

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengajuan Judul Skripsi



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
 Website : www.unipma.ac.id Email: rektoral@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan Judul Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2002101088

Nama Mahasiswa : ANISA ZURAIIDA EKA YANTI

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DIGITAL
 BERBASIS *QR-CODE* PADA MUATAN PELAJARAN IPAS
 MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* KELAS
 V SEKOLAH DASAR

Madiun, 4 April 2024

Anisa Zuraida Eka Yanti
 NIM. 2002101088

Dosen Pembimbing I

Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd.
 NIDN. 0719069001

Dosen Pembimbing II

Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd
 NIDN. 0712069001



Mengetahui,
 Kaprodi PGSD
 Dr. Agus Sri Maruti, M.Pd
 NIDN. 0701018803

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI MADIUN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400

Website: www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Website Fakultas: fkip.unipma.ac.id Email: fkip@unipma.ac.id

Nomor : 0268.e/N/FKIP/UNIPMA/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Madiun, 8 Mei 2024

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN Oro-Oro Ombo
di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Anisa Zuraida Eka Yanti
NIM : 2002101088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis *Qr-Code* Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)* Kelas V Sekolah Dasar."

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Dekan Bidang II



Dr. Kusila Ambarwati, S.S., M.Pd.
NIDN. 0713107501

Lampiran 3 Surat Balasam Penelitian



SURAT KETERANGAN
No. 420/079/401.101.2.08/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sugiyono, S.Pd, M.Pd.
NIP : 196602051990031008
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N Oro-Oro Ombo Kota Madiun

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Anisa Zuraida Eka Yanti
NIM : 2002101088
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah SD

Bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD N Oro-Oro Ombo Kota Madiun. Dalam rangka penyusunan tugas akhir kuliah (skripsi) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis QR-Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V Sekolah Dasar".

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kota Madiun, 30 Mei 2024
Kepala SD N Oro-Oro Ombo



SUGIYONO, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196602051990031008

Lampiran 4 Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN

Nama Observer : Anisa Zuraida Eka Yanti

Mata pelajaran : IPAS , Bab 2 Topik A Makan dan Dimakan

Kelas / Semester : V

- Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran dikelas selama kegiatan berlangsung
- Berilah tanda centang pada kolom yang sudah tersedia.

No	Aspek Yang diamati	Ya	Tidak
1	Persiapan secara keseluruhan		
2	Pelaksanaan		
	Fase 1		
	a. Menjelaskan kompetensi dasar	✓	
	b. Memotivasi siswa dan mengaitkan materi sebelumnya	✓	
	c. Menjelaskan kepada siswa bagaimana belajar dengan pendekatan kompetensi yang terfokus pada media permainan ular tangga.		✓
	Fase 2		
	d. Membantu/ membimbing siswa dalam belajar dan Kerjasama kelompok dalam menggunakan media ular tangga. Apakah Guru mendengarkan dengan aktif dan memberikan dan menghargai konteribusi		✓
	Fase 3		
	e. Mengevaluasi dan meriview hasil kerja kelompok	✓	
	Fase 4		
	f. Membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok	✓	
	Fase 5		
	g. Membimbing siswa membuat kesimpulan	✓	
	h. Membimbing siswa dalam memperkuat argumentasinya	✓	

Catatan : Guru sudah membuat media Pembelajaran , Untuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa PPT, dan Untuk kegiatan evaluasi pembelajaran , Guru belum pernah menggunakan media.

Lampiran 5 Teks Hasil Wawancara Wali Kelas V

INSTRUMEN WAWANCARA GURU KELAS

Nama Sekolah : SDN Oro-Oro Ombo
Narasumber : Novi A. Widianti, S.Pd
Kelas : V

No	Pertanyaan dari Peneliti	Jawaban Narasumber
1	Media pembelajaran apa yang sering digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS?	Media pembelajaran yang sering guru gunakan yaitu ada buku, PPT dan juga Canva, selain itu juga guru menggunakan media pembelajaran yang konkrit.
2	Aoa alasan menggunakan media tersebut?	Menyesuaikan dengan materi yang diajarkan, selain itu juga untuk PPT dan canva karena mudah untuk dibuat dan sudah sangat familiar di kalangan para guru.
3	Bagaimana menurut saudara tentang media pembelajaran digital ?	Sangat bagus, karena dengan adanya media digital ini bisa membuat peserta didik paham akan apa yang disampaikan oleh guru.
4	Apa peserta didik kelas V sudah pernah menggunakan media pembelajaran digital?	Sudah, terkadang mereka kita ajak untuk membuat desain di canva, misalnya seperti poster, dan lain-lain. Selain itu juga karena seluruh siswa kelas V juga sudah mendapatkan free chrome book dari pemerintahan kota madiun.
5	Apa kendala anda sebagai guru pada saat mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS?	Kendalanya masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang paham dengan pembelajaran IPAS.
6	Pada saat kegiatan evaluasi apakah anda sebagai guru pernah menggunakan media untuk membuat para peserta didik tertarik?	Untuk media yang digunakan hanyalah PPT, Canva dan juga benda konkrit, jadi untuk kegiatan evaluasi guru belum menggunakan media pembelajaran. Jadi untuk saat kegiatan pembelajaran guru hanya menampilkan PPT dan terkadang menampilkan video pembelajaran yang sudah dibuat di canva.
7	Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V SDN Oro-Oro Ombo khususnya pada pembelajaran IPAS?	Kurang memuaskan, minat belajar peserta didik masih kurang.

Lampiran 6 Hasil Angket Validasi Ahli Media

HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar.

A. Identitas Responden

Nama : VIVI RULVIANA, M.Pd.
Bidang : Teknologi Pendidikan
Instansi : Universitas PGRI Madiun

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas yang sudah disiapkan pada bagaian atas secara lengkap terlebih dahulu.

C. Daftar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Tulisan	1. Proporsi layout (tata letak teks pada gambar).			✓		
		2. Tulisan (teks) pada ular tangga mudah untuk dibaca	✓				
		3. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam ular tangga sudah tepat			✓		
		4. Penggunaan jarak (Baris, alenia) dalam ular tangga digital sudah tepat.	✓				
		5. Kesesuaian kombinasi tulisan dan background dalam media ular tangga digital sudah seimbang.	✓				
2.	Kesesuaian Gambar dan Video	1. Kesesuaian gambar animasi dengan materi	✓				
		2. Kualitas suara dan video dalam aturan permainan		✓			
		3. Kesesuaian proporsi		✓			

		warna gambar dan video sudah jelas					
3	Kesesuaian Dalam Pemakaian	1. Kemudahan pemakaian produk	✓				
		2. Kemenarikan media ular tangga untuk menarik minat peserta didik	✓				

D. Saran dan Komentar

Layuh digunakan dengan beberapa revisi di aluran huruf dan tata letak.

E. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr
Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V
Sekolah Dasar.

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Madiun, 8 Mei 2024

Penilai


(..... RULVIANA M. P.)

Lampiran 7 Hasil Angket Validasi Ahli Materi

HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar.

A. Identitas Responden

Nama : Naniek Kusumawati, M.Pd.
Bidang : Materi
Instansi : Universitas PGRI Madiun

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas yang sudah disiapkan pada bagaian atas secara lengkap terlebih dahulu.

