



Lampiran 1 Surat Izin Observasi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman: https://fip.undiksha.ac.id – Surel: fip@undiksha.ac.id	
Nomor : 8102/UN48.10.6/LT/2025 Lampiran : - Hal : Observasi Awal	Singaraja, 4 Juni 2025
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Tegal di tempat	
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.	
Nama : Putu Santika Udayani NIM : 2211031404 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.	
- Ketua Jurusan	
	
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004	
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905	

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6915/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Banjar Tegal
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BuiL
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR TEGAL
 Jalan Pahlawan, No. 67 Singaraja, Kecamatan Banjar Tegal

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 045.2 / 291 / SD/ 2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Banjar Tegal Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng :

Nama : Luh Susmiti, S.Pd.SD, M.Pd
 NIP : 19710102 199307 2 001
 Pangkat/ Gol : Pembina Utama Muda Tk.I / IV c
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 1 Banjar Tegal

Bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Putu Santiika Udayani
 NIM : 2211031404
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menang benar mahasiswa diatas telah mengadakan pengumpulan data Seminar di kelas III untuk melengkapi data percolishan Mata kuliah Seminar, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan , pada tanggal 12 Mei 2026 di SD Negeri 1 Banjar Tegal .

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 12 Mei 2026
 Kepala SD Negeri 1 Banjar Tegal,

 Luh Susmiti, S.Pd.SD, M.Pd
 NIP.19710102.199307.2.001

Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2273/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 11 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik dan atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2274/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 11 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.

Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 5 Surat Pengantar Ahli Materi I dan II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6429/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 27 April 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bsrf
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6430/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 27 April 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 6 Surat Pengantar Ahli Desain I dan II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6603/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 30 April 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof.Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6604/UN48.10.6/PK.01.03/2026

Singaraja, 30 April 2026

Lampiran : -

Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Santika Udayani

NIM : 2211031404

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta

NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 7 Surat Pengantar Ahli Media I dan II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6603/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 30 April 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof.Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 6604/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 30 April 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 8 Surat Keterangan Uji Judges 1 dan II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912132015042003
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan
Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
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, 25 Februari 2026

Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd
NIP. 198912132015042003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP : 1973122320210502362
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan
Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
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, 26 Februari 2026

Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP. 1973122320210502362

Lampiran 9 Surat Keterangan Uji Ahli Materi I dan II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912132015042003
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan
Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli materi penelitian, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 April 2026

Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP : 1973122320210502362
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan
Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli materi penelitian, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 April 2026

Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP. 1973122320210502362

Lampiran 10 Surat Keterangan Uji Ahli Desain I dan II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI DESAIN INSTRUKSIONAL

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli desain instruksional, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 06 Mei 2026

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI DESAIN INSTRUKSIONAL

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli desain instruksional, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 Mei 2026

Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran 11 Surat Keterangan Uji Ahli Media I dan II

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli media pembelajaran, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 06 Mei 2026

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Santika Udayani
NIM : 2211031404
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli media pembelajaran, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 Mei 2026

Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran 12 Hasil Penilaian Judges I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A Manfaat				
1.	Media permainan ular tangga dapat digunakan dengan mudah untuk mendukung proses pembelajaran.	✓		
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	✓		
B Desain Tampilan				
1	Tampilan media permainan ular tangga dipilih dengan tepat sehingga menarik perhatian peserta didik.	✓		
2	Gambar dan teks dalam media permainan ular tangga disajikan secara serasi sehingga tampilan menjadi menarik.	✓		
3	Gambar dalam media permainan ular tangga	✓		

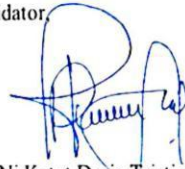
	disajikan dengan jelas sehingga mendukung proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman peserta didik.			
C Teks				
1	Jenis huruf dalam media permainan ular tangga tepat dan mudah dibaca siswa.	✓		
2	Ukuran huruf dalam media permainan ular tangga sesuai dan mudah dibaca siswa.	✓		
3	Spasi tulisan dalam media permainan ular tangga tepat dan memudahkan siswa dalam membaca.	✓		
D Warna				
1	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga sesuai dan harmonis.	✓		
2	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga tepat sehingga teks dan gambar tetap mudah dibaca.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Sudah sesuai

Singaraja, 25 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Guru.

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A Desain Tampilan				
1.	Tampilan media ular tangga secara keseluruhan menarik dan membuat peserta didik ingin mencoba bermain.	✓		
2	Tampilan teks dalam media permainan ular tangga sudah jelas dan mudah dipahami siswa.	✓		
3	Gambar atau ilustrasi pada media ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓		
4	Warna yang digunakan pada media ular tangga cerah, menarik, dan sesuai untuk anak kelas III SD.	✓		
B Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sesuai dengan capaian	✓		

	pembelajaran yang diharapkan.			
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3	Media permainan ular tanggasudah tepat dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	✓		
C Evaluasi				
1	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh peserta didik.	✓		
2	Soal-soal yang terdapat dalam media permainan ular tangga sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.	✓		
D Pengoprasian				
1	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Sudah benar

Singaraja, 25 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A Desain Tampilan				
1.	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓		
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓		
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓		
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓		

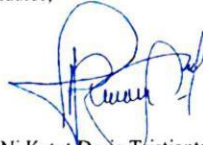
B Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓		
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.	✓		
C Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

C. Komenta/Saran Perbaikan Instrumen

Sudah sesuai

Singaraja, 25 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Kurikulum				
1.	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
B Materi				
1	Penyajian materi dalam media permainan ular tangga disusun secara tepat dan berurutan.	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga	✓		

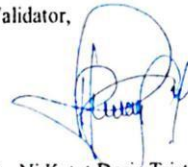
	disusun secara menarik sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.			
3	Uraian materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
4	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik kelas III sekolah dasar.	✓		
5	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga disusun dengan bahasa yang sederhana dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
C Evaluasi				
1	Evaluasi yang terdapat dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga mampu mengukur pemahaman peserta didik secara tepat.	✓		
2	Evaluasi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik kelas III sekolah dasar.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Sesuai sesuai

Singaraja, 25 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A Tujuan				
1.	Tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam pengembangan media permainan ular tangga disampaikan secara jelas.	✓		
2	Tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi dalam media permainan ular tangga disusun secara selaras dan konsisten sehingga saling mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.	✓		
B Strategi				
1	Materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara sistematis dan mudah dipahami.	✓		
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar	✓		

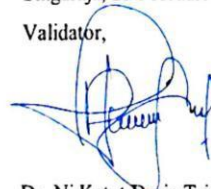
	siswa selama mengikuti pembelajaran.			
3	Media permainan ular tangga mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓		
4	Media permainan ular tangga tepat dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui aktivitas permainan.	✓		
5	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami dan menggunakan media dengan benar.	✓		
6	Media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓		
C Evaluasi				
1	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
2	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakannya.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Saran sesuai

Singaraja, 25 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Efektifitas

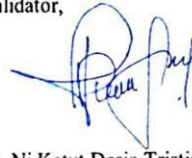
No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Lihat pada item soal

Singaraja, 25 Februari 2026

Validator,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 13 Hasil Penilaian Judges II

LEMBAR PENILAIAN JUDGES INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A Kurikulum				
1.	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
B Materi				
1	Penyajian materi dalam media permainan ular tangga disusun secara tepat dan berurutan.	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga	✓		

	disusun secara menarik sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.			
3	Uraian materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
4	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik kelas III sekolah dasar.	✓		
5	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga disusun dengan bahasa yang sederhana dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
C Evaluasi				
1	Evaluasi yang terdapat dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga mampu mengukur pemahaman peserta didik secara tepat.	✓		
2	Evaluasi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik kelas III sekolah dasar.	✓		

C. Komenta/Saran Perbaikan Instrumen

Sudah relevan untuk dipergunakan dalam pembelajaran

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,



Dr. Caccilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 1973122320210502362

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A Manfaat				
1.	Media permainan ular tangga dapat digunakan dengan mudah untuk mendukung proses pembelajaran.	✓		
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	✓		
B Desain Tampilan				
1	Tampilan media permainan ular tangga dipilih dengan tepat sehingga menarik perhatian peserta didik.	✓		
2	Gambar dan teks dalam media permainan ular tangga disajikan secara serasi sehingga tampilan menjadi menarik.	✓		
3	Gambar dalam media permainan ular tangga	✓		

	disajikan dengan jelas sehingga mendukung proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman peserta didik.			
C Teks				
1	Jenis huruf dalam media permainan ular tangga tepat dan mudah dibaca siswa.	✓		
2	Ukuran huruf dalam media permainan ular tangga sesuai dan mudah dibaca siswa.	✓		
3	Spasi tulisan dalam media permainan ular tangga tepat dan memudahkan siswa dalam membaca.	✓		
D Warna				
1	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga sesuai dan harmonis.	✓		
2	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga tepat sehingga teks dan gambar tetap mudah dibaca.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Sudah sesuai dengan media pembelajaran sekolah dasar
di kelas 3.

