5	Perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik terutama pada muatan IPS.	✓				
6	Permainan ular tangga perlu dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran.	✓				
7	Kehadiran permainan ular tangga dapat membantu siswa dalam belajar.		✓			
8	Permainan ular tangga dapat memudahkan pemahaman belajar siswa terhadap IPS.		✓			
9	Permainan ular tangga dapat memberikan informasi terkait materi pelajaran dengan cara yang berbeda.		✓			
10	Permainan ular tangga dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.		✓			

Lampiran 14. Lembar Persetujuan Pembahas Seminar Proposal

**PERSETUJUAN PEMBAHAS
PROPOSAL INI TELAH DIKOREKSI DAN LAYAK
DILANJUTKAN KE TAHAP PENELITIAN**

Nama : Gusti Ayu Komang Setiani
NIM : 1811031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Singaraja, 31 Januari 2022

Pembahas I.



Drs. Ndara Tanggu Renda, M.Pd.
NIP 19570906 198603 1 004

Pembahas II.



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP 19601231 198601 2 001

Pembahas III.



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840828 200912 2 005

Pembahas IV.



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.
NIP 19920212 201903 2 013

Lampiran 15. Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu penggunaan bahasa dan isi soal.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.					
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.					
3	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.					
4	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.					
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media permainan ular tangga.					
6	Materi serta contoh soal yang disajikan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.					
ISI SOAL						
A. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar						
7	Relevansi materi serta soal terhadap kompetensi dasar pada media permainan ular tangga.					
B. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator						

8	Relevansi materi serta soal terhadap indikator pada media permainan ular tangga.					
C. Relevansi Latihan Soal terhadap Tujuan Pembelajaran						
9	Relevansi materi serta soal terhadap tujuan pembelajaran pada media permainan ular tangga.					
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa						
10	Relevansi materi serta soal terhadap tingkat perkembangan kognitif siswa.					

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

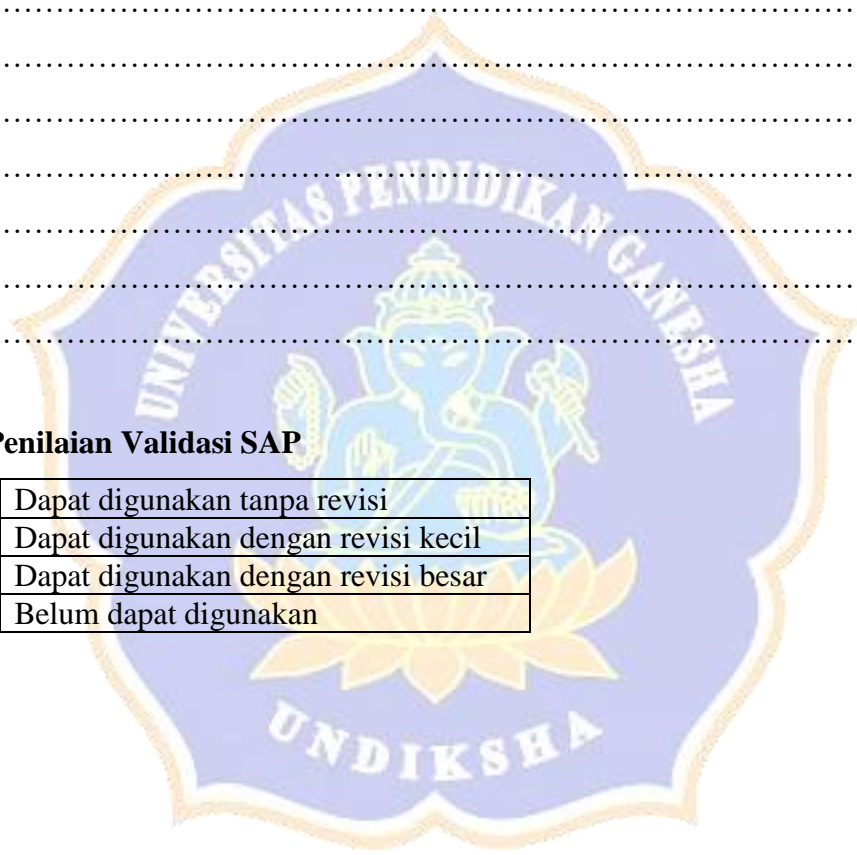
.....

.....

.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan



Lampiran 16. Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media permainan ular tangga.					
2	Kejelasan identitas sampul media.					
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.					
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kualitas gambar yang ditampilkan dengan materi yang diterapkan.					
5	Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga sudah proporsional.					
C. Kejelasan Teks (Huruf) yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga dapat dibaca dengan baik.					
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.					
D. Tampilan Media						
8	Kombinasi warna pada media permainan ular tangga disusun secara baik dan menarik.					