C. Daftar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan dalam ular tangga digital berbasis qr-code sudah memuat pendekatan PBL.		✓			
		2. Materi yang disajikan secara sistematis.	✓				
		3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik.	✓				
		4. Materi pada ular tangga digital mudah dipelajari.		✓			
		5. Materi yang disajikan dengan ular tangga digital membantu peserta didik memahami materi.		✓			
		6. Materi pada Bab 2 topik A terkait dengan "Makan dan Dimakan" dengan pendekatan PBL mampu memotivasi para peserta didik.		✓			

		7. Materi yang disajikan dalam ular tangga digital berbasis qr- code menambah pengetahuan siswa.	✓				
2.	Keakuratan Materi	1. Ilustrasi atau contoh yang disajikan dalam materi akurat	✓				
		2. Materi terkait dengan karakteristik berfikir aktif peserta didik	✓				

D. Saran dan Komentar

Sebaiknya penulisan materi sudah bagus hanya saja pada penggunaan warna ^{terlalu} supaya lebih menarik.

E. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr
Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V
Sekolah Dasar.

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Madiun,.....

Penilai


.....
Nani Kusumanti M.Pd

Lampiran 8 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa

HASIL ANGKET VALIDASI BAHASA

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar.

A. Identitas Responden

Nama : Dr. Endang Sri Maruti
Bidang : Bahasa
Instansi : Universitas PGRI Madiun

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas yang sudah disiapkan pada bagaian atas secara lengkap terlebih dahulu.

C. Daftar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai	Kriteria				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Kalimat	1. Keefektifan kalimat .	✓				
		2. Ketepatan struktur kalimat	✓				
2.	Kesesuaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
		3. Bahasa yang digunakan tidak menggunakan makna ganda	✓				
		4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kosa kata baku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia	✓				
3	Dialogis dan interaktif	1. Kelengkapan informasi yang disampaikan	✓				
		2. Kemampuan mendorong berpikir kritis		✓			
		3. Kemampuan memotivasi peserta didik	✓				

D. Saran dan Komentar

Baham sudah bagus

E. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar.

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Madiun, 15 Mei 2024

Penilai


(Dr. Endang Sri Mulya)

Lampiran 9 Lembar Modul Ajar



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL SD KELAS 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun: Anisa Zuraida Eka Yanti	
Instansi : SDN Oro-Oro Ombo	
Tahun ajaran : 2023/2024	
Mata Pelajaran : IPAS	
Fase / Kelas : C / V	
Elemen : Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	
Bab / Topik : 2 / A (Makan dan Dimakan)	
Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (2 JP = 2 X 35 menit)	
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan. ➤ Mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan. ➤ Mendeskripsikan hubungan makhluk pada jarring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Bergotong – royong, 3. Mandiri, 4. Bernalar kritis, 5. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Media	: Ular tangga Digital berbasis Qr Code, PDF
▪ Alat dan Bahan	Laptop, Proyektor, Speaker aktif, jaringan internet, emoji, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat tulis.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sumber belajar 	: Internet, Youtube, buku guru, dan buku siswa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V, Penulis : Amalia Fitri, dkk).
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dengan gaya belajar visual, audio visual, dan kinestetik. 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 18 orang 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendekatan TPACK, saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan). ▪ Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sintak model PBL menurut Sumarmi adalah sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi peserta didik pada masalah, 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3. Membimbing penyelidikan kelompok, 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemevahan masalah. ▪ Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, permainan dan penugasan. 	
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan proses transformasi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem, 2. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam. 	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan. (C2) 2. Peserta didik dapat menganalisis peran makhluk hidup pada rantai makanan. (C4) 	

3. Peserta didik dapat mengaitkan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar. (C4)		
C. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Meningkatkan kemampuan siswa bisa mendeskripsikan proses transformasi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.		
D. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Agar dapat bertahan hidup apa yang harus dilakukan oleh makhluk hidup ? 2. Apakah manusia, tumbuhan dan hewan dapat bertahan tanpa makhluk hidup lainnya? 		
E. ASESMEN DIAGNOSTIK NON- KOGNITIF		
Pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik meliputi :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kabarmu hari ini ? 2. Bagaimana perasaanmu saat belajar dirumah? 3. Apa saja kegiatan yang kamu lakukan di rumah selain belajar? 4. Apakah orang tuamu menemanimu belajar dirumah? 5. Bagaimana perasaanmu mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini ? 		
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas diawali dengan guru memberikan salam, 2. Guru mengkondisikan kelas untuk siap belajar (merapikan meja dan kursi, berdoa, absensi dan menyiapkan peralatan untuk pembelajaran), 3. Guru menanyakan kabar dan suasana hati peserta didik (kompetensi sosial dan emosional), 4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merencanakan kegiatan pembelajaran hari ini. 5. Melaksanakan apersepsi. 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Hari ini kita belajar mau yang bagaimana? <p>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>7. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan kelas.</p>	
Inti	<p>Sintak 1 : Orientasi Peserta Didik Pada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati informasi tentang kebutuhan dan keinginan melalui video yang ditampilkan guru. 2. Peserta didik menyimak masalah yang terdapat pada video. 3. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab sambil mengamati PPT interaktif yang ditampilkan oleh guru. <p>Sintak 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan ice breaking. 2. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang. 3. Siswa menentukan siapa ketua kelompok 4. Guru membagikan LKPD 5. Guru menjelaskan cara mengisi LKPD <p>Sintak 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap ketua kelompok diminta untuk maju kedepan menggulirkan dadu, kelompok yang mendapatkan nilai banyak mendapatkan kesempatan untuk bermain terlebih dahulu. 	45 Menit

2. Permainan ular tangga dimulai peserta didik yang mendapatkan kesempatan pertama untuk bermain bisa melemparkan dadu terlebih dahulu, dan melangkah sesuai dengan kotak yang didapatkan.
3. Apabila peserta didik mendapatkan symbol bintang, peserta didik diminta untuk mengklik symbol tersebut, terdapat soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik.
4. Guru membimbing peserta didik untuk menuliskan soal yang sudah disediakan pada lembar LKPD yang sudah disiapkan.

Sintak 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil

1. Masing-masing kelompok mencari informasi dan jawaban dari soal yang sudah tertera pada media.
2. Kelompok yang bermain menyampaikan hasil jawabannya, apabila kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka akan dilemparkan ke kelompok lain.
3. Setelah permainan selesai peserta didik mengumpulkan LKPD kepada guru.

Sintak 5 : Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

1. Guru memberikan apresiasi terhadap semua peserta didik
2. Peserta didik bersama guru berdiskusi lagi apabila masih ada yang kurang dipahami oleh peserta didik.


Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi kepada peserta didik. 2. Guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan pembelajaran 3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama. 	15 Menit
---------	---	----------

G. REFLEKSI

Guru :

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami ?
- Langkah apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu setelah pembelajaran ini ?	<p>Melalui Emoticon</p>  <p>Senang Biasa saja Sedih Bingung</p>
2.	Pengetahuan baru apa yang kalian dapatkan ?	Diucapkan
3.	Apa yang belum kalian pahami?	Diucapkan

1. ASESMEN / PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1	Pengamalan P5	Observasi	Format pengamatan	Selama proses pembelajaran
2	Pengetahuan	Asesmen Formatif Kognitif	Soal evaluasi	Setelah selesai PBM
3	Keterampilan	Observasi	Format pengamatan	Saat diskusi dan presentasi kelompok

2. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

1. Pengayaan :

- a. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.