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 1973122320210502362

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A Tujuan				
1.	Tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam pengembangan media permainan ular tangga disampaikan secara jelas.	✓		
2	Tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi dalam media permainan ular tangga disusun secara selaras dan konsisten sehingga saling mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.	✓		
B Strategi				
1	Materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara sistematis dan mudah dipahami.	✓		
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar	✓		

	siswa selama mengikuti pembelajaran.			
3	Media permainan ular tangga mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓		
4	Media permainan ular tangga tepat dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui aktivitas permainan.	✓		
5	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami dan menggunakan media dengan benar.	✓		
6	Media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓		
C Evaluasi				
1	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
2	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakannya.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Sudah relevan

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 1973122320210502362

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

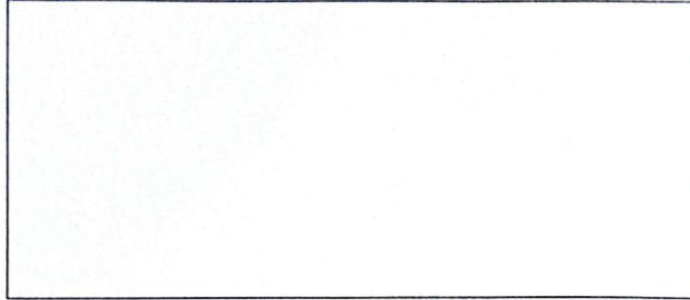
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A	Desain Tampilan			
1.	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓		
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓		
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓		
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓		

B Materi			
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓	
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.	✓	
C Evaluasi			
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓	
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓	
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen



Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 1973122320210502362

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR
TEGAL**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Guru.

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak relevan	
A Desain Tampilan				
1.	Tampilan media ular tangga secara keseluruhan menarik dan membuat peserta didik ingin mencoba bermain.	✓		
2	Tampilan teks dalam media permainan ular tangga sudah jelas dan mudah dipahami siswa.	✓		
3	Gambar atau ilustrasi pada media ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓		
4	Warna yang digunakan pada media ular tangga cerah, menarik, dan sesuai untuk anak kelas III SD.	✓		
B Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sesuai dengan capaian	✓		

	pembelajaran yang diharapkan.			
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3	Media permainan ular tanggasudah tepat dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	✓		
C Evaluasi				
1	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh peserta didik.	✓		
2	Soal-soal yang terdapat dalam media permainan ular tangga sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.	✓		
D Pengoprasian				
1	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Sangat relevan ~

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 1973122320210502362

VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Efektifitas

No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Sudah sesuai dengan materi yang diberikan

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP. 1973122320210502362

Lampiran 14 Hasil Uji Ahli Materi I

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

Identitas Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Sasaran Program : Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Tegal

Peneliti : Putu Santika Udayani

Pembimbing : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)

Istansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal", saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian materi yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang permainan ular tangga yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media permainan ular tangga ini. Atas perhatian dan kesediaan Ibu dalam mengisi angket penilaian materi, saya mengucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kurikulum					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
Materi					
1	Penyajian materi dalam media permainan ular tangga disusun secara tepat dan berurutan.		✓		
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga disusun secara menarik sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓			
3	Uraian materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
4	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik kelas III sekolah dasar.	✓			
5	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga disusun dengan bahasa yang sederhana dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
Evaluasi					
1	Evaluasi yang terdapat dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga mampu mengukur pemahaman peserta didik secara tepat.	✓			

2	Evaluasi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik kelas III sekolah dasar.	☒	☐	☐	☐
---	--	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

C. Komentar dan saran perbaikan

Lihat gambar berikut.

D. Kesimpulan

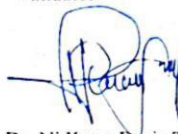
Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 30 April 2026

Validator



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 15 Hasil Uji Ahli Materi II

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

Identitas Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
 Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa
 Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Sasaran Program : Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Tegal

Peneliti : Putu Santika Udayani

Pembimbing : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
 Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)

Istansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal", saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian materi yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang permainan ular tangga yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media permainan ular tangga ini. Atas perhatian dan kesediaan Ibu dalam mengisi angket penilaian materi, saya mengucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.

✓4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Kurikulum					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
Materi					
1	Penyajian materi dalam media permainan ular tangga disusun secara tepat dan berurutan.	✓			
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga disusun secara menarik sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓			
3	Uraian materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
4	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik kelas III sekolah dasar.	✓			
5	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga disusun dengan bahasa yang sederhana dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
Evaluasi					
1	Evaluasi yang terdapat dalam media permainan ular tangga telah sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga mampu mengukur pemahaman peserta didik secara tepat.	✓			
2	Evaluasi yang disajikan dalam media permainan ular tangga telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan kognitif peserta didik kelas III sekolah dasar.	✓			

C. Komentar dan saran perbaikan

Sudah relevan untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran

D. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 30 April 2026

Validator



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP.1973122320210502362

Lampiran 16 Hasil Uji Ahli Desain Instruksional I

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

Identitas Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Sasaran Program : Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Tegal

Peneliti : Putu Santika Udayani

Pembimbing : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama Validator : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal", saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian desain instruksional yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang permainan ular tangga yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media permainan ular tangga ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian desain instruksional, saya mengucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Desain Instruksional

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam pengembangan media permainan ular tangga disampaikan secara jelas.		✓		
2	Tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi dalam media permainan ular tangga disusun secara selaras dan konsisten sehingga saling mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.	✓			
Strategi					
1	Materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara sistematis dan mudah dipahami.	✓			
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa selama mengikuti pembelajaran.	✓			
3	Media permainan ular tangga mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓			
4	Media permainan ular tangga tepat dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui aktivitas permainan	✓			
5	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami dan menggunakan media dengan benar.		✓		
6	Media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓			
Evaluasi					
1	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
2	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakannya.	✓			

C. Komentar dan saran perbaikan

- 1 Perbaiki tujuan Pembelajaran
- 2 Perbaiki Petunjuk

D. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 06 Mei 2026

Validator



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004

Lampiran 17 Hasil Uji Ahli Desain Instruksional II

**LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL**

Identitas Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Sasaran Program : Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Tegal

Peneliti : Putu Santika Udayani

Pembimbing : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)

Istansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal", saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian desain instruksional yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang permainan ular tangga yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media permainan ular tangga ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian desain instruksional, saya mengucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Desain Instruksional

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam pengembangan media permainan ular tangga disampaikan secara jelas.	✓			
2	Tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi dalam media permainan ular tangga disusun secara selaras dan konsisten sehingga saling mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.	✓			
Strategi					
1	Materi dalam media permainan ular tangga disajikan secara sistematis dan mudah dipahami.	✓			
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa selama mengikuti pembelajaran.	✓			
3	Media permainan ular tangga mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓			
4	Media permainan ular tangga tepat dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui aktivitas permainan		✓		
5	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami dan menggunakan media dengan benar.		✓		
6	Media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓			
Evaluasi					
1	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
2	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam mengerjakannya.	✓			