9	Desain tampilan media permainan ular tangga memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa.					
E. Tata Letak						
10	Kesesuaian pengaturan tata letak gambar serta tulisan pada media permainan ular tangga.					
PENGGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
11	Bahasa yang digunakan di dalam media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.					
12	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga.					
KEMUDAHAN PENGGUNAAN						
A. Kemudahan Penggunaan Media						
13	Penggunaan media permainan ular tangga sangat mudah digunakan					
14	Dengan petunjuk bermain memudahkan pengguna untuk menggunakan media permainan ular tangga.					
B. Kejelasan Penggunaan Media						
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.					

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Lampiran 17. Instrumen Validasi Respon Pendidik

INSTRUMEN VALIDASI RESPON PENDIDIK

Nama :

Jabatan :

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi pendidik.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah **5 = Sangat Setuju (SS)**, **4 = Setuju (S)**, **3 = Cukup (C)**, **2 = Tidak Setuju (TS)**, dan **1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
SAJIAN MEDIA						
A. Kualitas Teknis Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.					
2	Kemenarikan tampilan papan permainan, kartu soal, serta kartu informasi pada media permainan ular tangga.					
3	Keterbacaan soal dan informasi yang disajikan jelas.					
4	Ketepatan penempatan kotak soal serta kotak informasi pada papan permainan ular tangga.					
5	Media permainan ular tangga dapat digunakan secara berulang-ulang.					

KUALITAS MEDIA					
A. Kualitas Isi Materi dalam Media					
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.				
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.				
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.				
9	Kemudahan materi untuk dipahami.				
10	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami.				
B. Kualitas Instruksional					
11	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.				
12	Kesesuaian latihan soal dengan materi.				
13	Pemberian soal disesuaikan dengan materi.				
14	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa.				
15	Keselarasn antara soal dan jawaban pada latihan.				

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Lampiran 18. Instrumen Validasi Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Tanggal :

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah **5 = Sangat Setuju (SS)**, **4 = Setuju (S)**, **3 = Cukup (C)**, **2 = Tidak Setuju (TS)**, dan **1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.					
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.					
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.					

4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.					
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.					
PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.					
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.					
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.					
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.					
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.					

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Lampiran 19. Hasil Penilaian Instrumen *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

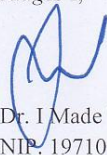
No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	√	
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	√	
3	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	√	
4	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	√	
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media permainan ular tangga.	√	
6	Materi serta contoh soal yang disajikan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.	√	
ISI SOAL			
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 pada Media Permainan Ular Tangga			
7	Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media permainan ular tangga.	√	
B. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar			
8	Relevansi materi serta soal terhadap kompetensi dasar pada media permainan ular tangga.	√	
C. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator			
9	Relevansi materi serta soal terhadap indikator pada media permainan ular tangga.	√	
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa			
10	Relevansi materi serta soal terhadap tingkat perkembangan kognitif siswa.	√	

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 24 Februari 2022

Judges I,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19710815 200112 1 001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk

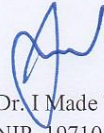
1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Sampul Media			
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media permainan ular tangga.	√	
2	Kejelasan identitas sampul media.	√	
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	√	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan			
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi/tema yang diterapkan.		√
5	Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga.	√	
C. Kejelasan Teks (Huruf) yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga dapat dibaca dengan baik.	√	
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.	√	
D. Tampilan Media			
8	Kombinasi warna pada media permainan ular tangga disusun secara baik dan menarik.	√	
9	Desain tampilan media permainan ular tangga memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa.	√	
E. Tata Letak			
10	Kesesuaian pengaturan tata letak gambar serta tulisan pada media permainan ular tangga.	√	
PENGGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
11	Bahasa yang digunakan di dalam media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	√	
12	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga.	√	

KEMUDAHAN PENGGUNAAN			
A. Kemudahan Penggunaan Media			
13	Penggunaan media permainan ular tangga sangat mudah digunakan	✓	
14	Dengan petunjuk bermain memudahkan pengguna untuk menggunakan media permainan ular tangga.	✓	
B. Kejelasan Penggunaan Media			
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	✓	

Catatan:
 B.4 tidak relevan dg kisi 2, sebaiknya diganti
 kualitas gambar yang ditampilkan

Singaraja, 24 Februari 2022
 Judges I,


 Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19710815 200112 1 001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI PENDIDIK)**

