

[E:\Semester 7\Bismillah Skripsi BISA\skripsi papan permainan jelajah indonesia\Syarat Sidang\sudah di revisi\Fix\LAMPIRAN.docx](#)

Lampiran 1. Wawancara Guru Kelas

WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : SDN Sukatani II
Guru kelas : Pudji Rahayu, S.Pd
Kelas/ Semester : IV C / I
Tanggal Wawancara : 11 November 2022

Daftar Pertanyaan	Jawaban
1. Kurikulum apa bu yang diterapkan di SDN Sukatani II khususnya di kelas IV C ini, Bu?	Kurikulum 2013.
2. Kalau berbicara masalah mata pelajaran di dalam K13, mata pelajaran apa ya Bu, yang paling sulit bagi siswa?	Mata pelajaran tematik muatan pelajaran IPS.
3. Apa sajakah kendala yang Ibu hadapi ketika menyampaikan pembelajaran tematik tersebut bu?	Kendala nya siswa sulit untuk dalam mengingat dan memahami materi belajar.
4. Strategi pembelajaran seperti apa yang Ibu terapkan di kelas?	Strategi pembelajaran ceramah, simulasi, praktik.
5. Adakah kendala saat mengajar menggunakan strategi pembelajaran tersebut Bu ?	Kendalanya mengatasi fokus siswa yang suka terpecah.
6. Kalau nilai ulangan harian di pembelajaran tematik sendiri bagaimana, Bu? Berapa persen diantara pembelajaran yang lain bu ?	Ulangan harian secara global belum dalam kategori target, pembelajaran tematik khususnya muatan IPS 65 %
7. Ketika menjelaskan materi tentang Indahnya Keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku metode apa yang ibu gunakan?	Metode problem solving dan ceramah
8. Dalam menyampaikan pembelajaran tematik, pernahkah ibu menggunakan media pembelajaran ? dan media pembelajaran seperti apa yang ibu gunakan ?	Pernah, media gambar yang sudah ada dibuku paket.
9. Apakah media yang saat ini digunakan sudah cukup untuk membantu proses pembelajaran bu ?	Belum cukup.
10. Menurut pendapat Ibu, apa kelebihan dari media pembelajaran itu sendiri?	Kelebihannya siswa dapat melihat secara kongkrit.

Daftar Pertanyaan	Jawaban
11. Menurut ibu media pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi tematik Indahnya Keragaman Budaya Negeriku?	Media visual, berupa gambar, video atau cerita.
12. Selanjutnya, saya ingin bertanya tentang materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku Bu karena materi ini dianggap sulit oleh anak-anak. Seberapa penting materi ini untuk dipelajari, Bu?	Sangat penting, karena siswa harus bisa mengenal dan menghargai keragaman suku bangsa dan agama.
13. Kendala apa yang Ibu hadapi ketika menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku kepada anak-anak, Bu?	Kendalanya yaitu siswa agak sulit dalam mengingat dan memahami materi.
14. Pernahkah ibu menggunakan permainan edukasi dalam menyampaikan materi?	Pernah, akan tetapi kurang efektif.
15. Bagaimana antusias siswa jika menggunakan media berbentuk permainan edukasi dalam proses pembelajaran ya bu ?	Mereka sangat antusias sekali, karena siswa kelas IV C ini merupakan siswa yang aktif jika di ajak bermain.
16. Untuk membantu Ibu dan anak - anak di dalam mempelajari materi ini, saya ingin menawarkan sebuah media pembelajaran berupa papan permainan roda jelajah indonesia. Bagaimana menurut Ibu? Apakah media ini dapat membantu ?	Sangat menarik, dan tentunya dapat membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan minat dalam belajar

Lampiran 2. Wawancara Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran

LEMBAR ANKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV

Hari/ Tanggal : Jum'at, 11 November 2022
Nama Guru : Pudji Rahayu, S.Pd.
Nama Sekolah : SDN Sukatani ii

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang disediakan. Adapun keterangannya sebagai berikut:
Contoh:
(√) ya
() tidak
3. Lengkapi jawaban dengan alasan singkat pada kolom KETERANGAN.
4. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi				
1.	Apakah ibu setuju jika cara penyampaian materi dalam media yang disampaikan secara singkat dan jelas?		√	Tidak setuju karena kurang jelas jika materi yang disampaikan terlalu singkat.
2.	Apakah ibu setuju jika media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?	√		Setuju, karena dapat meningkatkan kekompakkan, kreatifitas, dan suasana belajar lebih menarik.
3.	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia ?	√		Setuju, karena dapat menumbuhkan semangat kompetisi antar kelompok
4.	Apakah ibu setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?	√		Setuju

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi				
5.	Apakah ibu setuju jika tampilan media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia menggunakan warna – warna cerah ?	√		Setuju, agar lebih menarik.
6.	Apakah ibu setuju jika roda putar yang digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia ?	√		Setuju, agar tidak membosankan
7.	Apakah ibu setuju jika pion / bidak pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia menggunakan bentuk akrilik beberapa pakaian adat di indonesia ?	√		Setuju, agar menarik minat siswa dalam bermain media yang dikembangkan.
8.	Perluakah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran permainan roda jelajah indonesia ?	√		Setuju, agar siswa paham aturan permainannya.
9.	Apakah ibu setuju jika media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia menggunakan penyusunan dan pengemasan wadah penyimpanan agar tetep terjaga rapih ?	√		Setuju, agar bisa digunakan kembali dilain waktu.
10.	Apakah ibu setuju jika media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia berukuran 90 cm x 60 cm ?	√		Setuju, karena ukuran yang pas bisa dilihat oleh siswa.