C. Komentar dan saran perbaikan

1. Perbaiki petujuk
2. Perbaiki Dadu
3. Semua kolom isi tantangan.
4. Perbaiki warna (putih Biru)

D. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 11 Mei 2026

Validator



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

Lampiran 18 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran I

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

Identitas Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal
Sasaran Program : Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Tegal
Peneliti : Putu Santika Udayani
Pembimbing : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)
Istansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama Validator : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal", saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang permainan ular tangga yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media permainan ular tangga ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian media pembelajaran, saya mengucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Manfaat					
1	Media permainan ular tangga dapat digunakan dengan mudah untuk mendukung proses pembelajaran.	✓			
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	✓			
Desain Tampilan					
1	Tampilan media permainan ular tangga dipilih dengan tepat sehingga menarik perhatian peserta didik.		✓		
2	Gambar dan teks dalam media permainan ular tangga disajikan secara serasi sehingga tampilan menjadi menarik.		✓		
3	Gambar dalam media permainan ular tangga disajikan dengan jelas sehingga mendukung proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman peserta didik.	✓			
Teks					
1	Jenis huruf dalam media permainan ular tangga tepat dan mudah dibaca siswa.	✓			
2	Ukuran huruf dalam media permainan ular tangga sesuai dan mudah dibaca siswa.	✓			
3	Spasi tulisan dalam media permainan ular tangga tepat dan memudahkan siswa dalam membaca.	✓			
Warna					
1	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga sesuai dan harmonis.		✓		
2	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga tepat sehingga teks dan gambar tetap mudah dibaca.		✓		

C. Komentar dan saran perbaikan

1. Perbaiki start menjadi mulai dan finish menjadi selesai.
2. Perbaiki warna kotak

D. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 06 Mei 2026

Validator



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004

Lampiran 19 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran II

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

Identitas Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk
Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Sasaran Program : Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Banjar Tegal

Peneliti : Putu Santika Udayani

Pembimbing : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)

Istansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal", saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang permainan ular tangga yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media permainan ular tangga ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian media pembelajaran, saya mengucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Manfaat					
1	Media permainan ular tangga dapat digunakan dengan mudah untuk mendukung proses pembelajaran.	✓			
2	Penggunaan media permainan ular tangga tepat untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	✓			
Desain Tampilan					
1	Tampilan media permainan ular tangga dipilih dengan tepat sehingga menarik perhatian peserta didik.	✓			
2	Gambar dan teks dalam media permainan ular tangga disajikan secara serasi sehingga tampilan menjadi menarik.	✓			
3	Gambar dalam media permainan ular tangga disajikan dengan jelas sehingga mendukung proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman peserta didik.	✓			
Teks					
1	Jenis huruf dalam media permainan ular tangga tepat dan mudah dibaca siswa.	✓			
2	Ukuran huruf dalam media permainan ular tangga sesuai dan mudah dibaca siswa.		✓		
3	Spasi tulisan dalam media permainan ular tangga tepat dan memudahkan siswa dalam membaca.		✓		
Warna					
1	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga sesuai dan harmonis.		✓		
2	Pemilihan warna pada media permainan ular tangga tepat sehingga teks dan gambar tetap mudah dibaca.		✓		

C. Komentar dan saran perbaikan

1. Perbaiki warna. (putih dan biru lagi)

D. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 11 Mei 2026

Validator



Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004

Lampiran 20 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru

INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU

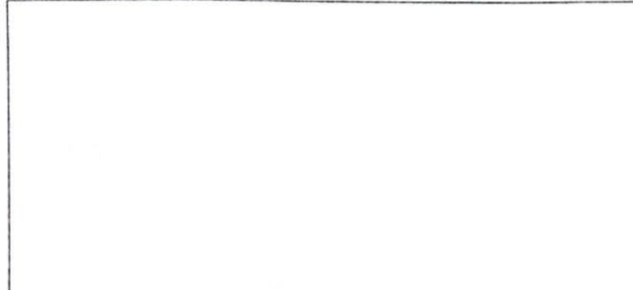
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Tampilan media ular tangga secara keseluruhan menarik dan membuat peserta didik ingin mencoba bermain.	✓			
2	Tampilan teks dalam media permainan ular tangga sudah jelas dan mudah dipahami siswa.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Warna yang digunakan pada media ular tangga cerah, menarik, dan sesuai untuk anak kelas III SD.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.	✓			
2	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		✓		
3	Media permainan ular tangga sudah tepat dalam mendukung penyampaian materi pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	✓			
Evaluasi					
1	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh peserta didik.	✓			
2	Soal-soal yang terdapat dalam media permainan ular tangga sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.	✓			
Pengoperasian					
1	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.	✓			

C. Komentari dan saran perbaikan**D. Kesimpulan**

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, ...2026



I. GUSTI AGUNG AGNI RAKA PUSPANI

Lampiran 21 Hasil Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : Arka
Asal Sekolah : SD 1 Banjar Tegal

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.		✓		
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.		✓		
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

Sangat bagus

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ...2026


.....

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : putu acli kartika
Asal Sekolah : sd negeri 1 banjar tegal

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.		N		
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentaran dan saran perbaikan

Tidak adayang salah, Sudah baik.

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ... 2026

Tutu adi

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : *bisna*
Asal Sekolah : *sd negeri 1 banjar tegal*

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

sudah bagus

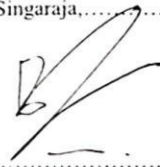
E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ... 2026



Lampiran 22 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : Damar
Asal Sekolah : SD Negeri 1 Banjar tegal

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

Bagus

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, Selasa 18 12 2026

Damar

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : F. R. G.

Asal Sekolah : Sekolah Dasar Negeri 1 Banjar Tegal

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	√		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	√		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	√		

D. Komentar dan saran perbaikan

Sudah Bagus

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ...2026


.....
F. I. G.

Putu Widiyana

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama :

Asal Sekolah :

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

tidak ada

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

- ☒ 1. Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ 2. Layak digunakan dengan revisi
- ☒ 3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ... 2026

Rap

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : Rio
Asal Sekolah : SD 1 Banjar Tegal

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

Sudah bagus

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja.....2026

.....

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
2 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : *Satrio*

Asal Sekolah : *SD 1 Banjar tegal*

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

Sudah Bagus

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ... 2026

Surya

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
2 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : *Km Divia Prisanti*
Asal Sekolah : *sekolah dasar SD Negeri 1 Banjar tegal*

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.		✓		
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓	✓		

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.		✓	
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

permainannya sangat seru sekali

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, ... 2026

[Signature]

DiviA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL**

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : *Galih*
Asal Sekolah : *SD 1 Banjar Tegal*

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.	✓			
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

Bagus

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, Selasa, 12/12/2026

In

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : *Gilang*
Asal Sekolah : *SDN 1 BANJAR TEGAL*

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.		✓		
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik	✓			

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓	✓	
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		

D. Komentar dan saran perbaikan

SPRU

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ... 2026

PA

.....

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TANDA BACA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN 1 BANJAR TEGAL

A. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Peserta didik dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Identitas

Nama : *ASWIN*
Asal Sekolah : *SDN 1 BANJAR TEGAL*

C. Instrumen Validasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Desain Tampilan					
1	Warna yang digunakan pada media permainan ular tangga sangat menarik.	✓			
2	Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik.	✓			
3	Gambar atau ilustrasi pada media permainan ular tangga jelas, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman permainan.	✓			
4	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga disajikan secara jelas sehingga saya dapat memahami cara bermain dengan mudah.		✓		
Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
2	Uraian materi pada media permainan ular tangga disajikan secara jelas dan runtut sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah.	✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik		✓		

Evaluasi				
1	Petunjuk penggunaan soal disajikan dengan jelas sehingga peserta didik dapat memahami cara menjawab dengan mudah.	✓		
2	Soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran dan topik yang diajarkan.	✓		
3	Bahasa yang digunakan pada soal sudah jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	✓	

D. Komentar dan saran perbaikan

SOAL RANGKAI

E. Kesimpulan

Media permainan ular tangga ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, ... 2026

Amin

Lampiran 23 Hasil *Pre-Test*

LEMBAR JAWABAN PILIHAN GANDA

Nama : Kan. TRI Hari/Tanggal : Kamis 7
Kelas : III Mata Pelajaran : INDONESIA

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar!