2. Remedial :

- a. Mengulang materi pokok diluar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas.
- b. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK (TERLAMPIR)

B. MEDIA PEMBELAJARAN (TERLAMPIR)

C. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (TERLAMPIR)

D. INSTRUMEN PENILAIAN (TERLAMPIR)

Madiun, 01 Mei 2024

Mengetahui

Penyusun

.....
NIP.

Anisa Zuraida Eka Yanti

Lampiran 1

A. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Rantai Makanan

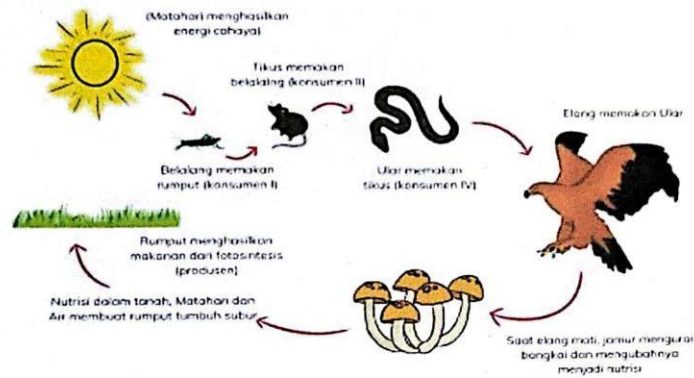
Jalur makan dan dimakan antarmakhluk hidup bisa digambarkan dalam bentuk rantai makanan. Pada skema ini, kita bisa melihat alur makan yang ada pada suatu ekosistem. Selain alur makan, rantai makanan juga menggambarkan terjadinya perpindahan energi dari suatu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya saat dimakan. Pada rantai makanan, jalur dimulai dari peran yang disebut produsen.

Tumbuhan disebut produsen karena dapat memproduksi makanannya sendiri melalui reaksi fotosintesis. Untuk melakukan ini, tumbuhan membutuhkan energi cahaya dari matahari. Hewan dan manusia disebut sebagai konsumen karena mereka mengkonsumsi makhluk hidup lainnya untuk mendapatkan energi. Pada rantai makanan, konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

- a. Konsumen tingkat 1 merupakan kelompok hewan yang memakan tumbuhan. Jenis hewan yang tergolong pada konsumen ini, yaitu hewan herbivora atau hewan omnivora
- b. Konsumen tingkat 2 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat
 1. Hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
- c. Konsumen tingkat 3 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat
 2. Sama dengan sebelumnya, hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora
- d. Dan seterusnya

Selain produsen dan konsumen, ada peran lain yang sangat penting, yaitu dekomposer. Jamur, bakteri, dan cacing tanah merupakan contoh dekomposer alami. Dekomposer menguraikan senyawa organik (bangkai, daun busuk, dan sebagainya) menjadi nutrisi yang tersimpan dalam tanah. Kemudian, nutrisi ini akan dipakai lagi oleh tumbuhan untuk tumbuh. Dekomposer mendaur ulang energi sehingga rantai makanan tidak bersifat linear, namun merupakan sebuah siklus. aktif untuk

menguatkan pemahaman tentang skala prioritas. Peserta didik akan mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok dan bergantian mendengarkan tanggapan dari kelompok lain dengan menjaga sikap santun selama kegiatan berlangsung. Kemudian dari pemahaman tersebut peserta didik akan diajak berpikir kritis melalui kegiatan refleksi serta diharapkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.1 Contoh rantai makanan.

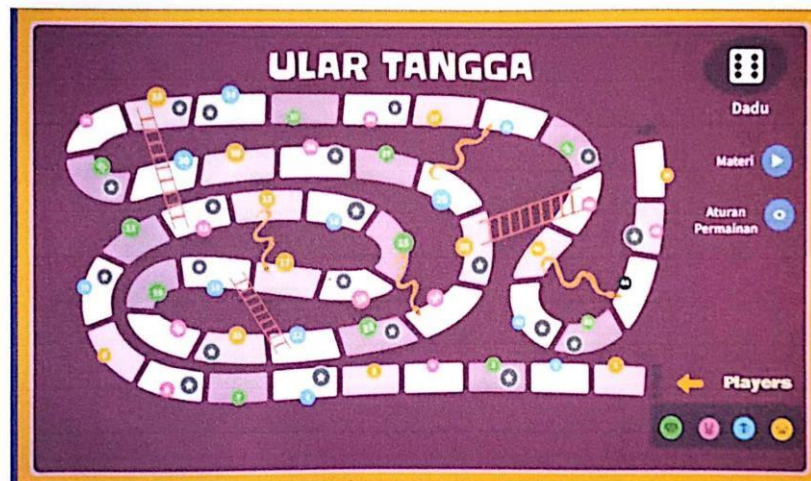
Lampiran 2

Media Pembelajaran

1. Media Ular Tangga



Qr-Code Ular Tangga Digital



Tampilan Ular Tangga Digital

2. PDF

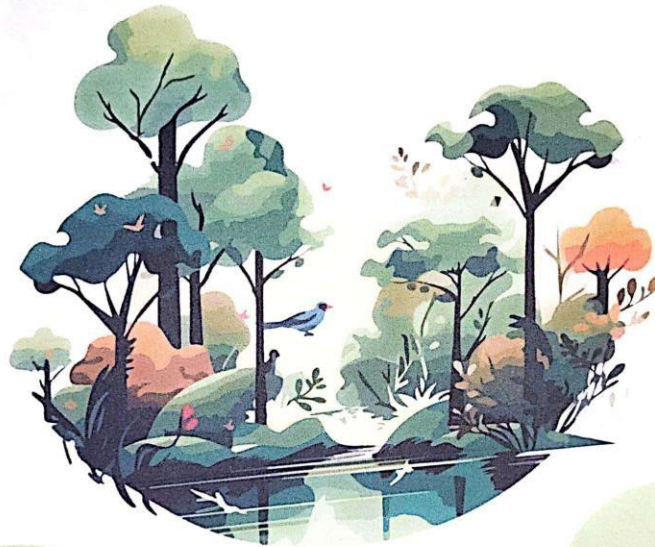
https://drive.google.com/file/d/1jBlokJaEKxsJWsXtDjwOeZrR51bABZnQ/view?usp=drive_link

Lampiran 3

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD IPAS

Bab 2
Topik A : Makan dan Dimakan



Lembar Kerja Peserta Didik
Kelas V

Nama Kelompok



Kelompok :

Anggota Kelompok :



No	Petak soal	Jawaban

Lampiran 4

Instrumen Penilaian

1. Pengamalan P5

No	Sikap	Indikator			
		Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1	Mandiri	a. Selalu menerima penugasan yang diberikan b. Tidak Mengeluh c. Selalu melakukan tugas yang diberikan tanpa ragu d. Mengerjakan dengan baik	Jika hanya 3 indikator yang terlihat	Jika hanya 2 indikator yang terlihat	Jika hanya 1 indikator yang terlihat
2	Bernalar Kritis	a. Suka Bertanya b. Suka mengamati c. Tidak puas dengan jawaban yang meragukan d. Berani menanggapi jawaban teman	Jika hanya 3 indikator yang terlihat	Jika hanya 2 indikator yang terlihat	Jika hanya 1 indikator yang terlihat
3	Kreatif	a. Berpendapat dengan lancar. b. Berpendapat dengan luwes. c. Orientasi / pendapat sendiri. d. Detail dalam berpendapat.	Jika hanya 3 indikator yang terlihat	Jika hanya 2 indikator yang terlihat	Jika hanya 1 indikator yang terlihat

No.	Nama	Mandiri				Berpikir Kritis				Kreatif				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
....														