Lampiran 3. Lembar Wawancara dengan Siswa terhadap Pembelajaran di Kelas

ANGKET ANALISIS STUDI PENDAHULUAN SISWA

Nama Siswa :
Nama Sekolah :
Hari/Tanggal :
Kelas :

1. Bagaimana menurut pendapatmu tentang materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ?
 - a. Mudah
 - b. Sulit
2. Apakah kamu tertarik untuk mempelajari IPS pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah kamu merasa bosan dalam mempelajari IPS pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Bagaimana cara gurumu saat menjelaskan materi tentang keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ?
 - a. Menjelaskan secara langsung materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah
 - b. Membentuk kelompok, kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dalam kelompok tersebut
5. Apakah kamu merasa bosan dengan metode dan pembelajaran yang guru terapkan di kelas ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Jenis media apakah yang guru terapkan dalam pembelajaran dikelas?
 - a. Audio
 - b. Visual
7. Apakah kamu menginginkan untuk dilibatkan dalam pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku agar kamu lebih mudah dalam memahami dan mempelajarinya?
 - a. Ya
 - b. Tidak

8. Apakah kamu mengetahui media pembelajaran ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah kamu tertarik dengan media baru yang lebih menarik dan interaktif untuk mempelajari IPS materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah kamu setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Siswa terhadap Pembelajaran di Kelas

PERSENTASE HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

No	Kisi-kisi Instrumen	Responden	Persentase
1	Siswa yang kesulitan dalam mempelajari materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.	19	80 %
2	Siswa yang tidak tertarik dengan materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.	1	4 %
3	Apakah kamu merasa bosan dalam mempelajari materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.	23	82 %
4	Metode yang sering digunakan oleh guru ialah metode ceramah.	28	100 %
5	Siswa yang merasa bosan dengan metode dan pembelajaran yang guru terapkan di kelas	22	79 %
6	Siswa menginginkan jenis media pembelajaran berupa visual.	26	93 %
7	Siswa yang ingin dilibatkan dalam pembelajaran dikelas.	22	79 %
8	Siswa mengetahui media pembelajaran	25	89 %
9	Siswa tertarik dengan media baru yang lebih menarik dan interaktif untuk mempelajari IPS materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.	23	82 %
10	Siswa setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS.	28	100 %

Lampiran 5. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II

(Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi)

Nama Ahli	Ainur Rosyid, S.Pd.I, M.A
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :

Bapak Ainur Rosyid, S.Pd.I, M.A

Universitas Esa Unggul

Di tempat

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Bapak untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak terkait materi IPS di dalam media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang menurut Bapak sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
 SB (Sangat Baik) 5
 B (Baik) 4
 C (Cukup) 3
 K (Kurang) 2
 SK (Sangat Kurang) 1

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Materi	Kelengkapan Materi	1. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan Kompetensi Inti					
		2. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan KD					
		3. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan indikator					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
	Keluasan Materi	4. Materi dimedia sesuai dengan gambar yang digunakan					
		5. Tingkat kesulitan pada materi sesuai dengan kemampuan siswa					
	Keakuratan Materi	6. Kesesuaian Soal/pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan materi dan kompetensi dasar					
		7. Materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia mudah dipahami dan jelas					
Kebahasaan	Penguanaan Kaidah Bahasa	8. kesesuaian penggunaan simbol dan tanda baca					
		9. kesesuaian penggunaan huruf kapital					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
	Penggunaan Bahasa	10. Kalimat yang digunakan pada media sederhana					
		11. Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tidak membingungkan atau memiliki makna ganda					
Penyajian	Keterpaduan Tampilan Media	12. Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					
		13. Ketepatan tata letak dan warna pada media papan permainan roda jelajah Indonesia					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namun masih dengan revisi	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	

Tangerang, Mei 2023

Ahli materi

Ainur Rosyid, S.Pd.I, M.A

NIDN. 0301078403

Lampiran 6. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II

(Instrumen Penelitian untuk Ahli Media)

Nama Ahli	Dr. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :

Bapak Dr. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si

Universitas Esa Unggul

Di tempat

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Bapak untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak terkait kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek tampilan, aspek fisik, dan aspek penggunaan. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang menurut Bapak sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
 SB (Sangat Baik) 5
 B (Baik) 4
 C (Cukup) 3
 K (Kurang) 2
 SK (Sangat Kurang) 1

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Tampilan	Daya Tarik Media	1. Tampilan komponen-komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					
		2. Kemampuan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia menarik perhatian siswa untuk belajar					
	Desain Media	3. Kualitas tampilan media					
		4. Teks pada media dapat dibaca dengan baik					
		5. Keterpaduan pemilihan warna					
Fisik	Kejelasan Cetakan	6. Gambar dan teks pada cetakan media					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia jelas dan mudah dibaca					
		7. Hasil cetakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tidak pecah					
		8. Ukuran media memadai untuk digunakan oleh siswa secara berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang					
	Kualitas Bahan yang Digunakan	9. Bahan pembuatan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia kuat dan tahan lama					
		10. Cetakan dan bentuk media papan permainan roda jelajah Indonesia rapih					
		11. Bahan yang digunakan pada media aman digunakan untuk siswa sekolah dasar					
	Kelengkapan Komponen-Komponen Media	12. Komponen-Komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia disajikan dengan lengkap (papan permainan, roda					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					
Penggunaan	Penggunaan Buku Petunjuk	13. Kejelasan petunjuk penggunaan media					
		14. Kemudahan penggunaan media					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namu masih dengan revisi	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	

Tangerang, Mei 2023

Ahli Media

Dr. Muhammad Soleh Hapudin

NIDN. 032008760

Lampiran 7. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Desain

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II

(Instrumen Penelitian untuk Ahli Desain)

Nama Ahli	Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn, M.Ds.
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :

Ibu Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn, M.Ds.