1	~~X~~	B	C	D	11	A	~~X~~	C	D
2	A	~~X~~	C	D	12	~~X~~	B	C	~~X~~
3	A	B	~~X~~	D	13	~~X~~	~~X~~	C	D
4	A	~~X~~	C	D	14	A	B	~~X~~	D
5	A	B	C	~~X~~	15	~~X~~	B	C	D
6	A	~~X~~	C	D	16	~~X~~	B	C	~~X~~
7	A	B	C	~~X~~	17	A	~~X~~	C	D
8	~~X~~	B	C	D	18	A	B	~~X~~	D
9	~~X~~	B	C	D	19	A	B	~~X~~	~~X~~
10	~~X~~	~~X~~	C	D	20	A	~~X~~	C	D

$$S = 17$$

$$B = 13 \quad 65 \quad 10$$

**LEMBAR JAWABAN
PILIHAN GANDA**

Nama : sakq Hari/Tanggal : kamis/7
 Kelas : 3 Mata Pelajaran :

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar!

1	A	B	☒ C	D	11	☒ A	B	C	D
2	A	B	C	☒ D	12	☒ A	B	C	D
3	A	B	☒ C	D	13	☒ A	B	C	D
4	☒ A	B	C	D	14	A	B	☒ C	D
5	A	B	C	☒ D	15	☒ A	B	C	D
6	A	☒ B	C	D	16	A	B	☒ C	D
7	☒ A	B	C	D	17	A	B	C	☒ D
8	A	B	☒ C	D	18	☒ A	☒ B	C	D
9	A	B	☒ C	D	19	A	B	☒ C	D
10	A	B	☒ C	D	20	A	B	C	☒ D

S = 9
B = 11 55

LEMBAR JAWABAN
PILIHAN GANDA

Nama : Kalichesya maheswari Hari/Tanggal : Kamis tanggal 2 mei
Kelas : II Mata Pelajaran : Indonesia

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar!

1	A	B	☒	D	11	A	B	C	☒
2	A	☒	C	D	12	A	B	☒	D
3	A	B	☒	D	13	☒	B	C	D
4	☒	B	C	D	14	A	B	☒	D
5	A	☒	C	D	15	☒	B	C	D
6	A	☒	C	D	16	A	B	C	☒
7	A	B	C	☒	17	A	B	☒	D
8	A	B	C	☒	18	☒	B	C	D
9	A	☒	C	D	19	A	B	C	☒
10	☒	B	C	D	20	A	B	☒	D

S = 10 SO
B = 10

Lampiran 24 Hasil *Post-Test*

LEMBAR JAWABAN PILIHAN GANDA

Nama : km. TR₁ Hari/Tanggal : Selasa/12
 Kelas : III Mata Pelajaran : Indonesia

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar!

1	A	B	☒	D	11	A	☒	C	D
2	A	☒	C	D	12	A	B	☒	D
3	A	B	☒	D	13	☒	B	C	D
4	A	☒	C	D	14	A	☒	C	D
5	A	B	C	☒	15	☒	B	C	D
6	A	☒	C	D	16	A	☒	C	D
7	A	B	C	☒	17	A	B	C	☒
8	A	B	C	☒	18	☒	☒	C	D
9	A	☒	C	D	19	A	B	☒	D
10	A	B	☒	D	20	A	B	C	☒

S = 9
B = 16 80

**LEMBAR JAWABAN
PILIHAN GANDA**

Nama : Sakir Hari/Tanggal : Kamis/12
 Kelas : 3 Mata Pelajaran :

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar!

1	A	B	~~C~~	D
2	A	~~B~~	C	D
3	A	B	~~C~~	D
4	A	~~B~~	C	D
5	A	B	~~C~~	~~D~~
6	A	~~B~~	C	D
7	~~A~~	B	C	D
8	A	B	C	~~D~~
9	A	B	C	~~D~~
10	~~A~~	B	C	D
11	~~A~~	~~B~~	C	D
12	~~A~~	B	C	D
13	~~A~~	B	C	D
14	~~A~~	B	C	D
15	~~A~~	B	C	~~D~~
16	~~A~~	B	C	D
17	A	B	C	~~D~~
18	A	~~B~~	C	D
19	A	B	~~C~~	D
20	A	B	C	~~D~~

S = 2
 B = 18 7590

**LEMBAR JAWABAN
PILIHAN GANDA**

Nama : Wahesya maheswari Hari/Tanggal : Selasa 12
Kelas : 3 Mata Pelajaran : B. Indo

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar!

1	A	B	~~X~~	D	11	A	~~X~~	C	D
2	A	~~X~~	C	D	12	~~X~~	B	C	D
3	A	B	~~X~~	D	13	~~X~~	B	C	D
4	~~X~~	B	C	D	14	~~X~~	B	C	D
5	A	B	C	~~X~~	15	~~X~~	B	C	D
6	~~X~~	~~B~~	C	D	16	A	~~X~~	C	D
7	A	B	C	~~X~~	17	A	B	C	~~X~~
8	A	B	C	~~X~~	18	A	~~X~~	C	D
9	A	~~X~~	~~C~~	D	19	~~X~~	B	~~X~~	D
10	~~X~~	B	C	D	20	A	B	C	~~X~~

$$S = 3$$

$$D = 17 \quad 85$$

Lampiran 25 Data *Pre-test*

No	Siswa	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 8	B 9	B 10	B 11	B 12	B 13	B 14	B 15	B 16	B 17	B 18	B 19	B 20	Jumlah	Skor
1	Gede Agha Radeya Januarta	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	13	65
2	I Gede Bayu Wicaksana	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
3	I Gede Saka Alan Putra	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11	55
4	I Komang Arya Astabawa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	17	85
5	I Made Damara Pastra Dijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	17	85
6	I Made Ganendra Aswin Maha Wijaya	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	55
7	Kadek Abri Bisma Harimurti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	12	60
8	kadek Alvira Yanti	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11	55
9	Kadek Arun Angga Wiguna	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	11	55
10	Kadek Kesya Maheswari	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	10	50
11	Kadek Rio Dewanta Prasetya	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	70
12	Kadek Sastra Bramana Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	15	75

13	Komang Aris Sutrisne	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	55
14	Komang Arya Satria Birendra	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	9	45
15	Komang Deva Mahardika Saputra	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	70
16	Komang Dilla Parwati	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
17	Komang Divia Prisanti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75
18	Komang Firgi Mahardika	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15	75
19	Komang Ngurah Kajeng Velix Dharmawan	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	65
20	Komang Tri Yuningsih	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	13	65
21	Komang Widiarta	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	60
22	Luh Ketut Pasha Riska Prasanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	14	70
23	Made Dona Siya Ariani	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	50
24	Komang Gerin Ayunitha	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
25	Nyoman Narda Suci Adytama Sudiarta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80
26	Putu Adi Kartika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85
27	Putu Arka Winata	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	10	50

Lampiran 26 Data *Post-test*

No	Siswa	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 8	B 9	B 10	B 11	B 12	B 13	B 14	B 15	B 16	B 17	B 18	B 19	B 20	Jumlah	Skor
1	Gede Agha Radeya Januarta	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	16	80
2	I Gede Bayu Wicaksana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
3	I Gede Saka Alan Putra	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
4	I Komang Arya Astabawa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	95
5	I Made Damara Pastra Dijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
6	I Made Ganendra Aswin Maha Wijaya	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	15	75
7	Kadek Abri Bisma Harimurti	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
8	kadek Alvira Yanti	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	75
9	Kadek Arun Angga Wiguna	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
10	Kadek Kesya Maheswari	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
11	Kadek Rio Dewanta Prasetya	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	75
12	Kadek Sastra Bramana Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18	90

28	Putu Balik Gilang Baskara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
29	Putu Galin Pradipta Aleyska	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
30	Putu Widiadnyana Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95