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
SAJIAN MEDIA			
A. Kualitas Teknis Media			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	✓	
2	Kemenarikan tampilan papan permainan, kartu soal, serta kartu informasi pada media permainan ular tangga.	✓	
3	Keterbacaan soal dan informasi yang disajikan jelas.	✓	
4	Ketepatan penempatan kotak soal serta kotak informasi pada papan permainan ular tangga.	✓	
5	Media permainan ular tangga dapat digunakan secara berulang-ulang.	✓	
KUALITAS MEDIA			
A. Kualitas Isi Materi dalam Media			
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	✓	
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	✓	
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.	✓	
9	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓	
10	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami.	✓	
B. Kualitas Instruksional			
11	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓	
12	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	✓	
13	Pemberian soal diselesaikan dengan materi.		✓
14	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa.	✓	
15	Keselarasannya antara soal dan jawaban pada latihan.	✓	

disesuaikan

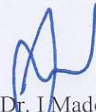
Catatan:

B.B. Arani

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 24 Februari 2022

Judges I,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19710815 200112 1 001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA)**

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI DAN SOAL			
A. Pemahaman Materi			
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	✓	
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓	
3	Materi soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓	
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓	
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓	
PENGGUNAAN MEDIA			
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar			
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓	
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓	
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓	
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓	
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓	

Catatan:

A.3 Kata "materi" dihilangkan

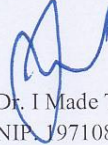
.....

.....

.....

.....
.....
Singaraja, 24 Februari 2022

Judges I,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 20. Hasil Penilaian Instrumen *Judges* II

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)**

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Tbu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Tbu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
PENGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	√	
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	√	
3	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	√	
4	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	√	
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media permainan ular tangga.	√	
6	Materi serta contoh soal yang disajikan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.	√	
ISI SOAL			
A. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas K13 pada Media Permainan Ular Tangga			
7	Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media permainan ular tangga.	√	
B. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar			
8	Relevansi materi serta soal terhadap kompetensi dasar pada media permainan ular tangga.	√	
C. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator			
9	Relevansi materi serta soal terhadap indikator pada media permainan ular tangga.	√	
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa			
10	Relevansi materi serta soal terhadap tingkat perkembangan kognitif siswa.	√	

Catatan:

Kejelasan dan kelengkapan identitas K13 pada media permainan ular tangga, maksudnya seperti apa isinya nanti?

Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pada media ular tangga belum berisi

Singaraja, 24 Februari 2022

Judges II,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840828 200912 2 005

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Tbu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Tbu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
DESAIN MEDIA			
A. Desain Sampul Media			
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media permainan ular tangga.	√	
2	Kejelasan identitas sampul media.		
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	√	
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan			
4	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi/tema yang diterapkan.	√	
5	Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga.	√	
C. Kejelasan Teks (Huruf) yang Ditampilkan			
6	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga dapat dibaca dengan baik.	√	
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.	√	
D. Tampilan Media			
8	Kombinasi warna pada media permainan ular tangga disusun secara baik dan menarik.	√	
9	Desain tampilan media permainan ular tangga memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa.	√	
E. Tata Letak			
10	Kesesuaian pengaturan tata letak gambar serta tulisan pada media permainan ular tangga.	√	
PENGGUNAAN BAHASA			
A. Kualitas Penggunaan Bahasa			
11	Bahasa yang digunakan di dalam media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	√	
12	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga.	√	

KEMUDAHAN PENGGUNAAN			
A. Kemudahan Penggunaan Media			
13	Penggunaan media permainan ular tangga sangat mudah digunakan	√	
14	Dengan petunjuk bermain memudahkan pengguna untuk menggunakan media permainan ular tangga.	√	
B. Kejelasan Penggunaan Media			
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	√	

Catatan:

Sudah Bagus, perlu diperbaiki

1. Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga sudah proporsional.
2. Kejelasan permainan ular tangga perlu juga diperhatikan

Singaraja, 24 Februari 2022

Judges III

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustianna, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840828 200912 2 005

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI PENDIDIK)**

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Tbu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Tbu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
SAJIAN MEDIA			
A. Kualitas Teknis Media			
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	√	
2	Kemenarikan tampilan papan permainan, kartu soal, serta kartu informasi pada media permainan ular tangga.	√	
3	Keterbacaan soal dan informasi yang disajikan jelas.	√	
4	Ketepatan penempatan kotak soal serta kotak informasi pada papan permainan ular tangga.	√	
5	Media permainan ular tangga dapat digunakan secara berulang-ulang.	√	
KUALITAS MEDIA			
A. Kualitas Isi Materi dalam Media			
6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	√	
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	√	
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.	√	
9	Kemudahan materi untuk dipahami.	√	
10	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami.		
B. Kualitas Instruksional			
11	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	√	
12	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	√	
13	Pemberian soal diselesaikan dengan materi.	√	
14	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa.	√	
15	Keselarasn antara soal dan jawaban pada latihan.	√	

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 24 Februari 2022
Judge II



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840828 200912 2 005

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA)**

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Tbu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing-masing indikator penilaian.
2. Jika terdapat masukan atau saran, Bapak/Tbu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan.