Universitas Esa Unggul

Di tempat

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Ibu terkait desain media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek desain media dan aspek kesesuaian desain ilustrasi. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang menurut Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
 SB (Sangat Baik) 5
 B (Baik) 4
 C (Cukup) 3
 K (Kurang) 2
 SK (Sangat Kurang) 1

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Desain Media	Desain Teks dan Gambar	1. Ukuran gambar dan teks pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sesuai					
		2. Ukuran huruf dan font yang digunakan pada media papan permainan roda jelajah Indonesia mudah dibaca					
		3. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf					
		4. Warna huruf sesuai dengan latar belakang					
		5. Kombinasi warna menarik					
	Tata Letak	6. Ketepatan penempatan gambar dan teks pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
	Daya Tarik Desain	7. Keseimbangan teks dan gambar pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					
		8. Desain komponen-komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia menarik (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					
Kesesuaian Desain Ilustrasi	Kesesuaian Desain dengan Konsep media	9. Kesesuaian desain media pembelajaran dengan konsep permainan papan permainan roda jelajah Indonesia					
		10. Kesesuaian desain konsep peraturan permainan pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					
	Kualitas Memotivasi	11. Penggunaan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dapat					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		meningkatkan keaktifan siswa					
		12. Gambar dan warna yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namu masih dengan revisi	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	

Tangerang, Mei 2023
Ahli Desain

Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn, M.Ds.

NIDN. 0317098603

Lampiran 8. Lembar Instrumen Penilaian Guru Kelas

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II

(Instrumen Penelitian untuk Guru Kelas)

Nama Ahli	Pudji Rahayu, S.Pd
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :
Ibu Pudji Rahayu, S.Pd
Universitas Esa Unggul
Di tempat

Dengan hormat,
Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat ibu terkait media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek materi pembelajaran dan aspek kelayakan media. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang menurut Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
 SB (Sangat Baik) 5
 B (Baik) 4
 C (Cukup) 3
 K (Kurang) 2
 SK (Sangat Kurang) 1

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Materi	Kelengkapan materi	1. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan Kompetensi Inti					
		2. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan KD					
		3. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan indikator					
	Keluasan materi	4. Materi dimedia sesuai dengan gambar yang digunakan					
		5. Tingkat kesulitan pada materi sesuai dengan kemampuan siswa					
	Keakuratan materi	6. Kesesuaian Soal/pertanyaan					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		yang terdapat pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan materi dan kompetensi dasar					
		7. Materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia mudah dipahami dan jelas					
kebahasaan	Penggunaan kaidah bahasa	8. kesesuaian penggunaan simbol dan tanda baca					
		9. kesesuaian penggunaan huruf kapital					
	Penggunaan bahasa	10. Kalimat yang digunakan pada media sederhana					
		11. Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tidak membingungkan atau memiliki makna ganda					
Penyajian	Keterpaduan tampilan media	12. Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					
		13. Ketepatan tata letak dan warna pada					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		media papan permainan roda jelajah Indonesia					
Tampilan	Daya tarik media	14. Tampilan komponen-komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					
		15. Kemampuan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia menarik perhatian siswa untuk belajar					
	Desain media	16. Kualitas tampilan media					
		17. Teks pada media dapat dibaca dengan baik					
		18. Keterpaduan pemilihan warna					
Fisik	Kejelasan cetakan	19. Gambar dan teks pada cetakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia jelas dan mudah dibaca					
		20. Hasil cetakan media pembelajaran papan					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		permainan roda jelajah Indonesia tidak pecah					
		21. Ukuran media memadai untuk digunakan oleh siswa secara berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang					
	Kualitas bahan yang digunakan	22. Bahan pembuatan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia kuat dan tahan lama					
		23. Cetakan dan bentuk media papan permainan roda jelajah Indonesia rapih					
		24. Bahan yang digunakan pada media aman digunakan untuk siswa sekolah dasar					
	Kelengkapan komponen-komponen media	25. Komponen-Komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia disajikan dengan lengkap (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Penggunaan	Penggunaan buku petunjuk	26. Kejelasan petunjuk penggunaan media					
		27. Kemudahan penggunaan media					
Desain Media	Desain teks dan gambar	28. Ukuran gambar dan teks pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia konsisten					
		29. Ukuran huruf dan font yang digunakan pada media papan permainan roda jelajah Indonesia mudah dibaca					
		30. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf					
		31. Warna huruf sesuai dengan latar belakang					
	Tata letak	32. Kombinasi warna menarik					
			33. Ketepatan penempatan gambar dan teks pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia				
		34. Keseimbangan teks dan gambar pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					
			35. Desain komponen-komponen media				
	Daya tarik desain						

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia menarik (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					
Kesesuaian Desain Ilustrasi	Kesesuaian desain dengan konsep media	36. Kesesuaian desain media pembelajaran dengan konsep permainan papan permainan roda jelajah Indonesia					
		37. Kesesuaian konsep peraturan permainan pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					
	Kualitas manfaat media	38. Penggunaan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dapat meningkatkan keaktifan siswa					
		39. Gambar dan warna yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar					

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namun masih dengan revisi	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	

Tangerang, Mei 2023
Guru Kelas

Pudji Rahayu, S.Pd
NIP .

Lampiran 9. Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Media

ANGKET RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II

Nama	
Asal Sekolah	
Kelas	

PETUNJUK PENGISIAN

- Setelah kamu belajar menggunakan media papan permainan roda jelajah Indonesia, berilah lingkaran pada salah satu jawaban yang sesuai menurut pendapatmu!
- Akan tetapi sebelum menentukan jawaban, bacalah terlebih dahulu pengertian dari media papan permainan roda jelajah Indonesia di bawah ini: Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia merupakan media yang mengadopsi salah satu permainan papan yaitu ular tangga dan merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu guru menjelaskan materi pelajaran IPS tentang keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Media ini berupa permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat sebuah pertanyaan disetiap petak nya dan siswa harus bisa menjawab dari pertanyaan yang di dapatkannya.