Lampiran 28 Hasil Validitas Butir Soal

Inter-Item Correlation Matrix																					
	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Total
Soal1	1.000	-.017	.388	.129	.279	.327	.279	.380	.613	.236	.116	.499	.024	.017	.079	.071	.398	.202	.234	.432	.467
Soal2	-.017	1.000	.098	.238	.154	.206	.309	.263	.154	.364	.408	.206	.428	.270	.364	.408	.106	.263	.257	-.175	.541
Soal3	.388	.098	1.000	.183	.443	.488	.443	.539	.253	.089	.120	.488	.135	.098	.268	.031	.402	.337	.031	.478	.527
Soal4	.129	.238	.183	1.000	.144	.089	.144	.031	.289	.136	.355	.089	.031	.059	.544	.339	.056	.031	.198	.218	.424
Soal5	.279	.154	.443	.144	1.000	.772	.400	.213	.100	-.283	.472	.309	.213	-.154	.000	.489	.342	.693	.342	.331	.448
Soal6	.327	.206	.488	.089	.772	1.000	.309	.263	.309	-.073	.408	.365	.099	-.048	-.073	.257	.408	.921	.106	.408	.451
Soal7	.279	.309	.443	.144	.400	.309	1.000	.533	.100	.000	.331	.154	.213	.000	.283	.342	.049	.373	.049	.331	.518
Soal8	.380	.263	.539	.031	.213	.263	.533	1.000	.213	.452	.191	.428	-.023	.230	.151	.323	.323	.148	.010	.342	.569
Soal9	.613	.154	.253	.289	.100	.309	.100	.213	1.000	.283	.331	.463	.053	.000	.283	.196	.489	.213	.196	.189	.501
Soal10	.236	.364	.089	.136	-.283	-.073	.000	.452	.283	1.000	.134	.218	.000	.364	.333	.069	.208	-.151	.069	.134	.420
Soal11	.116	.408	.120	.355	.472	.408	.331	.191	.331	.134	1.000	.117	.040	.029	.134	.813	.259	.342	.259	.196	.593
Soal12	.499	.206	.488	.089	.309	.365	.154	.428	.463	.218	.117	1.000	.099	.111	.218	.106	.860	.263	.558	.408	.595
Soal13	.024	.428	.135	.031	.213	.099	.213	-.023	.053	.000	.040	.099	1.000	.230	.302	.010	.010	.148	.480	.040	.420
Soal14	.017	.270	.098	.059	-.154	-.048	.000	.230	.000	.364	.029	.111	.230	1.000	.218	-.106	.196	-.099	.196	.321	.430
Soal15	.079	.364	.268	.544	.000	-.073	.283	.151	.283	.333	.134	.218	.302	.218	1.000	.208	.069	-.151	.346	.000	.486
Soal16	.071	.408	.031	.339	.489	.257	.342	.323	.196	.069	.813	.106	.010	-.106	.208	1.000	.139	.167	.282	-.018	.483
Soal17	.398	.106	.402	.056	.342	.408	.049	.323	.489	.208	.259	.860	.010	.196	.069	.139	1.000	.323	.569	.536	.602
Soal18	.202	.263	.337	.031	.693	.921	.373	.148	.213	-.151	.342	.263	.148	-.099	-.151	.167	.323	1.000	.010	.342	.364
Soal19	.234	.257	.031	.198	.342	.106	.049	.010	.196	.069	.259	.558	.480	.196	.346	.282	.569	.010	1.000	.259	.551
Soal20	.432	-.175	.478	.218	.331	.408	.331	.342	.189	.134	.196	.408	.040	.321	.000	-.018	.536	.342	.259	1.000	.544
Total	.467	.541	.527	.424	.448	.451	.518	.589	.501	.420	.593	.595	.420	.430	.486	.483	.602	.364	.551	.544	1.000



Lampiran 29 Hasil Daya Pembeda Butir Soal

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	10.80	15.476	.379	.760
Soal2	10.87	15.085	.453	.755
Soal3	10.73	15.444	.455	.757
Soal4	11.17	15.454	.317	.764
Soal5	10.90	15.403	.348	.762
Soal6	10.87	15.430	.354	.761
Soal7	10.90	15.128	.425	.756
Soal8	10.83	15.040	.488	.753
Soal9	10.90	15.197	.406	.758
Soal10	11.07	15.444	.311	.764
Soal11	11.03	14.723	.504	.750
Soal12	11.10	17.403	-.169	.797
Soal13	10.83	15.592	.324	.763
Soal14	11.27	15.513	.331	.763
Soal15	11.07	15.168	.383	.759
Soal16	11.33	17.333	-.160	.792
Soal17	10.93	14.754	.518	.749
Soal18	11.20	16.028	.172	.774
Soal19	10.93	14.961	.460	.754
Soal20	11.03	14.930	.448	.754



Lampiran 30 Hasil Tingkat Kesukaran Butir Soal

		Statistics																			
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.77	.70	.83	.40	.67	.70	.67	.73	.67	.50	.53	.47	.73	.30	.50	.23	.63	.37	.63	.53



Lampiran 31 Hasil Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.856	.857	20



Lampiran 32 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.073	30	.200 [*]	.980	30	.836
Posttest	.065	30	.200 [*]	.986	30	.954

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 33 Hasil Uji *t*-sample *Dependent*

Paired Samples Test										
		Paired Differences						Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.000	8.030	1.466	-21.998	-16.002	-12.960	29	< .001	< .001



Lampiran 34 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

BAHASA INDONESIA KELAS III SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Putu Santika Udayani
Instansi	: SD Negeri 1 Banjar Tegal
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Fase	: III/B
Bab/Tema	: 1/Ayo Main
Materi Pembelajaran	: Tanda Baca
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (2JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik telah mengenal tanda baca seperti titik, koma, tanda tanya, dan tanda seru. Peserta didik juga telah menggunakan tanda baca tersebut dalam kegiatan membaca dan menulis sederhana, meskipun masih memerlukan penguatan dalam menerapkan penggunaan tanda baca secara tepat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dalam berbagai jenis kalimat.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia: peserta didik berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran. 2. Berkebhinekaan global: peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok. 3. Bergotong-royong: peserta didik saling membantu dan bekerja sama dalam kelompok. 4. Mandiri: peserta didik tidak ketergantungan dengan teman saat proses pembelajaran. 5. Bernalar kritis: peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai peristiwa kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan topik materi.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Buku peserta didik kelas III 2. Ruang Kelas 3. Media permainan ular tangga	

E. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS).
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
• 30 orang
G. MODEL PEMBELAJARAN
• Pendekatan : Kontekstual • Model : <i>Game based learning</i> • Metode : Bermain, diskusi.
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik memahami fungsi tanda baca titik (.), koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!), serta dapat melengkapi dan menemukan kesalahan tanda baca.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
• Melalui media permainan ular tangga peserta didik dapat memahami fungsi tanda baca. • Melalui media permainan ular tangga peserta didik dapat menggunakan tanda baca. • Melalui media permainan ular tangga peserta didik dapat menganalisis kesalahan tanda baca.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Dengan memahami materi ini, peserta didik mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan tanda baca.
D. PERTANYAAN PEMATIK
• Tanda baca apa saja yang kalian ketahui? • Mengapa kita perlu menggunakan tanda baca?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Pendahuluan 1. Guru dan peserta didik mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik dengan memberikan pertanyaan berikut: 1. Apa kabar hari ini? 2. Apakah anak-anak sehat sekarang? 3. Bagaimana perasaan anak-anak hari ini? 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.