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
MATERI DAN SOAL			
A. Pemahaman Materi			
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	√	
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	√	
3	Materi soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	√	
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	√	
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	√	
PENGGUNAAN MEDIA			
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar			
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	√	
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	√	
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	√	
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	√	
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	√	

Catatan:

.....

.....

.....

.....
.....
Singaraja, 24 Februari 2022

Judges II,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840828 200912 2 005

Lampiran 21. Perhitungan Uji Validitas Instrumen

Diperoleh perhitungan tabulasi silang antara kedua ahli pakar berdasarkan hasil uji validitas instrumen ahli materi dapat disajikan dalam tabel.

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat relevan		1,2,3,4, 5,6,7,8,9,10

Berdasarkan perolehan tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen ahli materi dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10} = 1$$

Berdasarkan hasil kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen ahli materi berada pada kriteria validitas isi **sangat tinggi**.

Kemudian dilanjutkan dengan perhitungan tabulasi silang antara kedua ahli pakar berdasarkan hasil uji validitas instrumen ahli media dapat disajikan dalam tabel.

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		4
	Sangat relevan		1,2,3,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15

Berdasarkan perolehan tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen ahli media dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{14}{0 + 1 + 0 + 14} = 0,93$$

Berdasarkan hasil kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen ahli media berada pada kriteria validitas isi **sangat tinggi**.

Selanjutnya, perhitungan tabulasi silang berdasarkan hasil uji validitas instrumen pendidik dapat disajikan dalam tabel.

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Pendidik

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		13
	Sangat relevan		1,2,3,4, 5,6,7,8,9,10, 11,12,14,15

Berdasarkan perolehan tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen pendidik dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{14}{0 + 1 + 0 + 14} = 0,93$$

Berdasarkan hasil kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen pendidik berada pada kriteria validitas isi **sangat tinggi**.

Selanjutnya, perhitungan tabulasi silang berdasarkan hasil uji validitas instrumen respon siswa dapat disajikan dalam tabel.

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Siswa

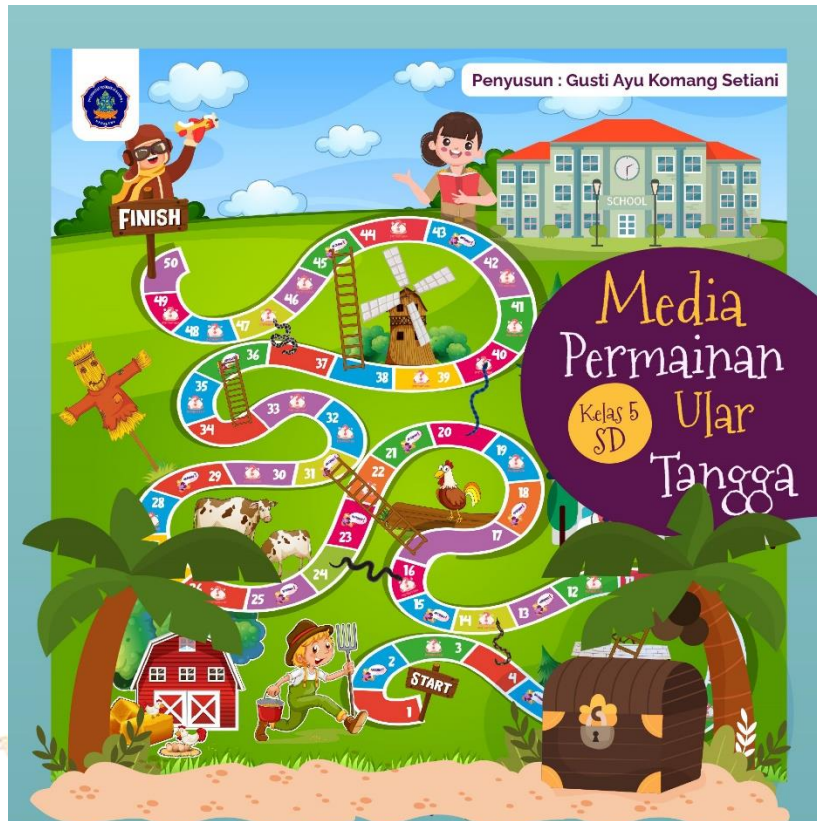
<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>judges</i>	Kurang relevan	Sangat relevan
<i>Judges II</i>	Kurang relevan		
	Sangat relevan		1,2,3,4, 5,6,7,8,9,10

Berdasarkan perolehan tabel di atas, koefisien validitas isi instrumen respon siswa dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{10}{0 + 0 + 0 + 10} = 1$$

Berdasarkan hasil kriteria validitas isi, koefisien validitas isi instrumen respon siswa berada pada kriteria validitas isi **sangat tinggi**.