Contoh :

1. Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia ini mudah untuk digunakan :

Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

Lembar Penilaian Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia

1. Tampilan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menarik:

Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

2. Media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran :

Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

3. Teks pada media dapat dibaca dengan baik :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
4. Perpaduan warna pada media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia seimbang :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
5. Cetakan dan bentuk media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia rapih :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
6. Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia kuat dan tahan lama :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
7. Media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mudah untuk digunakan :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
8. Petunjuk penggunaan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia jelas :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
9. Petunjuk penggunaan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mudah dipahami :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju
10. Materi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mudah untuk dipahami :
- Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

11. Materi pada media pembelajaran diuraikan dengan jelas pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia :

Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

12. Soal/pertanyaan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia jelas dan mudah dipahami :

Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

13. Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mudah dipahami :

Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

14. Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tidak ambigu atau mengandung makna ganda :

Sangat setuju Setuju Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju

Tuliskanlah pendapatmu tentang media papan permainan roda jelajah Indonesia ini !

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

Lampiran 10. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU
KELAS IV SD

Nama Kelompok :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Soal

1. Bacalah soal dengan cermat dan teliti.
2. Berdiskusilah dengan teman satu kelompokmu.
3. Apabila ada soal yang kurang dimengerti tanyakan kepada gurumu.
4. Periksa kembali soal yang telah dikerjakan sebelum dikumpulkan.

1. Tuliskanlah 10 provinsi beserta suku bangsa yang terdapat di provinsi tersebut yang kalian ketahui !



2. Tuliskanlah 5 agama yang ada di Indonesia beserta tempat ibadah, kitab suci dan hari besar keagamaan tersebut !

1. Agama :
2. Tempat Ibadah :
3. Kitab Suci :
4. Hari Besar :

Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Sukatani II
Kelas / Semester	: IV / II
Tema	: 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku)
Subtema	: 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku)
Pembelajaran	: 3
Alokasi waktu	: 2 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghormati dan menjalankan ajaran agama yang telah dianutnya.
2. Memiliki sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri saat sedang melakukan interaksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah ataupun di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Muatan : PPKN

No	Kompetensi Dasar
1.4	Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2.4	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

No	Kompetensi Dasar
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Muatan : IPS

No	Kompetensi Dasar
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengenal keragaman suku bangsa, sosial, budaya dan agama yang ada di Indonesia dengan benar.
2. Siswa dapat memahami hubungan antara banyak nya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar
3. Siswa dapat membedakan keragaman agama yang ada di Indonesia melalui gambar yang sudah di sediakan oleh guru
4. Siswa dapat menuliskan informasi yang mereka telah dapatkan dalam pelajaran mengenai keragaman suku bangsa dan agama yang ada di Indonsia.

D. Karakter Peserta Didik yang akan Dikembangkan

Diharapkan karakteristik peserta didik dalam setiap pembelajaran harus :

1. Aktif
2. Cermat
3. Percaya diri
4. Komunikatif

E. Materi Pembelajaran

1. Teks Nonfiksi
2. Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku

F. Pendekatan & Metode

1. Pendekatan pembelajaran :
Scientific
2. Strategi pembelajara :
Cooperative Learning

3. Model dan metode pembelajaran :
 - a. TGT (*Teams Games Tournament*)
 - b. Ceramah
 - c. Diskusi
 - d. Tanya jawab
 - e. Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dari guru dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Setelah mengecek kehadiran siswa. Dilanjutkan membaca do'a sebelum melakukan pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Setelah itu sebelum memulai pembelajaran siswa dan guru menyanyikan lagu satu nusa satu bangsa bersama-sama. 4. Guru memberitahukan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dipelajari hari ini. 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mencoba memberikan pertanyaan awal kepada siswa untuk menggali pengetahuan yang berkaitan pada 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>materi hari ini. “Apakah ada yang tau, sekarang kita berada di provinsi apa?”</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa menjawab dan guru mendengarkan” 3. Guru menanggapi jawaban siswa. “kira-kira berapa jumlah suku bangsa yang berada di provinsi banten?” dan “Ada berapakah jumlah agama yang ada di Indonesia ?” 4. Siswa menjawab dan guru mendengarkan” 5. Kemudian, guru menjelaskan tentang materi tentang keragaman suku bangsa dan agama yang ada di Indonesia. 6. Setelah guru menjelaskan, Guru memberikan waktu kepada siswa untuk membaca teks yang ada di buku paket dan memahami faktor keragama yang ada di Indonesia dan mengetahui suku-suku bangsa dan agama yang dianut oleh setiap individu. Dan memberikan lembar kerja siswa 	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang telah disiapkan oleh guru.</p> <p>7. Siswa menulis informasi yang telah diperoleh dari teks bacaan. Setelah itu, guru meminta untuk siswa membentuk kelompok kecil yang dipilih secara acak dan berdiskusikan dan menjawab lembar kerja yang diberikan sebelumnya.</p> <p>8. Setelah mendiskusikan lembar kerja yang diberikan oleh guru, Guru menyiapkan games untuk siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dalam bentuk media permainan edukatif yaitu papan permainan roda jelajah Indonesia.</p> <p>9. Guru memulai pertandingan yang diberikan waktu selama 45 menit. Jika waktunya sudah habis maka permainan akan dihentikan dan untuk menentukan pemenangnya yaitu kelompok yang berhasil ke petak</p>	

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>finish atau mendekati petak finish.</p> <p>10. Setelah itu guru akan memberikan sebuah <i>reward</i> kepada siswa yang berhasil memenangkan games tersebut.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa siswa bersama-sama membuat kesimpulan pada pembelajaran dihari ini. 2. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui hasil pembelajaran. 3. Guru mengapresiasi siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa. 4. Guru meminta salah satu siswa memimpin do'a untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini. 	10 menit

H. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber belajar :

- a. Buku pedoman guru : Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk kelas IV SD dan MI. (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
- b. Buku siswa : Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk kelas IV SD dan MI. (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)

Media Pembelajaran

- a. Media permainan papan jelajah Indonesia

Lampiran 12. Hasil Validasi yang dilakukan oleh Ahli Materi

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK
SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II
(Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi)**

Nama Ahli	Ainur Rosyid, S.Pd.I, M.A
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :

Bapak Ainur Rosyid, S.Pd.I, M.A

Universitas Esa Unggul

Di tempat

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Bapak untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak terkait materi IPS di dalam media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang menurut Bapak sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
SB (Sangat Baik) 5