4. Peserta didik diminta untuk melakukan pengecekan kebersihan di sekitar tempat duduknya dengan memberikan pertanyaan berikut:
 1. Anak-anak coba lihat di sekitar tempat duduk kalian, apakah semuanya sudah bersih?
5. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu Nasional <Garuda Pancasila>. (**Nasionalis**) untuk menanamkan semangat nasionalisme.
<https://youtube.com/watch?v=LQFNHLzXjSM&feature=shared>
6. Peserta didik bersama guru melakukan *Ice Breaking* untuk meningkatkan semangat belajar dan melatih konsentrasi peserta didik.
https://youtu.be/2x2lU7oVZ3s?si=ILYAkqe-K_rYA4G9
7. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik berikut:
 1. Tanda baca apa saja yang kalian ketahui?
 2. Mengapa kita perlu menggunakan tanda baca?
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai berikut:
 1. Melalui media permainan ular tangga peserta didik dapat memahami fungsi tanda baca.
 2. Melalui media permainan ular tangga peserta didik dapat menggunakan tanda baca.
 3. Melalui media permainan ular tangga peserta didik dapat menganalisis kesalahan tanda baca.
9. Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dengan memberitahu manfaat mempelajari tanda baca

❖ Kegiatan inti

Tahap 1: Memilih game sesuai topik

1. Guru memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu Permainan Ular Tangga Tanda Baca.
2. Guru menjelaskan bahwa permainan tersebut dirancang untuk membantu peserta didik memahami penggunaan tanda baca melalui kegiatan bermain.
3. Peserta didik mengamati media permainan yang ditunjukkan guru.
4. Peserta didik menyimak penjelasan mengenai tujuan penggunaan permainan.

Tahap 2 : Penjelasan konsep

1. Guru menjelaskan fungsi dan penggunaan tanda titik, koma, tanda tanya, dan tanda seru.
2. Guru memberikan beberapa contoh kalimat yang menggunakan tanda baca dengan benar.
3. Peserta didik menyimak penjelasan guru.
4. Peserta didik menjawab pertanyaan sederhana terkait penggunaan tanda baca.

Tahap 3 : Menjelaskan aturan permainan

1. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas 3 orang. Selain dilakukan secara berkelompok, permainan juga dapat dilaksanakan secara individu.
2. Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga tanda baca.
3. Peserta didik memperhatikan penjelasan aturan permainan.
4. Peserta didik mengajukan pertanyaan apabila ada aturan yang belum dipahami.

Tahap 4 : Memainkan game

1. Guru membimbing jalannya permainan.
2. Guru memberikan kartu materi dan kartu soal.
3. Guru mengamati keterlibatan peserta didik selama permainan.
4. Peserta didik bermain ular tangga secara bergiliran.
5. Peserta didik menjawab soal tanda baca yang diperoleh.
6. Peserta didik melakukan tantangan yang terdapat pada petak permainan.
7. Peserta didik bekerja sama dan menunjukkan sikap sportif selama bermain.

Tahap 5 : Merangkum permainan

1. Guru mengajak peserta didik mendiskusikan kembali materi yang telah dipelajari selama permainan.
2. Guru menuliskan poin-poin penting mengenai penggunaan tanda baca.
3. Peserta didik menyampaikan hasil belajar yang diperoleh selama permainan.
4. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Tahap 6 : Melakukan refleksi

1. Guru memberikan pertanyaan refleksi kepada peserta didik.

2. Guru memberikan penguatan terhadap hasil pembelajaran.
3. Peserta didik menjawab pertanyaan refleksi.

❖ **Kegiatan penutup**

1. Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik.
2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu.
3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu <Jangi-Janger= untuk melestarikan lagu daerah.
<https://youtu.be/89HbVO0fzBE?si=F9aKB2k1Xe24yh4J>
4. Peserta didik bersama guru berdoa dan mengucapkan salam sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran.

F. REFLEKSI

- Refleksi guru
 1. Apakah tujuan pembelajaran telah dicapai?
 2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias?
 3. Kesulitan apa yang dialami oleh peserta didik?
- Refleksi peserta didik
 1. Apakah anak-anak senang belajar hari ini?
 2. Hal apa saja yang telah anak-anak pelajari hari ini?

G. ASESMEN/PENILAIAN

- **ASESMEN DIAGNOSTIK**

- **Diagnostik Non-Kognitif**

No	Pertanyaan
1	Apa kabar hari ini?
2	Apakah anak-anak sehat sekarang?
3	Bagaimana perasaan anak-anak hari ini?

- **Diagnostik Kognitif**

No	Pertanyaan Pematik
1	Tanda baca apa saja yang kalian ketahui?
2	Mengapa kita perlu menggunakan tanda baca?

- **ASESMEN FORMATIF**

1. **Penilaian Sikap**

- **Pedoman Penilaian Sikap**

No	Nama peserta didik	Skor			
		1	2	3	4

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian peserta didik.

Jumlah skor perolehan tiap anak: $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

• **Rubrik Penilaian Sikap**

Sikap	Perlu bimbingan (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Religius	Belum mampu melaksanakan kegiatan berdoa meskipun sudah dibimbing	Mulai berusaha melaksanakan kegiatan berdoa dengan bimbingan guru	Sudah mampu melaksanakan kegiatan berdoa tanpa bimbingan guru	Melaksanakan kegiatan berdoa secara mandiri dan menjadi teladan bagi teman-temannya
Hormat	Belum menunjukkan sikap hormat terhadap guru dan orang lain walaupun telah dibimbing	Mulai menunjukkan sikap hormat terhadap guru dan orang lain dengan arahan guru	Sudah mampu bersikap hormat terhadap guru dan orang lain secara mandiri	Selalu menunjukkan sikap hormat dan menjadi contoh bagi teman-temannya
Tertib	Belum mampu mengikuti kegiatan dengan tertib meskipun sudah dibimbing	Mulai berusaha mengikuti kegiatan dengan tertib dengan arahan guru	Sudah dapat mengikuti kegiatan dengan tertib secara mandiri	Selalu disiplin, tertib, dan menjadi teladan bagi teman-temannya

2. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian				Jumlah Nilai
		1	2	3	4	
1						
2						
3						

• **Aspek dan Rubrik Penilaian**

Sikap	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
Menjawab soal tanda baca	Jawaban banyak salah dan belum memahami tanda baca	Beberapa jawaban benar, masih sering keliru	Sebagian besar jawaban benar	Seluruh jawaban benar dan sangat tepat
Mengikuti aturan permainan	Tidak mengikuti aturan permainan	Sering melanggar aturan tetapi masih dibimbing	Kadang mengikuti aturan dengan sedikit arahan	Selalu mengikuti aturan tanpa diingatkan
Kerja sama dalam kelompok	Tidak mau bekerja sama	Kurang aktif dalam kerja sama	Bekerja sama dengan baik	Bekerja sama dengan baik
Komunikasi saat bermain	Tidak mau berbicara	Kurang jelas dan masih ragu-ragu	Cukup jelas dan percaya diri	Berani, jelas, dan percaya diri saat berbicara
Sportivitas	Tidak sportif, marah atau menyalahkan teman	Kurang menerima hasil dengan baik	Kadang menunjukkan sikap sportivitas	Menerima hasil dengan jujur dan menghargai teman

• **Perhitungan Perolehan Nilai**

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek.

Jumlah Skor Maksimal = 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. ASESMEN SUMATIF

SOAL PILIHAN GANDA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TANDA BACA

Nama :

No Absen :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Apa fungsi tanda tanya (?) dalam kalimat?
 - A. Untuk menyatakan perintah
 - B. Untuk mengakhiri kalimat berita
 - C. Untuk menanyakan sesuatu
 - D. Untuk menyatakan perasaan kagum
2. Apa fungsi tanda seru (!) dalam kalimat?
 - A. Untuk menyatakan kalimat tanya
 - B. Untuk menyatakan perasaan kuat, seperti kagum atau semangat
 - C. Untuk memisahkan kata dalam perincian
 - D. Untuk mengakhiri kalimat berita
3. Apa fungsi tanda koma (,) dalam kalimat?
 - A. Untuk mengakhiri kalimat
 - B. Untuk menanyakan sesuatu
 - C. Untuk memisahkan bagian kalimat atau perincian
 - D. Untuk menyatakan rasa kagum
4. Apa fungsi tanda titik (.) dalam kalimat?
 - A. Mengakhiri kalimat pertanyaan
 - B. Mengakhiri kalimat pernyataan atau berita
 - C. Menyatakan rasa terkejut
 - D. Memisahkan kata dalam daftar

5. Pelangi itu indah sekali

Tanda baca yang **benar untuk melengkapi kalimat di atas adalah...**

- A. Tanya (?)
- B. Titik (.)
- C. Koma (,)
- D. Seru (!)