Lampiran 22. Hasil Media yang Telah Diperbaiki Keseluruhan



Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran dikemas dengan aktif, semangat, dan ceria. Sangat cocok diterapkan untuk siswa SD yang dilengkapi dengan informasi serta pertanyaan dan sesuai dengan Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita khususnya muatan IPS.

Gusti Ayu Komang Setiani, lahir di Singaraja pada tanggal 16 Agustus 2000. Penulis beralamat di Jalan Sahadewa No. 7A Kelurahan Banjar Jawa, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK PGRI Singaraja (lulus tahun 2006), melanjutkan ke SD Negeri 1 Banjar Jawa (lulus tahun 2012), kemudian dilanjutkan ke SMP Negeri 6 Singaraja (lulus tahun 2015), dan melanjutkan ke SMA Negeri 4 Singaraja (lulus tahun 2018), hingga akhirnya dapat menempuh jenjang kuliah di Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Prodi PGSD di Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan tekad dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak penulis mampu menyelesaikan media ini sebagai tugas akhir dari skripsi.

	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd NIP: 19840828 200912 2 005 DOSEN PEMBIMBING 1
	Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc NIP: 19920212 201903 2 013 DOSEN PEMBIMBING 2
	Gusti Ayu Komang Setiani NIM: 1811031163 PENYUSUN

Semuanya Membutuhkan Keberanian Untuk Mendapatkan Hasil Yang Lebih Baik

Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPS

Kelas : V

Tema : Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita

Kompetensi Dasar:

3.3 Mengidentifikasi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Indikator:

3.3.1 Menguraikan macam-macam peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat.

3.3.2 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui permainan ular tangga, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat.
2. Melalui permainan ular tangga, siswa mampu menjelaskan jenis-jenis usaha ekonomi yang ada di masyarakat dengan tepat.
3. Melalui permainan ular tangga, siswa mampu menguraikan peran ekonomi dari setiap jenis usaha ekonomi yang ada dengan cermat.
4. Melalui permainan ular tangga, siswa mampu menjelaskan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat dengan benar.

Petunjuk Bermain

1. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 3-4 orang siswa
2. Pilihlah masing-masing pion untuk menjalankan permainan
3. Lakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu
4. Selanjutnya pemain yang menang hompimpa dipersilahkan melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah pion yang dilalui sesuai dengan mata dadu yang keluar.
5. Pindahkan pion sesuai dengan mata dadu yang ditunjukkan. Apabila memperoleh mata dadu 6 siswa dipersilahkan melempar dadu sekali lagi.
6. Apabila pion berhenti pada kotak yang memuat pertanyaan maka siswa wajib menjawab soal yang telah disediakan oleh guru, dan apabila pion berhenti pada kotak yang memuat informasi maka siswa wajib membacakan informasi tersebut kepada pemain lainnya.
7. Jika menjawab soal dengan benar maka akan mendapat 1 tambahan poin, dan apabila menjawab salah maka akan mendapat 1 potongan poin serta pion mundur 1 langkah.
8. Apabila kotak yang dituju didapati gambar tangga maka pion mengikuti posisi naik tangga, dan sebaliknya apabila pion pemain menunjukkan gambar kepala ular maka pion mengikuti arah turun ular.
9. Pemain dikatakan menang apabila terlebih dahulu mencapai garis finish serta yang paling banyak mendapat poin.



Lampiran 23. Hasil Penilaian Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu penggunaan bahasa dan isi soal.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
PENGUNAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami.	✓				
3	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	✓				
4	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.	✓				
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media permainan ular tangga.	✓				
6	Materi serta contoh soal yang disajikan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.		✓			
ISI SOAL						
A. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar						
7	Relevansi materi serta soal terhadap kompetensi dasar pada media permainan ular tangga.	✓				

B. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator					
8	Relevansi materi serta soal terhadap indikator pada media permainan ular tangga.	✓			
C. Relevansi Latihan Soal terhadap Tujuan Pembelajaran					
9	Relevansi materi serta soal terhadap tujuan pembelajaran pada media permainan ular tangga.	✓			
D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa					
10	Relevansi materi serta soal terhadap tingkat perkembangan kognitif siswa.	✓			

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

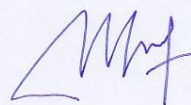
.....