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

Skor	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
71 - 80	B	B (Baik)
61 - 70	C	C (Cukup)
< 60	D	K (Kurang)

2. Penilaian Keterampilan

Penilaian Praktik / Unjuk Kerja / Performance :

Kelompok :

No	Aspek yang dinilai	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1	Pembagian tugas dalam kelompok			
2	Keaktifan kelompok			
3	Proses diskusi			
4	Hasil akhir diskusi			
5	Presentasi			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
71 - 80	B	B (Baik)
61 - 70	C	C (Cukup)
< 60	D	K (Kurang)

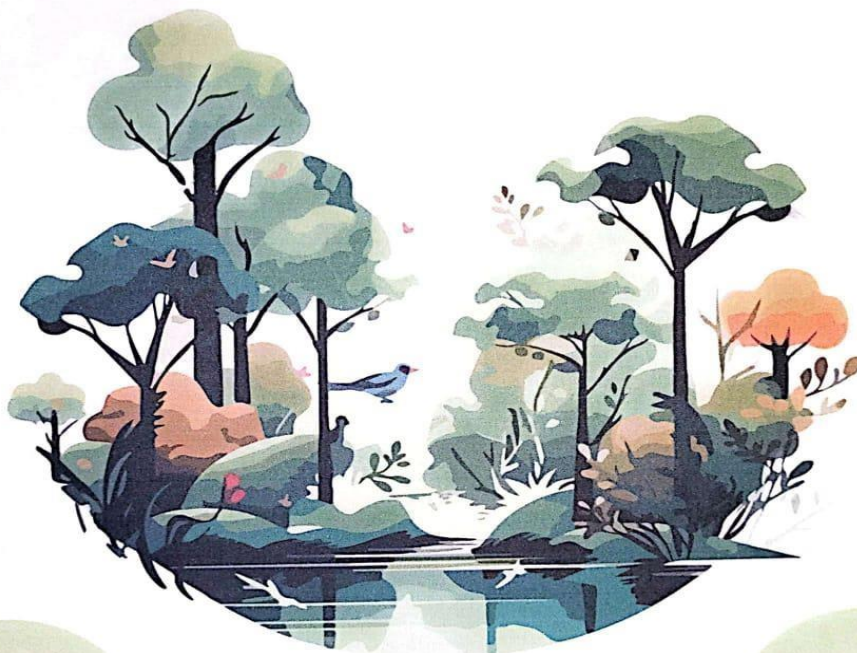
Keterangan :

- Jika peserta didik terlibat penuh dalam pengerjaan tugas, maka predikatnya Sangat Baik
- Jika peserta didik tidak ikut sepenuhnya dalam pengerjaan tugas, maka predikatnya Baik
- Jika peserta didik tidak ikut berperan dalam pengerjaan tugas tapi tidak memberatkan bagi siswa satu kelompok, maka predikatnya Cukup Baik

Lampiran 10 LKPD Peserta Didik

LKPD IPAS

Bab 2
Topik A : Makan dan Dimakan





Lembar Kerja Peserta Didik
Kelas V

Nama Kelompok




Kelompok : kelompok 1

Anggota Kelompok : fabian, noe, ihsan, nayra, salwa, kangya

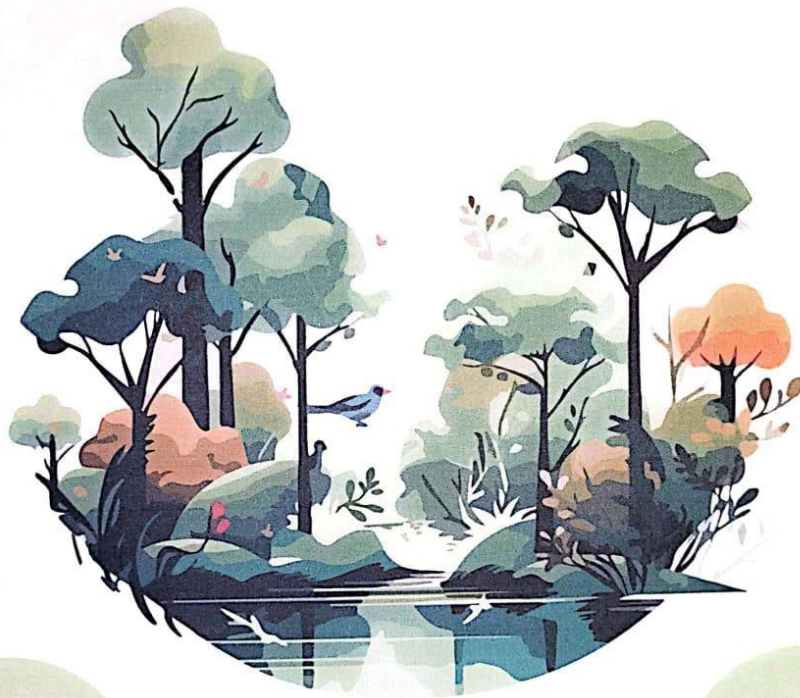


No	Petak soal	Jawaban
1.	10	B. Kambing, kerbau, dan kelinci
2.	14	Konsumen tingkat 1
3.	25	Produsen menghasilkan makanan, Konsumen memakan produsen, dan komposer pengurai makanan
4.	26	Karena produsen menghasilkan makanannya sendiri
5.	43	Jamur