6. Ayah membeli apel ... jeruk ... dan mangga.

Tanda baca yang tepat untuk melengkapi bagian kosong adalah ...

- A. Titik (.)
- B. Koma (,)
- C. Tanya (?)
- D. Seru (!)

7. Ayo kita belajar bersama

Tanda baca yang **benar untuk melengkapi kalimat di atas adalah...**

- A. Titik (.)
- B. Koma (,)
- C. Tanya (?)
- D. Seru (!)

8. Siapa yang mengantarmu ke sekolah

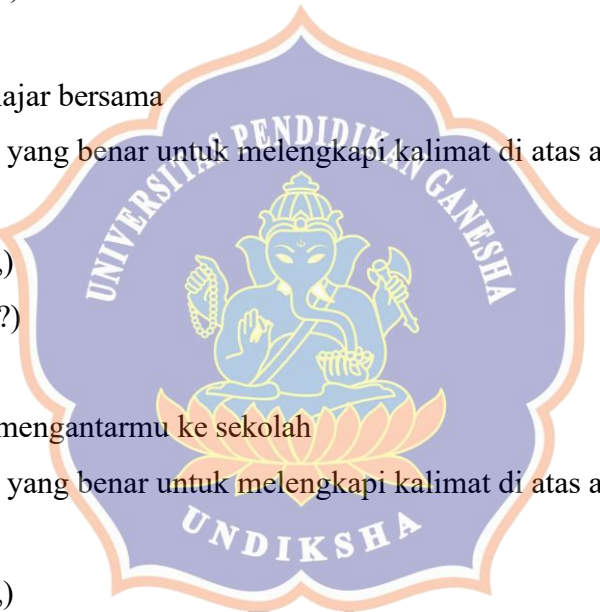
Tanda baca yang **benar untuk melengkapi kalimat di atas adalah...**

- A. Titik (.)
- B. Koma (,)
- C. Seru (!)
- D. Tanya (?)

9. Adik sedang bermain sepeda di lapangan

Tanda baca yang **benar untuk melengkapi kalimat di atas adalah...**

- A. Koma (,)
- B. Titik (.)
- C. Tanya (?)
- D. Seru (!)



Bacalah cerita berikut ini untuk menjawab soal nomor 10-15.

Hari Minggu pagi ... Rani bangun lebih awal. Ia sangat senang karena hari itu akan pergi ke kebun binatang ...

<Ayah ... apakah kita sudah siap berangkat ...= tanya Rani.

Ayah tersenyum dan berkata ... <Tentu saja ... ayo kita berangkat sekarang ...=

Di kebun binatang ... Rani melihat gajah ... jerapah ... dan harimau. <Wah ... besar sekali gajah itu ...= seru Rani.

Ibu berkata ... <Jangan terlalu dekat ... nanti berbahaya ...=

Rani pun mengangguk ... lalu berjalan bersama keluarganya dengan tertib ...

10. Tanda baca yang tepat untuk melengkapi bagian Hari Minggu pagi ... Rani bangun lebih awal. Ia sangat senang karena hari itu akan pergi ke kebun binatang ... adalah....

- A. koma (,) dan titik (.)
- B. titik (.) dan koma (,)
- C. koma (,) dan tanda seru (!)
- D. tanda tanya (?) dan titik (.)

11. Tanda baca yang tepat untuk melengkapi bagian <Ayah ... apakah kita sudah siap berangkat ...= tanya Rani adalah....

- A. koma (,) dan titik (.)
- B. koma (,) dan tanda tanya (?)
- C. titik (.) dan tanda tanya (?)
- D. koma (,) dan tanda seru (!)

12. Tanda baca yang tepat untuk melengkapi bagian Ayah tersenyum dan berkata ... <Tentu saja ... ayo kita berangkat sekarang ...= adalah....

- A. koma (,), titik (.), dan tanda seru (!)
- B. titik (.), koma (,), dan titik (.)
- C. koma (,), koma (,), dan tanda seru (!)
- D. titik dua (:), titik (.), dan tanda tanya (?)

13. Tanda baca yang tepat untuk melengkapi bagian Di kebun binatang ... Rani melihat gajah ... jerapah ... dan harimau. <Wah ... besar sekali gajah itu ...= seru Rani adalah....

- A. koma (,), koma (,), koma (,), koma (,), tanda seru (!)

- B. titik (.), koma (,), koma (,), koma (,), titik (.)
- C. koma (,), koma (,), koma (,), koma (,), tanda tanya (?)
- D. koma (,), titik (.), koma (,), koma (,), tanda seru (!)
14. Tanda baca yang tepat untuk melengkapi bagian <Ibu berkata ... <Jangan terlalu dekat ... nanti berbahaya ...= adalah....
- A. koma (,), koma (,), tanda seru (!)
- B. koma (,), titik (.), tanda tanya (?)
- C. titik dua (:), titik (.), titik (.)
- D. titik (.), koma (,), tanda seru (!)
15. Tanda baca yang tepat untuk melengkapi bagian Rani pun mengganggu ... lalu berjalan bersama keluarganya dengan tertib ... adalah....
- A. Koma (,) dan titik (.)
- B. titik (.) dan koma (,)
- C. koma (,) dan tanya (?)
- D. titik (.) dan (!)
16. Perhatikan kalimat berikut. Kalimat yang memiliki kesalahan tanda titik (.) adalah
- A. Ibu pergi ke pasar pagi ini.
- B. Adik sedang belajar di kamar.
- C. Ayah membeli buah apel, mangga dan jeruk.
- D. Kami bermain di halaman sekolah.
17. Perhatikan kalimat berikut. Kalimat yang memiliki kesalahan tanda seru (!) adalah....
- A. Ayo cepat masuk ke rumah!
- B. Wah, indah sekali pelangi itu!
- C. Aku senang bermain di taman!
- D. Siapa yang datang ke rumah!
18. Perhatikan kalimat-kalimat di bawah ini. Kalimat manakah yang tanda bacanya *tidak* tepat?
- A. Hari ini, Andi pergi ke pasar.
- B. Ibu membeli sayur, dan buah.
- C. <Ayo kita belajar,= kata guru.

D. Ayah membaca buku di ruang tamu.

19. Kalimat manakah yang *tidak* menggunakan tanda tanya (?) dengan benar?

A. Siapa namamu?

B. Apa kabar hari ini?

C. Tolong bawakan bukumu?

D. Kapan kita pergi ke sekolah?

20. Perhatikan kalimat berikut ini. Kalimat yang memiliki kesalahan tanda koma (,) adalah....

A. Budi, Ani, dan Rina pergi ke pasar.

B. Kami makan nasi, sayur, dan lauk.

C. Dia membeli apel, jeruk, dan pisang.

D. Ibu, sedang memasak di dapur.

Kunci Jawaban:

1. C

2. B

3. C

4. B

5. D

6. B

7. D

8. D

9. B

10. A

11. B

12. A

13. A

14. A

15. A

16. A

17. D

18. B



19. C

20. D

Pedoman penskoran

Benar = 1

Salah = 0

Tidak menjawab = 0

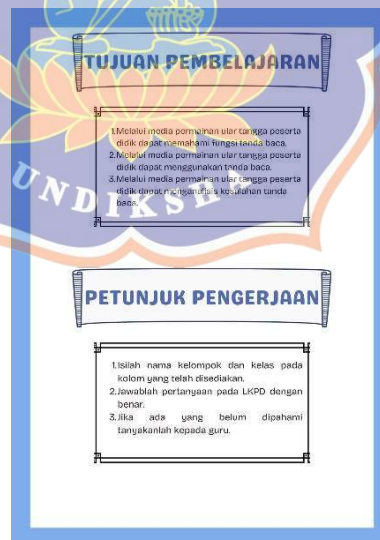
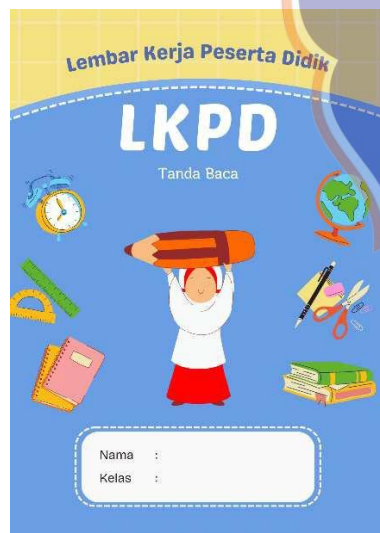
$$\text{Nilai pengetahuan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$
H. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

- Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

- Pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

LAMPIRAN**A. LEMBAR PESERTA DIDIK**

Latihan

Jelaskan fungsi tanda baca di bawah ini dengan benar!