- B (Baik) 4
- C (Cukup) 3
- K (Kurang) 2
- SK (Sangat Kurang) 1

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Materi	Kelengkapan Materi	1. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan Kompetensi Inti					✓
		2. Kesesuaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan KD					✓
		3. Kesesuaian materi pada media pembelajaran					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		n papan permainan roda jelajah Indonesia dengan indikator					
	Keluasan Materi	4. Materi di media sesuai dengan gambar yang digunakan					✓
		5. Tingkat kesulitan pada materi sesuai dengan kemampuan siswa					✓
	Keakuratan Materi	6. Kesesuaian Soal/pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan materi dan				✓	

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Kebahasaan		kompetensi dasar					
		7. Materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia mudah dipahami dan jelas					✓
	Penguanaan Kaidah Bahasa	8. kesesuaian penggunaan simbol dan tanda baca					✓
		9. kesesuaian penggunaan huruf kapital			✓		
	Penggunaan Bahasa	10. Kalimat yang digunakan pada media sederhana					✓
11. Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran papan						✓	

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		permainan roda jelajah Indonesia tidak membingungkan atau memiliki makna ganda					
Penyajian	Keterpaduan Tampilan Media	12. Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia					✓
		13. Ketepatan tata letak dan warna pada media papan permainan roda jelajah Indonesia				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Mohon diperhatikan hignan pembelajaran yang sgm dicapai

2. Penggunaan huruf kapital dalam kalimat
3. Buat perbedaan warna pada hasil menulis lebih jelas agar lampah jelas dan tidak menimbulkan bagi siswa.

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namun masih dengan revisi	✓
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	

Tangerang, 16 Mei 2023

Ahli materi


Ainur Rosvid, S.Pd.I, M.A

NIDN. 0301078403

Lampiran 13. Hasil Validasi yang dilakukan oleh Ahli Media

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK
SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II
(Instrumen Penelitian untuk Ahli Media)**

Nama Ahli	Dr. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :

Bapak Dr. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si
Universitas Esa Unggul
Di tempat

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Bapak untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak terkait kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek tampilan, aspek fisik, dan aspek penggunaan. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang menurut Bapak sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
SB (Sangat Baik) 5
B (Baik) 4
C (Cukup) 3
K (Kurang) 2
SK (Sangat Kurang) 1

SK (Sangat Kurang) 1

D. ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Tampilan	Daya Tarik Media	1. Tampilan komponen-komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					✓
		2. Kemampuan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia menarik perhatian siswa untuk belajar					✓
Desain Media	Desain Media	3. Kualitas tampilan media					✓
		4. Teks pada media dapat dibaca dengan baik					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR					
			1	2	3	4	5	
		5. Keterpaduan pemilihan warna						✓
Fisik	Kejelasan Cetakan	6. Gambar dan teks pada cetakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia jelas dan mudah dibaca						✓
		7. Hasil cetakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tidak pecah						✓
		8. Ukuran media memadai untuk digunakan oleh siswa secara berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang						✓
		9. Bahan pembuatan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia kuat dan						✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		tahan lama					
		10. Cetakan dan bentuk media papan permainan roda jelajah Indonesia rapih					✓
		11. Bahan yang digunakan pada media aman digunakan untuk siswa sekolah dasar					✓
	Kelengkapan Komponen-Komponen Media	12. Komponen-Komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia disajikan dengan lengkap (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, buku petunjuk, kotak penyimpanan)					✓
Penggunaan	Penggunaan Buku Petunjuk	13. Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
		14. Kemudahan					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		penggunaan media					

C. KOMENTAR DAN SARAN

Pan Ganti & Eartelan agar E-piscu

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namu masih dengan revisi	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	✓

Tangerang, 6 Mei 2023

Abli Media



Dr. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si
NIDN 0320087601

Lampiran 14. Hasil Validasi yang dilakukan oleh Ahli Desain

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK
SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II
(Instrumen Penelitian untuk Ahli Desain)**

Nama Ahli	Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn, M.Ds.
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :

Ibu Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn, M.Ds.

Universitas Esa Unggul

Di tempat

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Ibu terkait desain media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek desain media dan aspek kesesuaian desain ilustrasi. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang menurut Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
SB (Sangat Baik) 5

- D (Baik) 4
- C (Cukup) 3
- K (Kurang) 2
- SK (Sangat Kurang) 1

B. ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Desain Media	Desain Teks dan Gambar	1. Ukuran gambar dan teks pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sesuai					✓
		2. Ukuran huruf dan font yang digunakan pada media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mudah dibaca					✓
		3. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf					✓
		4. Warna huruf sesuai dengan latar belakang					✓
		5. Kombinasi warna menarik					✓
	Tata Letak	6. Ketepatan penempatan					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		gambar dan teks pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
		7. Keseimbangan teks dan gambar pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
	Daya Tarik Desain	8. Desain komponen-komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menarik (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, petunjuk permainan, petunjuk roda putar, kotak penyimpanan)					✓
Kesesuaian	Kesesuaian	9. Kesesuaian desain					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Desain Ilustrasi	Desain dengan Konsep media	media pembelajaran dengan konsep Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
		10. Kesesuaian desain konsep peraturan permainan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
Kualitas Memotivasi		11. Penggunaan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dapat meningkatkan keaktifan siswa					✓
		12. Gambar dan warna yang ditampilkan mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

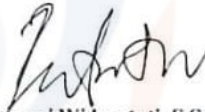
D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namu masih dengan revisi	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	✓

Tangerang, 25 Mei 2023

Alifi Desain



Putri Anggraeni Widvastuti, S.Sn, M.Ds.
NIDN. 0317098603

Lampiran 15. Hasil Validasi yang dilakukan oleh Guru Kelas

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA TEMA 7 UNTUK
SISWA KELAS IV SDN SUKATANI II
(Instrumen Penelitian untuk Guru Kelas)**