LKPD IPAS

Bab 2
Topik A : Makan dan Dimakan



Lembar Kerja Peserta Didik
Kelas V

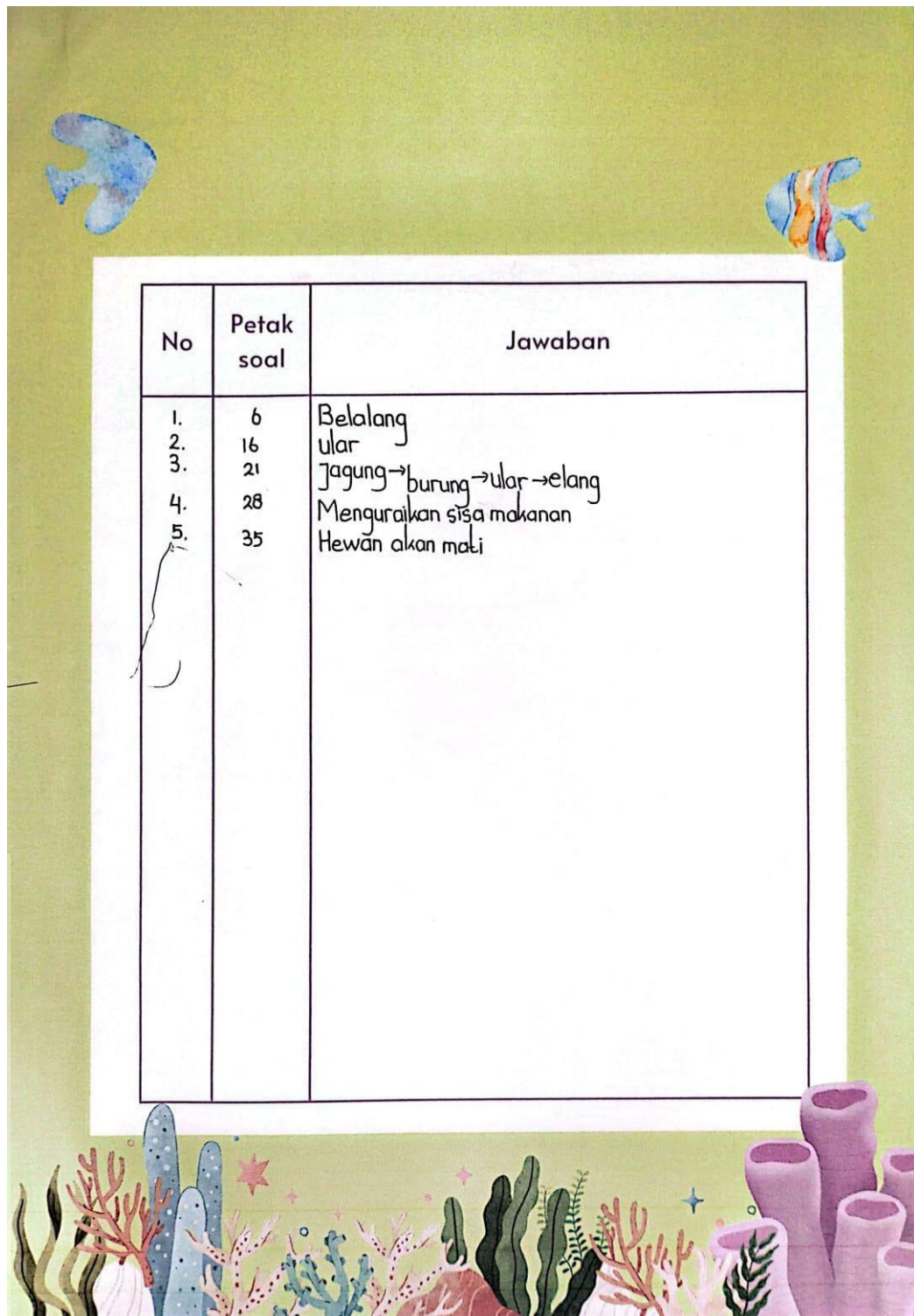


Nama Kelompok



Kelompok : 2

Anggota Kelompok : Adina, Bintang, Eko/rama, Juna, Sakti, Vera

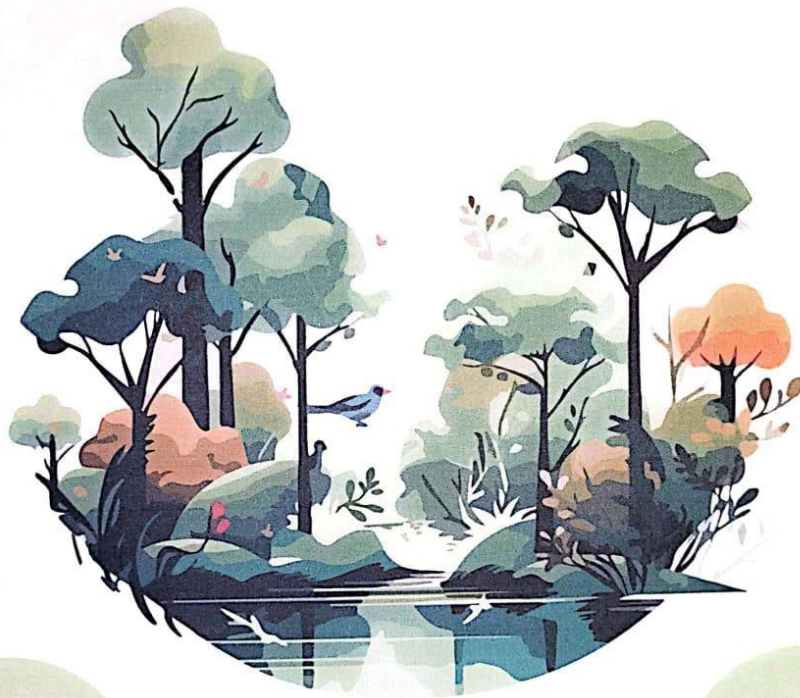


No	Petak soal	Jawaban
1.	6	Belalang
2.	16	ular
3.	21	Jagung → burung → ular → elang
4.	28	Menguraikan sisa makanan
5.	35	Hewan akan mati