•

 =

?

 =

,

 =

!

 =

Latihan

Lengkapilah kalimat di bawah ini dengan menggunakan tanda baca yang benar!

 Pukul berapakah ini

 Ayo kita bermain sepak bola

 Ibuku membeli buah manga...apel...dan jeruk

 Aku mengiram tanaman bersama adik

Latihan

Lengkapilah cerita di bawah ini dengan menggunakan tanda baca yang benar!

Pada hari Sabtu...Beni pergi ke pasar bersama ayah...Mereka ingin membeli beberapa kebutuhan untuk membuat kue...

"Ayah...kita perlu membeli apa saja..." tanya Beni...

"Kita akan membeli tepung...gula, telur...dan mentega..." jawab ayah...

"Wah...banyak sekali bahan yang harus dibeli..." seru Beni...

Di pasar...mereka menemukan semua bahan yang diperlukan...Setelah selesai berbelanja, mereka segera pulang ke rumah...



B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

a. Pengertian Tanda Baca

Tanda baca adalah simbol atau lambang yang digunakan dalam tulisan untuk menunjukkan berbagai aspek bahasa lisan, terutama yang tidak dapat dikomunikasikan melalui bunyi atau fonem. Dengan kata lain, tanda baca membantu penulis menyampaikan maksud dan informasi kepada pembaca melalui tulisan. Namun, banyak siswa kesulitan menggunakan tanda baca dengan benar saat menulis kalimat. Namun, tanda baca yang tepat sangat penting untuk

menyampaikan makna tulisan dengan benar karena bahasa tulis berbeda dari bahasa lisan. Dalam komunikasi lisan, makna dapat lebih mudah dipahami melalui intonasi, tekanan suara, atau ekspresi penutur. Sebaliknya, dalam bahasa tulis, penulis tidak dapat mengandalkan intonasi, sehingga tanda baca menjadi alat bantu penting untuk memperjelas maksud penulis. Tanda baca membantu membentuk struktur kalimat, memperjelas makna, menyampaikan ekspresi penulis, dan menyampaikan maksud penulis. Tanda baca juga membantu mengatur alur informasi, memberikan jeda, menunjukkan hubungan antarkalimat atau bagian kalimat, dan meningkatkan penekanan dalam tulisan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tanda baca adalah simbol dalam tulisan yang digunakan untuk menyampaikan maksud, memperjelas makna, dan menunjukkan struktur kalimat. Tanda baca sangat penting dalam memahami pesan penulis karena bahasa tulis tidak memiliki intonasi seperti bahasa lisan. Meskipun demikian, banyak siswa masih kesulitan menggunakannya dengan benar. Namun, tanda baca yang tepat dapat membantu pembaca memahami isi tulisan secara lebih jelas dan terstruktur.

b. Jenis dan Pemakaian Penggunaan Tanda Baca

Jenis tanda baca diantaranya yaitu 1) tanda titik (.), 2) tanda koma (,), 3) tanda tanya (?), dan 4) tanda seru (!). Berikut ini cara pemakaian tanda baca yaitu sebagai berikut:

1) Tanda titik (.)

Tanda titik merupakan tanda baca yang digunakan untuk mengakhiri sebuah kalimat.

Contohnya :

Saya belanja di pasar bersama Ibu.

Teman – teman saya bermain bola di lapangan.

2) Tanda koma (,)

Tanda koma merupakan tanda baca yang digunakan di antara unsur – unsur dalam suatu pemerincian atau pembilangan.

Contohnya :

Satu, dua, tiga, ... mulai!

Ibu berbelanja keperluan memasak seperti garam, gula, kecap, dan minyak goreng.

3) Tanda tanya (?)

Tanda tanya merupakan tanda baca yang digunakan untuk menanyakan sesuatu.

Contohnya :

Bagaimana kabarmu?

Dimana kamu tinggal?

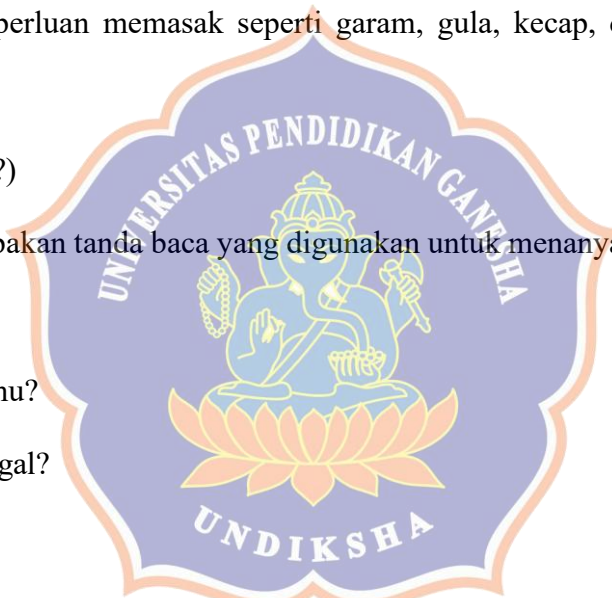
4) Tanda seru (!)

Tanda seru merupakan tanda baca yang digunakan untuk mengakhiri ungkapan atau pernyataan yang berupa seruan atau perintah.

Contohnya :

Ambilkan gelas itu di meja!

Tolong matikan lampu itu !



Lampiran 35 Sertifikat Hak Kekayaan Intelektual



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC002026088286, 15 Juni 2026
Pencipta	
Nama	: Putu Santika Udayani, Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. dkk
Alamat	: Asrama Yonif 900/Raider Sgr, Desa Banyuasi, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Putu Santika Udayani dkk
Alamat	: Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasi, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Alat Peraga
Judul Ciptaan	: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 20 Mei 2026, di Singaraja
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	: 001284617

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Agung Damarsasongko, SH., MH.
NIP. 196912261994031001



Balai Besar Sertifikasi Elektronik

Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Putu Santika Udayani	Asrama Yonif 900/Raider Sgr, Desa Banyuasin, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng
2	Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.	Br. Dinas Kelod Kauh, Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Sukasada, Kab. Buleleng
3	Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.	Jl. P. Komodo No. 35 Lingk. Utara, Desa Banyuning, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No. 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasin, Kota Singaraja, Provinsi Bali Buleleng, Kab. Buleleng
2	Putu Santika Udayani	Asrama Yonif 900/Raider Sgr, Desa Banyuasin, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng
3	Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.	Br. Dinas Kelod Kauh, Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Sukasada, Kab. Buleleng
4	Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.	Jl. P. Komodo No. 35 Lingk. Utara, Desa Banyuning, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Memen berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disetel secara elektronik menggunakan seal elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

Lampiran 36 Dokumentasi



Dokumentasi Observasi Bersama Siswa



Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas III



Dokumentasi *Pretest* Siswa Kelas III



Dokumentasi Implementasi Media



Dokumentasi Uji Kepraktisan Guru



Dokumentasi *Posttest* Siswa Kelas III

RIWAYAT HIDUP



Putu Santika Udayani lahir di Singaraja pada tanggal 03 Januari 2004. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak I Nyoman Sika dan Alm. Luh Putu Sri Suhartini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Jalan Srikandi Gang Belimbing Sambangan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Banjar Tegal pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 6 Singaraja dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 4 Singaraja dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Ganjil tahun ajaran 2026/2027 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul <Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal>.