.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 1 April 2022
Judges I,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 19860521 201504 1 001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu penggunaan bahasa dan isi soal.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah *sangat baik (5)*, *baik (4)*, *cukup (3)*, *kurang (2)*, *sangat kurang (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
PENGUNAAAN BAHASA						
A. Kualitas Penggunaan Bahasa						
1	Susunan kalimat sesuai aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku.	√				
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah untuk dipahami	√				
3	Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	√				
4	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda.		√			
5	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam media permainan ular tangga.		√			
6	Materi serta contoh soal yang disajikan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.	√				
ISI SOAL						
B. Relevansi Latihan Soal terhadap Kompetensi Dasar						
7	Relevansi materi serta soal terhadap kompetensi dasar pada media permainan ular tangga.		√			
C. Relevansi Latihan Soal terhadap Indikator						
8	Relevansi materi serta soal terhadap indikator pada media permainan ular tangga.			√		

D. Relevansi Latihan Soal terhadap Tujuan Pembelajaran					
9	Relevansi materi serta soal terhadap tujuan pembelajaran pada media permainan ular tangga.		√		
E. Relevansi Latihan Soal terhadap Tingkat Perkembangan Siswa					
10	Relevansi materi serta soal terhadap tingkat perkembangan kognitif siswa.	√			

Komentar Guna Perbaiki Instrumen

- Sesuaikan KKO pada indikator dengan tujuan pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran gunakan format ABCD.
- Soal KKOnya belum sesuai dengan indikator dan tujuan terutama KKO menyebutkan/disebut merupakan C1.
- Isi penomoran pada kisi-kisi soal/mengapa ada 23 soal?

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
√	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 1 April 2022
 Judge II



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19840828 200912 2 005

Lampiran 24. Hasil Penilaian Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media permainan ular tangga.	✓				
2	Kejelasan identitas sampul media.	✓				
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	✓				
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kualitas gambar yang ditampilkan dengan materi yang diterapkan.	✓				
5	Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga sudah proporsional.	✓				
C. Kejelasan Teks (Huruf) yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga dapat dibaca dengan baik.	✓				
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.	✓				
D. Tampilan Media						
8	Kombinasi warna pada media permainan ular tangga disusun secara baik dan menarik.	✓				
9	Desain tampilan media permainan ular tangga memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa.	✓				
E. Tata Letak						
10	Kesesuaian pengaturan tata letak gambar serta tulisan pada media permainan ular		✓			

	tangga.						
PENGUNAAN BAHASA							
A. Kualitas Penggunaan Bahasa							
11	Bahasa yang digunakan di dalam media permainan ular tanga mudah dipahami siswa.	✓					
12	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga.	✓					
KEMUDAHAN PENGGUNAAN							
A. Kemudahan Penggunaan Media							
13	Penggunaan media permainan ular tangga sangat mudah digunakan	✓					
14	Dengan petunjuk bermain memudahkan pengguna untuk menggunakan media permainan ular tangga.	✓					
B. Kejelasan Penggunaan Media							
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	✓					

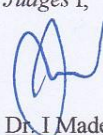
Komentar Guna Perbaikan Instrumen

1. Petunjuk dilaminasikan
 2. Siapkan hadiah berupa buntang, biji-bijian, dll
-
-
-
-
-

Hasil Penilaian Validasi SAP

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 13 April 2022
Judges I,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 19710815 200112 1 001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 3 aspek utama yaitu desain media, penggunaan bahasa, dan kemudahan penggunaan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah *sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
DESAIN MEDIA						
A. Desain Sampul Media						
1	Kemenarikan desain tampilan sampul media permainan ular tangga.	√				
2	Kejelasan identitas sampul media.		√			
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media.	√				
B. Kualitas Gambar yang Ditampilkan						
4	Kualitas gambar yang ditampilkan dengan materi yang diterapkan.	√				
5	Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga sudah proporsional.		√			
C. Kejelasan Teks (Huruf) yang Ditampilkan						
6	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga dapat dibaca dengan baik.	√				
7	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.	√				
D. Tampilan Media						
8	Kombinasi warna pada media permainan ular tangga disusun secara baik dan menarik.	√				
9	Desain tampilan media permainan ular tangga memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa.		√			
E. Tata Letak						
10	Kesesuaian pengaturan tata letak gambar serta tulisan pada media permainan ular tangga.	√				