Nama Ahli	Pudji Rahayu, S.Pd
Judul Penelitian	Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Tema 7 untuk Siswa kelas IV SDN Sukatani II
Materi Pokok	Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Sasaran Produk	Siswa kelas IV Sekolah Dasar

Kepada Yth :

Ibu Pudji Rahayu, S.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Saya adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Esa Unggul yang sedang melaksanakan penelitian dalam rangka mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II. Oleh karena itu, saya memohon bantuan ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengetahui pendapat ibu terkait media pembelajaran yang saya kembangkan. Angket ini berisi penilaian aspek materi pembelajaran, aspek kelayakan media dan aspek desain media. Segala bentuk penilaian, komentar dan saran akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Atas perhatian dan kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang menurut Ibu sesuai dengan aspek penilaian yang telah disediakan.
2. Kriteria penilaian
SB (Sangat Baik) 5
B (Baik) 4

C (Cukup) 3

K (Kurang) 2

SK (Sangat Kurang) 1

B ASPEK PENILAIAN

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Materi	Kelengkapan materi	1. Kesesuaian materi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dengan Kompetensi Inti					✓
		2. Kesesuaian materi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dengan KD					✓
		3. Kesesuaian materi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dengan indikator					✓
	Keluasan materi	4. Materi dimedia sesuai dengan gambar yang digunakan				✓	
		5. Tingkat kesulitan			✓		

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		pada materi sesuai dengan kemampuan siswa					
	Keakuratan materi	6. Kesesuaian Soal/pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dengan materi dan kompetensi dasar				✓	
		7. Materi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mudah dipahami dan jelas				✓	
kebahasaan	Penggunaan kaidah bahasa	8. kesesuaian penggunaan simbol dan tanda baca			✓		
		9. kesesuaian penggunaan huruf kapital				✓	
	Penggunaan bahasa	10. Kalimat yang digunakan pada				✓	

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		media sederhana					
		11. Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tidak membingungkan atau memiliki makna ganda					✓
		12. Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
Penyajian	Keterpaduan tampilan media	13. Ketepatan tata letak dan warna pada media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
Tampilan	Daya tarik media	14. Tampilan komponen-komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		Indonesia (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, petunjuk permainan, petunjuk roda putar, kotak penyimpanan)					
		15. Kemampuan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menarik perhatian siswa untuk belajar				✓	
	Desain media	16. Kualitas tampilan media					✓
		17. Teks pada media dapat dibaca dengan baik					✓
		18. Keterpaduan pemilihan warna					✓
Fisik	Kejelasan cetakan	19. Gambar dan teks pada cetakan media pembelajaran					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia jelas dan mudah dibaca					
		20. Hasil cetakan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tidak pecah					✓
		21. Ukuran media memadai untuk digunakan oleh siswa secara berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang				✓	
	Kualitas bahan yang digunakan	22. Bahan pembuatan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia kuat dan tahan lama				✓	
		23. Cetakan dan bentuk media papan permainan roda jelajah Indonesia rapih					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		24. Bahan yang digunakan pada media aman digunakan untuk siswa sekolah dasar					✓
	Kelengkapan komponen-komponen media	25. Komponen-Komponen media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia disajikan dengan lengkap (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, petunjuk permainan, petunjuk roda putar, kotak penyimpanan)					✓
Penggunaan	Penggunaan buku petunjuk	26. Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
		27. Kemudahan penggunaan				✓	

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
		Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					
		34. Keseimbangan teks dan gambar pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
		35. Desain komponen- komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menarik (papan permainan, roda putar, pion bidak, kartu informasi, kartu pertanyaan dengan 6 warna, petunjuk permainan, petunjuk roda putar, kotak penyimpanan)					✓
Kesesuaian Desain	Kesesuaian desain	36. Kesesuaian desain media					✓

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR				
			1	2	3	4	5
Ilustrasi	dengan konsep media	pembelajaran dengan konsep permainan Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					
		37. Kesesuaian konsep peraturan permainan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia					✓
	Kualitas manfaat media	38. Penggunaan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dapat meningkatkan keaktifan siswa					✓
		39. Gambar dan warna yang ditampilkan mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

Alat peraga sudah sesuai dengan materi pembelajaran, sangat mendukung dan meningkatkan minat belajar siswa.

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia tema 7 untuk siswa kelas IV SDN Sukatani II ini dinyatakan :

Media belum dapat dipakai didalam pembelajaran	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran, namun masih dengan revisi	
Media sudah dapat digunakan didalam pembelajaran tanpa revisi	✓

Tangerang, 20 Mei 2023

Guru Kelas



Pudji Rahayu, S.Pd

NIP. 19790322 2022 212011

Lampiran 16. Hasil Perhitungan Angket Siswa

Aspek Penilaian

ASPEK	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	NAMA SISWA												
			AR	AAF	AKK	AA	ADG	CNS	DA	D	ECAG	EGP	FNA	IA	
Tampilan	Daya Tarik Media	1. Tampilan media menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
		2. Media pembelajaran menarik perhatian siswa	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	
	Kualitas Desain	3. Teks pada media dapat dibaca dengan baik	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3
		4. Paduan warna seimbang	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
	Kualitas Bahan	5. Cetakan dan bentuk media rapih	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
		6. Bahan yang digunakan kuat dan tahan lama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
Kemudahan Penggunaan	Kemudahan Media	7. Media mudah untuk digunakan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
		8. Petunjuk penggunaan pada media jelas	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
		9. Petunjuk penggunaan mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Kualitas Materi	Kejelasan Uraian Materi	10. Materi pada media mudah untuk dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
		11. Materi pada media di uraikan dengan jelas	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
		12. Soal atau pertanyaan pada Media mudah dipahami dan jelas	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
	Bahasa Yang Mudah Dipahami	13. Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
14. Kalimat yang digunakan tidak membingungkan atau memiliki makna ganda		4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	
Jumlah			54	56	56	56	53	56	56	56	50	53	51	54	
Total															
Nilai Maksimal															
Persentase Nilai Akhir			96,4	100	100	100	94,6	100	100	100	89,3	94,6	91,1	96,4	
Rerata Skor															
Kriteria			SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	