CS Dipindai dengan CamScanner

LKPD IPAS

Bab 2
Topik A : Makan dan Dimakan



Lembar Kerja Peserta Didik
Kelas V

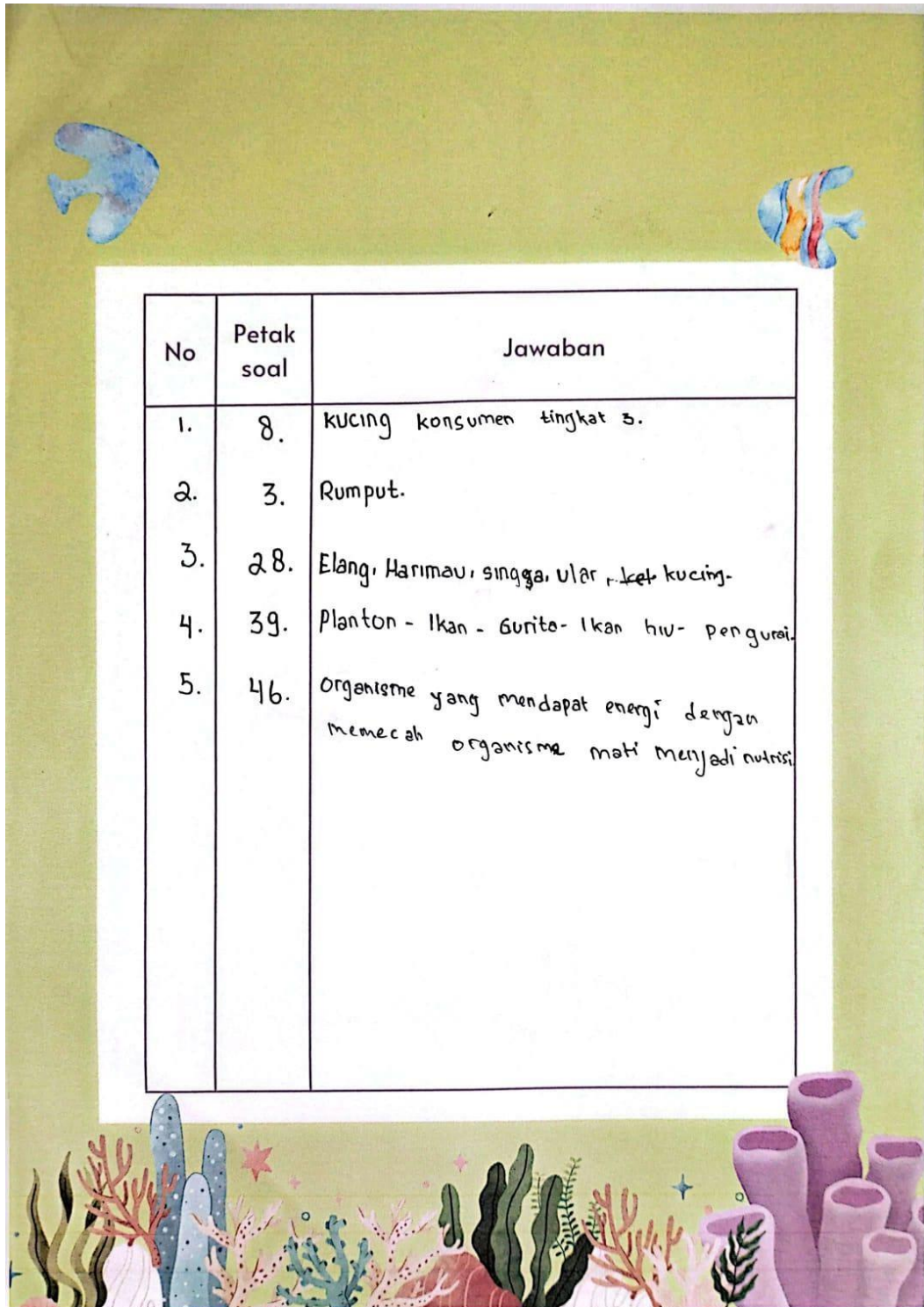


Nama Kelompok



Kelompok : 3

Anggota Kelompok : al-nizam, feza, mawar, yumnis, andika, putra



No	Petak soal	Jawaban
1.	8.	kucing konsumen tingkat 3.
2.	3.	Rumput.
3.	28.	Elang, Harimau, singa, ular, ket kucing.
4.	39.	Planton - Ikan - Gurita - Ikan hiu - pengurai.
5.	46.	Organisme yang mendapat energi dengan memecah organisme mati menjadi nutrisi.

Lampiran 11 Hasil Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis *Qr Code* Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar.

A. Identitas Responden

Nama : Novi A. Widiyanti, S.Pd
 Bidang Keahlian : Guru kelas (PGSD).
 Instansi : SDN ONO-ONO OMBE KOTA MADIUN

B. Petunjuk Dalam Pengisian Angket

Lembar instrument ini dibuat untuk mengetahui pendapat dari bapak/ ibu guru tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis qr code pada muatan pembelajaran IPAS menggunakan model PBL kelas V sekolah dasar. Saran, kritik, pendapat dan penilaian dari bapak/ ibu guru akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari produk dalam program pembelajaran ini. Berikut ini petunjuk dari pengisian angket :

1. Mohon bapak/ ibu mengisi identitas di atas yang sudah disiapkan.
2. Mohon membaca pertanyaan yang sudah dituliskan pada angket dengan teliti supaya bisa dijawab dengan baik.
3. Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan seperti dibawah ini.

C. Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang
 Skor 1 : Sangat Kurang

D. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Topik Pembelajaran IPAS Bab 2 Topik A Makan dan Dimakan		✓			
2	Materi dalam ular tangga digital dapat menambah pengetahuan peserta didik	✓				
3	Bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga digital mempermudah peserta didik untuk belajar	✓				
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kosa kata baku dalam KBBI		✓			
5	Tulisan dalam ular tangga digital sudah jelas untuk dibaca	✓				
6	Kesesuaian kombinasi tulisan dan background dalam media ular tangga digital sudah seimbang	✓				
7	Gambar animasi dalam ular tangga digital dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar	✓				
8	Kualitas suara dan video dalam aturan permainan sudah baik		✓			
9	Soal sudah sesuai dengan materi	✓				
10	Dengan ular tangga digital berbasis <i>Qr-code</i> dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan peserta didik tentang materi makan dan dimakan.		✓			

E. Saran dan Komentar

Pada pengembangan media pembelajaran Ular tangga digital QR code pada muatan pelajaran IPAS sudah baik. Semoga tetap konsisten dalam membuat inovasi pembelajaran yang berpusat pada murid. Tetap semangat dan bahagia !!

Madiun, 22 Mei 2024

Penilai



(..NAVI..A...WIDIAOTI, S.Pd.....)

Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : Fabian Aptayn.
 Kelas : 5B
 No. Absen : 07

B. Petunjuk Dalam Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang terdapat pada angket agar dapat dijawab dengan baik
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada nomor jawaban yang sudah disiapkan sesuai dengan tingkat persetujuan.

C. Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang
 Skor 1 : Sangat Kurang

D. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Desain atsu tampilan pada ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini menarik	✓				
2	Latihan soal dan materi IPAS pada topik A bab 2 yang disajikan pada media ular tangga digital berbasis <i>Qr- code</i> ini menarik	✓				

3	Dengan menggunakan media ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini, dapat memudahkan anda memahami materi pembelajaran IPAS pada Topik A bab 2		✓			
4	Ular tagga digital berbasis <i>Qr-code</i> ini dapat menyajikan materi dan soal secara urut dan mudah dipahami		✓			
5	Bahasa yang digunakan dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> dapat anda pahami dengan mudah	✓				
6	Tulisan yang digunakan dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini mudah untuk dibaca	✓				
7	Gambar yang digunakan dalam ular tangga digital bebasis <i>Qr-Code</i> ini menarik	✓				
8	Dengan belajar menggunakan media Ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anda tentang IPAS		✓			
9	Dengan belajar menggunakan media ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda.		✓			
10	Dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini sangat berguna untuk belajar memahami materi pembelajaran IPAS topik A bab 2	✓				

ANGKET RESPON SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : AL- NIZAKI A. Li
 Kelas : 5B
 No. Absen : 02

B. Petunjuk Dalam Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang terdapat pada angket agar 5
 dapat dijawab dengan baik
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada nomor jawaban 5
 yang sudah disiapkan sesuai dengan tingkat persetujuan.

C. Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang
 Skor 1 : Sangat Kurang

D. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Desain atsu tampilan pada ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini menarik	✓				
2	Latihan soal dan materi IPAS pada topik A bab 2 yang disajikan pada media ular tangga digital berbasis <i>Qr- code</i> ini menarik	✓				

3	Dengan menggunakan media ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini, dapat memudahkan anda memahami materi pembelajaran IPAS pada Topik A bab 2	2				
4	Ular tagga digital berbasis <i>Qr-code</i> ini dapat menyajikan materi dan soal secara urut dan mudah dipahami	U				
5	Bahasa yang digunakan dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> dapat anda pahami dengan mudah	√				
6	Tulisan yang digunakan dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini mudah untuk dibaca	√				
7	Gambar yang digunakan dalam ular tangga digital bebasis <i>Qr-Code</i> ini menarik	√,				
8	Dengan belajar menggunakan media Ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anda tentang IPAS	√				
9	Dengan belajar menggunakan media ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda.	√				
10	Dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini sangat berguna untuk belajar memahami materi pembelajaran IPAS topik A bab 2	√				

ANGKET RESPON SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : *Alvarezo*

Kelas : *5B*

No. Absen : *9*

B. Petunjuk Dalam Pengisian Angket

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang terdapat pada angket agar dapat dijawab dengan baik
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada nomor jawaban yang sudah disiapkan sesuai dengan tingkat persetujuan.