PENGUNAAN BAHASA					
F. Kualitas Penggunaan Bahasa					
11	Bahasa yang digunakan di dalam media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.		√		
12	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga.	√			
KEMUDAHAN PENGGUNAAN					
G. Kemudahan Penggunaan Media					
13	Penggunaan media permainan ular tangga sangat mudah digunakan	√			
14	Dengan petunjuk bermain memudahkan pengguna untuk menggunakan media permainan ular tangga.		√		
H. Kejelasan Penggunaan Media					
15	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	√			

Komentar Guna Perbaikan Instrumen

- Secara umum media permainan ular tangga (alat permainan edukatif) sudah baik:
 - sudah dilengkapi petunjuk permainan yang jelas
 - tampilan teks, grafis, sudah atraktif sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD
- Pada halaman/sampul belakang, tata kembali layoutnya supaya tidak tumpang tindih antara: 1) Deskripsi/sinopsis media, dan 2) Pengembang media (mahasiswa, dosen pembimbing)
- Cover kartu soal supaya diberikan judul/teks, bukan sekedar tanda tanya

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
√	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Singaraja, 4 April 2022
Judges II,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd.,
M.Pd.NIP. 19810414 200604 1 001

Lampiran 25. Hasil Penilaian Respon Pendidik

INSTRUMEN VALIDASI RESPON PENDIDIK

Nama : NI. KADEK SUKINI, S.Pd.SP
 Jabatan : GURU KELAS

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi pendidik.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
SAJIAN MEDIA						
A. Kualitas Teknis Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	✓				
2	Kemenarikan tampilan papan permainan, kartu soal, serta kartu informasi pada media permainan ular tangga.	✓				
3	Keterbacaan soal dan informasi yang disajikan jelas.	✓				
4	Ketepatan penempatan kotak soal serta kotak informasi pada papan permainan ular tangga.	✓				
5	Media permainan ular tangga dapat digunakan secara berulang-ulang.	✓				
KUALITAS MEDIA						
A. Kualitas Isi Materi dalam Media						

6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	✓				
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	✓				
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.	✓				
9	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓				
10	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami.	✓				
B. Kualitas Instruksional						
11	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓				
12	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	✓				
13	Pemberian soal disesuaikan dengan materi.	✓				
14	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa.	✓				
15	Keselarasannya antara soal dan jawaban pada latihan.	✓				

Komentar

.....

.....

.....

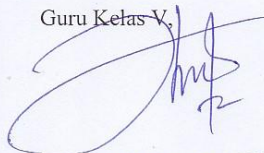
.....

.....

.....

Singaraja, 18 April 2022

Guru Kelas V,



(NI KADEK SUKINI, S.Pd-SP)

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI RESPON PENDIDIK

Nama : Gede Partha Kusuma Jaya
 Jabatan : Guru kelas 5

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi pendidik.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu sajian media dan kualitas media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
SAJIAN MEDIA						
A. Kualitas Teknis Media						
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga.	✓				
2	Kemenerikan tampilan papan permainan, kartu soal, serta kartu informasi pada media permainan ular tangga.	✓				
3	Keterbacaan soal dan informasi yang disajikan jelas.	✓				
4	Ketepatan penempatan kotak soal serta kotak informasi pada papan permainan ular tangga.	✓				
5	Media permainan ular tangga dapat digunakan secara berulang-ulang.	✓				
KUALITAS MEDIA						
A. Kualitas Isi Materi dalam Media						

6	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	✓				
7	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	✓				
8	Kesesuaian ilustrasi dengan materi.		✓			
9	Kemudahan materi untuk dipahami.	✓				
10	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami.	✓				
B. Kualitas Instruksional						
11	Pemberian ilustrasi dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓				
12	Kesesuaian latihan soal dengan materi.	✓				
13	Pemberian soal disesuaikan dengan materi.	✓				
14	Kesesuaian tingkat soal dengan perkembangan siswa.	✓				
15	Keselarasan antara soal dan jawaban pada latihan.	✓				

Komentar

...jenis pekerjaan yang di munculkan pada gambar ulat tangga bisa di perbanyak lagi

.....

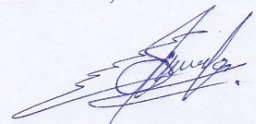
.....

.....

.....

Singaraja, 18 April 2022

Guru Kelas V,


 (Gede Pascha Kusumajaya
 NIP. 1978 05 16 200902 1001

Lampiran 26. Hasil Penilaian Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : I Gede Sembah Wisaga
Kelas : VA
No. Absen : 4
Tanggal : Senin 10 April 2022

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	√				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.		√			
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	√				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	√				
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	√				

PENGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar					
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓			
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓			
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.		✓		
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓			
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			

Komentar

permainan ular tangga ini sangat menyenangkan dan kita dapat bermain dan belajar

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Made Senti Cahyani.....
 Kelas : VA.....
 No. Absen : 25.....
 Tanggal : Senin 18 Apr 2022.....