NAMA SISWA												JUMLAH	Nilai Maksimal	Persentase Nilai Akhir	Rerata Skor	KRITERIA
FNA	IA	IRS	LF	MPEH	MNA	MARH	ORA	PRA	PSH	SDK	WA					
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88	88	100	4	Sangat Baik
3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	82	88	93,2		Sangat Baik
4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	81	88	92		Sangat Baik
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87	88	98,9		Sangat Baik
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86	88	97,7		Sangat Baik
3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	85	88	96,6		Sangat Baik
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	87	88	98,9		Sangat Baik
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	85	88	96,6		Sangat Baik
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	87	88	98,9		Sangat Baik
4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	85	88	96,6		Sangat Baik
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87	88	98,9		Sangat Baik
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	86	88	97,7		Sangat Baik
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	85	88	96,6		Sangat Baik
3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	84	88	95,5		Sangat Baik
51	54	51	56	56	47	56	55	56	56	55	56	1195	1232	97		Sangat Baik
1195																
56																
91,1	96,4	91,1	100	100	83,9	100	98,2	100	100	98,2	100					
4																
SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB					

Lampiran 17. Surat Observasi ke sekolah

Universitas
Esas Unggul
Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan

Nomor : 559/EKIP-PGSD/UEU/XI/2022
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Observasi
Dalam Rangka Pengumpulan
Data Untuk Penulisan Skripsi**

Kepada Yth
**Kepala Sekolah
SD Negeri Sukatani-II
Desa Mekarsari - Banten
Di Tempat**

Dengan hormat,

Teriring salam dan do'a, semoga kita senantiasa dalam Lindungan Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam rangka proses pengerjaan skripsi bagi Mahasiswa/i Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, maka kami mohon izin kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah untuk Mahasiswa/i kami dapat melakukan observasi dalam rangka pengumpulan data skripsi.

Berikut kami sampaikan nama mahasiswa Program Studi PGSD yang akan melakukan penelitian:

1. Hilma Wardatul Nisa - 20191101027
dengan judul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permasinan Roda Jelajah Indonesia tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN Sukatani II"

Besar harapan kami sekiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah dapat mengizinkan kepada mahasiswa kami untuk dapat melakukan penelitian tersebut. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 14 November 2022

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul


Dr. Mujzari, SKM, M.Pd.
Ka. Prodi PGSD

Jl. Aryana Duta 5, Tel. Tomang, Kebon Jeruk, Jakarta 17133, Indonesia
☎ (021) 567 4223 ext. 244 ☎ (021) 567 4248

www.esaunggul.ac.id

Lampiran 18. Surat Izin Penelitian

**Universitas
Esa Unggul**
Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan

Nomor : 205/FKIP-PGSD/UEU/V/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian
Dalam Rangka Pengumpulan Data
Untuk Pembustan Skripsi**

Kepada Yth.
**Kepala Sekolah
SD Negeri Sukatani II
Di Tempat**

Dengan hormat,

Teriring salam dan do'a, semoga kita senantiasa dalam Lindungan Tuhan Yang Maha Esa.
Dalam rangka proses pengerjaan skripsi bagi Mahasiswa/i Program Studi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, maka kami mohon izin
kepada Mahasiswa/wi kami dapat melakukan penelitian.

Berikut kami sampaikan nama mahasiswa Program Studi PGSD yang akan melakukan
penelitian:

1. Hilma Wardatun Nisa - 20191101027
dengan judul :

**"Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah
Indonesia Tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN Sukatani II"**

Besar harapan kami sekiranya Mahasiswa/Mahasiswi kami dapat melakukan penelitian
tersebut. Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan
terima kasih.

Jakarta, 02 Mei 2023

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Esa Unggul

**Universitas
Esa Unggul**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Raya Cikarang 5, Per. Tomang, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17112, Indonesia
Telp (021) 567 4223 ext. 244 - 567 4248

Dr. Mujari SKM, M.Pd
Ka. Prodi PGSD

www.esaunggul.ac.id

Lampiran 19. Surat Penelitian Dari Sekolah

 PEMERINTAH KABUPATEN TANGERANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SUKATANI II
KECAMATAN EAJEG
JLN. RAYA RAJEG KP. KUKUN DESA SUKAMANAH KECAMATAN RAJEG KAB. TANGERANG

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421.2/0176/SK / SD SUKATANI 02 / V / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri SUKATANI 02 Kecamatan Rajeg Kabupaten Tangerang Banten

Nama : SUHERMAN, S.Pd, MM
NIP : 19690217 199103 1 006
Pangkat Gol Ruang : Pembina Tingkat I, IV/B
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD NEGERI SUKATANI 02 KECAMATAN RAJEG KABUPATEN TANGERANG
Alamat Sekolah : SD NEGERI SUKATANI 02 Kecamatan Rajeg Kabupaten Tangerang-Banten

Menyatakan, Kepada;

Nama : HILMA WARDATUN NISA
NIS : 20191101027
Asal Sekolah : UNIVERSITAS ESA UNGGUL
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan PENELITIAN TINDAKAN KELAS Pada siswa Kelas IV (empat) pada Tema 7 Tentang " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA " dengan Baik .

Demikina surat Keterangan ini saya buat , untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rajeg, 26 Mei 2023
KEPALA SEKOLAH
SDN SUKATANI 02. KEC. RAJEG


SUHERMAN, S.Pd, MM
Pembina Tingkat I
NIP. 19690217 199103 1 006

Lampiran 20. Surat Permohonan Untuk Menjadi Ahli Validator (Materi)

Universitas
Esa Unggul
Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan

Jakarta, 18 April 2023

Nomor : 200/FKIP-PGSD/UEU/IV/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan untuk menjadi Ahli (Validator)**

Kepada Yth.
Bapak Ainur Rosyid, S.Pd.I, M.A
Di
Tempat

Dengan hormat,
Teriring salams dan do'a, semoga kita senantiasa dalam Lindungan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam rangka proses pengerjaan skripsi bagi Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, maka kami mohon kesediaan Bapak menjadi Ahli Materi (Validator). Berikut kami sampaikan nama mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai berikut :

1. **Hilma Wardatun Nisa (20191101027) dengan judul :**
"Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN Sukatani II"

Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.