C. Keterangan

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

D. Lembar Angket

No	Angket Yang dinilai	Kriteria				
		5	4	3	2	1
1	Desain atsu tampilan pada ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini menarik	✓				
2	Latihan soal dan materi IPAS pada topik A bab 2 yang disajikan pada media ular tangga digital berbasis <i>Qr- code</i> ini menarik	✓				

3	Dengan menggunakan media ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini, dapat memudahkan anda memahami materi pembelajaran IPAS pada Topik A bab 2	✓				
4	Ular tagga digital berbasis <i>Qr-code</i> ini dapat menyajikan materi dan soal secara urut dan mudah dipahami	✓				
5	Bahasa yang digunakan dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> dapat anda pahami dengan mudah	✓				
6	Tulisan yang digunakan dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini mudah untuk dibaca	✓				
7	Gambar yang digunakan dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini menarik	✓				
8	Dengan belajar menggunakan media Ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anda tentang IPAS	✓				
9	Dengan belajar menggunakan media ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar anda.	✓				
10	Dalam ular tangga digital berbasis <i>Qr-Code</i> ini sangat berguna untuk belajar memahami materi pembelajaran IPAS topik A bab 2	✓				

Lampiran 13 Hasil Keseluruhan Angket Respon Siswa

Hail Angket Keseluruhan Respon Peserta Didik

No	Subyek	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1	JPP	47	94%	Sangat Baik
2	AAFY	49	98%	Sangat Baik
3	GRJ	45	90%	Sangat Baik
4	STPG	50	100%	Sangat Baik
5	VJA	50	100%	Sangat Baik
6	EFR	45	90%	Sangat Baik
7	DBZW	46	92%	Sangat Baik
8	SNAN	46	92%	Sangat Baik
9	NSP	48	96%	Sangat Baik
10	IDCA	44	88%	Sangat Baik
11	FAYN	46	92%	Sangat Baik
12	NRAK	50	100%	Sangat Baik
13	AYR	47	94%	Sangat Baik
14	KTP	46	92%	Sangat Baik
15	ANACI	50	100%	Sangat Baik
16	YAS	45	90%	Sangat Baik
17	MS	38	76%	Baik
18	ARKI	50	100%	Sangat Baik
Jumlah			842	
Persentase			93%	Sangat Layak

Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Tampilan *Qr-Code*



Gambar 2. Tampilan ular tangga digital



Gambar 3. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 4. Pengoperasian ular tangga



Gambar 5. Pengerjaan LKPD dan diskusi peserta didik



Gambar 6. Pengisian angket Peserta didik



Gambar 7. Pengisian angket oleh guru



Gambar 8. Wawancara dengan guru kelas

Lampiran 15 Validasi Pustaka

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Anisa Zuraida Eka Yanti
 NIM : 2002101088
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Dosen Pembimbing I : Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd.
 Dosen Pembimbing II : Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-Code Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V Sekolah Dasar

No	Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Ade, H., & Hasan, S. (2017). Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi). <i>Lintas Nalar</i> , 396.	232-233	10, 32	✓	
2	Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. <i>JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)</i> , 1(1), 77. https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450	78-88	24, 39	✓	
3	Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. <i>Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia</i> , 16(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173	100-101	16	✓	
4	Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. <i>Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah</i> , 7(4), 1596. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628	1597-1598	97	✓	
5	Amita Tri Prasasti, P., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar</i> , 4(1), 66. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280	67	98	✓	
6	Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. <i>Jpgsd</i> , 11(9), 1841-1854.	1844	33	✓	
7	Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. <i>Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)</i> , 8(1), 22. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976	27	22	✓	
8	Anindita Trinura Novitasari, Indah Purnama Sari, & Zaeni Miftah. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. <i>Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI</i> , 4(1), 66-73. https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848	67	18	✓	

9	Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. <i>Jurnal Pendidikan Dan Konseling</i> , 4(1980), 1349–1358.	7911-7912	1	✓	
10	Ariska, J., & Jazman, M. (2016). Sekolah Menggunakan Teknik Labelling Qr Code (Studi Kasus : Man 2 Model Pekanbaru). <i>Jurnal Rekayasa Dan Sistem Informasi</i> , 2(2), 127–136. http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/2619	131	26	✓	
11	Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir kritis dan hasil belajar IPA melalui pembelajaran problem based learning berbantuan media visual. <i>Mimbar PGSD Undiksha</i> , 8(2), 238–252. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525	4-6	3	✓	
12	Dwitiyanti, N., Kumala, S. A., & Widiyatun, F. (2020). Using the ADDIE model in development of physics unit conversion application based on Android as learning media. <i>Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA</i> , 10(2), 125–132. https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.5933	125 - 132	39-96	✓	
13	Fauziah, R., Abdullah, A. G., & Hakim, D. L. (2017). Pembelajaran Saintifik Elektronika Dasar Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah. <i>Innovation of Vocational Technology Education</i> , 9(2), 165–178. https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4878	174 - 175	26	✓	
14	Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. <i>QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama</i> , 13(2), 187–200. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.871	193	4	✓	
15	Fiteriani, I., & Baharudin. (2017). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung. <i>Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasae</i> , 4(4), 1–30. http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2224	5	33	✓	
16	Fitriyan, Z., Prasasti, P. A. T., & Agustianti, T. L. (2023). Pengembangan Media Space Book Berbasis Qr Code Materi Tata Surya Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca Pada Kelas Vi Sekolah Dasar. <i>Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 8(1), 4876–4886. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7732	4876 - 4884	98,99	✓	
17	Hastiwi, F., Ratnaningsih, A., & Suyoto, S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung. <i>Syntax Idea</i> , 3(8), 1834–1846. https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1418	1840	98	✓	
18	Hermawan, H., Wardani, S., & Haryani, S. (2023). Development of Website-Based Interactive Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth Grade Students. <i>International Journal of Education and Research</i> , 11(5), 1–10.	1-9	20	✓	
19	Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. <i>JPPGuseda Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar</i> , 2(1), 10–15. https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988	10	14	✓	

20	Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Edukasi</i> , 7(3), 5. https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599	5-7	29, 30	✓	
21	Khasanah, Q., Amita, P., Prasasti, T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Digital Teaching Materials Berbasis T-PACK. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 4(2), 9–15. https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.690	204 - 205	97	✓	
22	Lestari, I. C. (2021). 79 P a g e. Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar, 2(1), 79–87.	79-85	5	✓	
23	Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. <i>Maehsa Centre Research</i> , 1(1), 80–86. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174	81	2	✓	
24	Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. <i>Palapa</i> , 5(2), 53–77. https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46	57,68-76	20	✓	
25	Ningrum, A. R., & Putri, N. K. (2021). Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi dengan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas V SD. <i>TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar</i> , 7(2), 177–186. https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6410	2-3	33	✓	
26	Nugraheni, N. K. (2017). Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. <i>Prosiding HIPKIN Jateng</i> , 1(1), 31–38.	31-32	13	✓	
27	Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. <i>Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa</i> , 1(3), 103–115. https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463	104-105	14	✓	
28	Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. <i>PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial</i> , 3(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa	244 - 248	12	✓	
29	Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 5(5), 3050–3060. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1244	3053 - 3054	13	✓	
30	Prameswari, N, K. (2018). Media ular tangga, Pendidikan PKN SD, Strategi Pembelajaran, Kemampuan kognitif mahasiswa. <i>Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)</i> , 2(1), 9–17.	14-15	21	✓	
31	Prasasti, P. A. T. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun. <i>Jurnal Pendidikan Edutama</i> , 5(2), 55–62.	56	97	✓	