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.			✓		
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.		✓			
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.		✓			
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				

PENGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar					
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.		✓		
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.		✓		
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.		✓		
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.		✓		
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			

Komentar

Media pembelajaran permainan ular tangga sangat menarik dan menyenangkan 😊😊😊

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Pt. Alhanna Subrisna Putra
 Kelas : V.A
 No. Absen : 31
 Tanggal : 18 April 2022

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	✓				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.		✓			
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				

PENGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar					
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓			
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.		✓		
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓			
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓			
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			

Komentar

dengan media ular tangga sangat bagus.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : *Km. Agung Dani Puluh Saekmuan*
 Kelas : *V.A*
 No. Absen : *15*
 Tanggal : *18*

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.		✓			
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	✓				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.		✓			
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	✓				

PENGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar					
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓			
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓			
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.		✓		
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓			
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			

Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Made Balinda Vheda d. Wiyana
 Kelas : Va
 No. Absen : 20
 Tanggal : 18-4-2022

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	✓				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.		✓			
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	✓				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	✓				
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.		✓			

PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.		✓			
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓				
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓	✗			

Komentar

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Ad. Hanjaya Purnama
 Kelas : 5A
 No. Absen : 2
 Tanggal : 18/4/2022

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Tidak Setuju (TS), dan 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	√				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	√				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	√				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	√				
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	√				

PENGGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓				
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.	✓				
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓				

Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Made Riestyan Jaya
 Kelas : VA
 No. Absen : 24
 Tanggal : 18-4-2022

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	√				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	√				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	√				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	√				
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	√				

PENGUNAAN MEDIA						
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar						
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓				
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓				
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓				
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.		✓			
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓				

Komentar

Menyenangkan.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : Ni Ritu Andyesa Karunia...
 Kelas : Va.....
 No. Absen : 99.....
 Tanggal : Senin 18 April 2022.....

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Tidak Setuju (TS), dan 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.	√				
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	√				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.	√				
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.		√			
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.	√				

PENGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar					
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓			
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.		✓		
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓			
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.		✓		
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			

Komentar

Permainan ular tangga sangat bagus untuk media pembelajaran siswa, permainan ini sangat mudah dipahami oleh siswa, selain itu pertanyaannya sangat mudah dipahami.

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : I. Nyoman Sukma Ikhmisna Dana
 Kelas : V.A
 No. Absen : 8
 Tanggal : 18 April 2022

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Tidak Setuju (TS), dan 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.			√		
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	√				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.		√			
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.	√				
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.		√			

PENGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar					
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.			✓	
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.	✓			
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	✓			
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.		✓		
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓			

Komentar

saya lisa aktif dalam belajar dan bermain
 dan saya lisa belajar dalam pendidikan dan
 pengetahuan

.....

.....

.....

INSTRUMEN RESPON SISWA

Nama : I. Komang, Karsana, Dama, Dyala, s.s.a.
 Kelas : V.A
 No. Absen : 7
 Tanggal : Senin, 18 April 2022

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada 2 aspek utama yaitu materi soal dan penggunaan media.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah 5 = *Sangat Setuju (SS)*, 4 = *Setuju (S)*, 3 = *Cukup (C)*, 2 = *Tidak Setuju (TS)*, dan 1 = *Sangat Tidak Setuju (STS)*.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dan saran dilakukan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
		SS	S	C	TS	STS
MATERI DAN SOAL						
A. Pemahaman Materi						
1	Materi serta soal yang disampaikan dalam media permainan ular tangga sudah runtut.		√			
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	√				
3	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa.			√		
4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban.		√			
5	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar.		√			

PENGUNAAN MEDIA					
A. Kemudahan Menggunakan Media dalam Belajar					
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami siswa.	✓			
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa.		✓		
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.		✓		
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat terbaca dengan jelas.			✓	
10	Siswa masih tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.		✓		

Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 27. Dokumentasi





RIWAYAT HIDUP



Gusti Ayu Komang Setiani lahir di Singaraja pada tanggal 16 Agustus 2000. Penulis lahir dari pasangan Bapak Gusti Ngurah Sudiarta dan Ibu Jro Ketut Mariani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis bertempat tinggal di Jalan Sahadewa No. 7A, Kelurahan Banjar Jawa, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Banjar Jawa pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 6 Singaraja dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2018, penulis lulus dari SMA Negeri 4 Singaraja dan melanjutkan S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2022 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar”.