Jakarta, 18 April 2023
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Esa Unggul


Dr. Mujari, S.K.M., M.Pd
Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jl. Raya Ujung 6, Tirta Jaya, Suban Jaya, Jakarta 12115 Indonesia
☎ 021 567 4323 ext. 244 ☎ 021 567 4348

www.esaunggul.ac.id

Lampiran 21. Surat Permohonan Untuk Menjadi Ahli Validator (Media)

**Universitas
Esa Unggul**
Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan

Jakarta, 18 April 2023

Nomor : 200a/FKIP-PGSD/UEU/IV/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan untuk menjadi Ahli (Validator)**


Kepada Yth.
Bapak Dr. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si
Di
Tempat


Dengan hormat,
Teriring salams dan do'a, semoga kita senantiasa dalam Lindungan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam rangka proses pengerjaan skripsi bagi Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, maka kami mohon kesediaan Bapak menjadi Ahli Media (Validator). Berikut kami sampaikan nama mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai berikut :

1. **Hilma Wardatul Nisa (20191101027)** dengan judul :
"Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN Sukatani II"

Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 18 April 2023
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Esa Unggul


Dr. Mujiati, S.K.M., M.Pd
Kaprosdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Universitas
Esa Unggul**
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

© Esa Unggul & Terpadu, Sistem Jarak Jauh, Jakarta 11170, Indonesia
☎ (021) 567 4223 ext. 244 ☎ (021) 567 4248

www.esaunggul.ac.id

Lampiran 22. Surat Permohonan Untuk Menjadi Ahli Validator (Design)

Universitas
Esa Unggul
Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan

Jakarta, 18 April 2023

Nomor : 2006/FKIP-PGSD/UEL/IV/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan untuk menjadi Ahli (Validator)**

Kepada Yth.
Ibu Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn, M.Ds.
Di
Tempat

Dengan hormat,
Teriring salam dan do'a, semoga kita senantiasa dalam Lindungan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam rangka proses pengerjaan skripsi bagi Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, maka kami mohon kesediaan Ibu menjadi Ahli Desain (Validator).
Berikut kami sampaikan nama mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai berikut :

1. **Hilma Wardatul Nisa (20191101027)** dengan judul :
"Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN Sukatani II"

Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 18 April 2023
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Esa Unggul





Dr. Mujari, S.K.M., M.Pd
Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jl. Raya Citayam 4, Tirta Jaya, Bekasi Barat, Jakarta 10715, Indonesia
☎ 021 947 4223 ext. 244 ☎ 021 947 4248

www.esaunggul.ac.id





Lampiran 23. Dokumentasi



Gambar	Keterangan
	<p>Memberikan surat izin dari kampus kepada kepala sekolah untuk melakukan observasi dan penelitian di SD Negeri Sukatani II.</p>
	<p>Melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui materi apa yang sulit dan media seperti apa yang dibutuhkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.</p>
	<p>Mengobservasi kelas untuk mengetahui proses belajar mengajar dan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui materi yang sulit dimengerti, metode apa yang diterapkan oleh guru kelas serta media pembelajaran seperti apa yang diinginkan.</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Kelas diawali oleh doa yang di pimpin oleh ketua kelas lalu mengabsen siswa dan guru menjelaskan materi yang akan disampaikan. setelah menjelaskan materi yang di sampaikan, peneliti meminta untuk siswa membentuk kelompok. Yang terdiri dari 22 orang siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Setelah itu siswa diminta untuk mengisi Lembar Kerja Siswa yang sudah disiapkan oleh peneliti untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi yana dijelaskan Gambar di samping merupakan kelompok 1. . Hal serupa juga di lakukan oleh kelompok 2,3,4,5 dan 6.</p>
	<p>Kelompok 2</p>
	<p>Kelompok 3</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Kelompok 4</p>
	<p>Kelompok 5</p>
	<p>Kelompok 6</p>
	<p>Setelah setiap kelompok diminta untuk mengisi Lembar Kerja Siswa, selanjutnya mulai menggunakan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia. Dan guru mulai menjelaskan peraturan permainan.</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Setelah siswa paham dengan peraturan permainan. Setiap kelompok diminta untuk menekan tombol merah untuk menentukan kartu apa yang akan di ambil dan berapa langkah petak. Pemutaran roda sesuai dengan urutan kelompok.</p>
	<p>Guru membacakan pertanyaan yang didapatkan oleh siswa setelah menekan tombol yang ada diroda putar.</p>
	<p>Setelah salah satu kelompok dari keenam kelompok tersebut berhasil sampai kepetak finish. Yang artinya kelompok tersebut yang berhasil memenangkan permainan ini. Dimenangkan oleh kelompok 2 oleh karin, nia, erin dan gebi. Guru memberikan reward kepada siswa berupa pion akrilik baju adat dari salah satu suku bangsa.</p>
	<p>Setelah melakukan permainan menggunakan media tersebut. siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui pendapatnya mengenai media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia. Gambar di samping merupakan kelompok 1. Hal serupa juga dilakukan oleh kelompok 2,3,4,5 dan 6. Setelah pengisian angket mengulang kembali pembelajaran hari ini lalu menutupnya dengan membaca doa bersama dan salam.</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Kelompok 2</p>
	<p>Kelompok 3</p>
	<p>Kelompok 4</p>
	<p>Kelompok 5</p>

Gambar	Keterangan
	<p>Kelompok 6</p>
	<p>Kepala sekolah SD Negeri Sukatani II memberikan surat bahwa peneliti sudah melakukan penelitian di sekolah tersebut.</p>