32	Prasasti, T., & Amita, P. (2017). Efektivitas scientific approach with guided experiment pada pembelajaran IPA untuk memberdayakan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar. <i>Profesi Pendidikan Dasar</i> , 1(1), 19–26.	24	97	✓	
33	Prasasti, P. A. T., & Lestari, D. I. W. (2019, October). The effect of problem based learning (PBL) on students' critical thinking. In <i>Proceeding International Seminar of Primary Education</i> (Vol. 2).	37-39	27	✓	
34	Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. <i>Anatolian Journal of Education</i> , 4(2), 53–60. https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a	54-58	15	✓	
35	Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Jati, A., Wasesa, A., & Wicaksono, J. W. (2022). <i>Monografi Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse</i> . 4–18.	42	14	✓	
36	Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 7(5), 2873–2879. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766	2876 - 2877	2	✓	
37	Rahmayanti Dewi, Resti Gustiawati, & Rolly Afrinaldi. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. <i>Journal Coaching Education Sports</i> , 1(2), 83–92. https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.327	87-90	28-29	✓	
38	Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. <i>Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah</i> , 7(4), 1531. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612	1539 - 1540	98	✓	
39	Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. <i>Journal of Education Technology</i> , 5(1), 8. https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362	8-11	112	✓	
40	Rohmah, A. N., Sari, I. J., Rohmah, N. L., Syafira, R., Fitriana, F., & Admoko, S. (2023). Implementation of the "Merdeka Belajar" Curriculum in the Industrial 4.0 Era. <i>International Journal of Research and Community Empowerment</i> , 1(1), 22–28. https://doi.org/10.58706/ijorcc.v1n1.p22-28	22- 27	14	✓	
41	Saragih, N. R., Manurung, S., & Purba, Y. O. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning menggunakan Google Classroom terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. <i>Jurnal Pendidikan Dan Konseling</i> , 4, 1707–1715.	1250 - 1251	19	✓	
42	Siahaan, A., Akmalia, R., Ray, A. U. M., Sembiring, A. W., & Yunita, E. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. <i>Journal on Education</i> , 5(3), 6933–6941. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1480	6933 - 6934	1	✓	
43	Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison of pbl (Project Based Learning) models with pbl (problem based learning) models to determine student learning outcomes and motivation. <i>International Journal of Elementary Education</i> , 4(4), 519–529. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE	520 - 524	1, 27	✓	

44	Sripatmi, S., Azmi, S., Junaidi, J., Wulandari, N. P., & Lu'luilmaknun, U. (2023). Learning Media Recommendations and Criteria for the Validity of Junior High School Mathematics Learning Media Books. <i>JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)</i> , 7(3), 662. https://doi.org/10.31764/jtam.v7i3.14907	662 - 672	18	✓	
45	Sugiana, D., & Muhtadi, D. (2019). Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. <i>Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi</i> , 135-140.	136 - 137	26	✓	
46	Sugiyono. (2019). <i>Metode Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D</i> . Bandung: ALFABETA CV	297	42,43, 45,47, 50, 60	✓	
47	Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmata, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata</i> , 4(2), 599-603. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952	601	2, 33	✓	
48	Suryani, N. (2016). Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. <i>Proceeding The 2 Nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University</i> , 2(1), 131-144.	131 - 134	12,13	✓	
49	Swaninda, A., Safitri, D. A., & Septriana. (2019). Pengaruh Penyuluhan Gizi Tentang Sarapan Pagi Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Asupan Zat Gizi Makro (Energi, Protein, Lemak, Dan Karbohidrat) Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta. <i>Seminar Nasional UNRIYO, February 2017</i> , 1-11.	3-9	23	✓	
50	Tiarawati, U. H., & Surakarta, U. M. (2024). <i>Jurnal Cakrawala Pendas UTILIZING SNAKES AND LADDERS MEDIA IN LEARNING</i> . 10(2), 296-306.	297-303	20	✓	
51	Ulger, K. (2018). The effect of problem-based learning on the creative thinking and critical thinking disposition of students in visual arts education. <i>Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning</i> , 12(1), 3-6. https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649	2-6	27	✓	
52	Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. <i>E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar</i> , 10(1), 124. https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332	126	3	✓	
53	Watoni, M., Savalas, L. R. T., & Muti'ah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 4 Praya pada Materi Laju Reaksi Tahun Pelajaran 2019/2020. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia</i> , 3(1), 71-76.	72	27	✓	
54	Wibowo, A., & Suryana, D. (2023). Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual (Lipobo) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. <i>Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)</i> , 3(1), 1-8. https://doi.org/10.33379/primed.v3i1.2243	2-3	98	✓	

55	Yuliasari, E. (2017). Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar. <i>JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)</i> , 6(1), 1. https://doi.org/10.25273/jipm.v6i1.1336	2-3	27	✓	
56	Zudhah Ferryka, P. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Magistra</i> , 29(100), 58-64.	4-5	21	✓	
57	Zulaiha, D. (2018). Peran Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. <i>Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang</i> , 616-620.	616-617	14	✓	

Catatan Dosen Pembimbing: Layak/~~tidak layak untuk diuji~~

*coret yang tidak perlu

Madiun, 19 Juni 2024
Dosen Pembimbing



Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd
NIDN. 0712069001

Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Dan Validasi Sumber Pustaka Skripsi

BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI VALIDASI SUMBER PUSTAKA

Pada hari Rabu, 19 Juni 2024 telah dilakukan Validasi Sumber Penulisan Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Anisa Zuraida Eka Yanti
 NIM : 2002101088
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis *Qr-Code* Pada Muatan Pelajaran IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Kelas V Sekolah Dasar
 Dosen Pembimbing : 1. Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd
 : 2. Dr.Ivayuni Listiani, M.Pd

Berdasarkan hasil bimbingan dan validasi pustaka dengan rincian sebagai berikut:

- a. Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- b. Validasi sumber pustaka berjumlah 4 buku dan 54 jurnal telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

Untuk itu mahasiswa tersebut berhak/tidak berhak mengikuti ujian skripsi. Demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Menyetujui,
Pembimbing I



Pinkan Amita Tri Prasasti, M.Pd
NIDN. 0719069001

Madiun, 19 Juni 2024
Pembimbing II



Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd
NIDN. 0712069001

Mengetahui,
Kepala Program Studi



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Anisa Zuraida Eka Yanti dilahirkan di Desa Wonokarto Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan pada tanggal 05 September 2001. Anak pertama dari pasangan Bapak Sumaryanto dan Ibu Misnatun. Pernah menempuh pendidikan dasar di SDN Wonokarto II, selanjutnya SMPN 2 Ngadirojo dan selanjutnya di SMAN 2 Ngadirojo. Pendidikan berikutnya ditempuh di Progra Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Madiun. Selama menuntut ilmu dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi aktif dalam organisasi, semasa mahasiswa aktif dalam organisasi kemahasiswaan salah satunya yaitu Pramuka Racana Pangeran Timoer – Racana Retno Djumilah Universitas PGRI Madiun.