

LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan 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: rektorat@unipma.ac.id

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

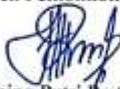
NIM : 2002101057

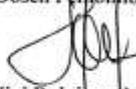
Nama Mahasiswa : Rafika Andan Sari

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

Madiun, 24 April 2024


Rafika Andan Sari
NIM 2002101057

Dosen Pembimbing I

Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0704098801

Dosen Pembimbing II

Vivi Rulviana, M.Pd.
NIDN. 0720108902

 Mengetahui,
Ket. Prodi PGSD

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

Lampiran 2. Surat Permohonan 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	: 0240.b/N/FKIP/UNIPMA/2024	Madiun, 26 April 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN SOBRAH 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	: Rafika Andan Sari	
NIM	: 2002101057	
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 Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD."		
Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.		
		Dekan, DUNIPMA Gembong, M.Pd. NIP. 19650922 199403 1 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MADIUN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI SOBRAH
KECAMATAN WUNGU KABUPATEN MADIUN
Jalan Beringin No. 01 Desa Sobrah Kode Pos 63181
Kabupaten Madiun 63181

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/22/402.107.230.01/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bambang Wahyu Tamtomo, S.Pd.
NIP : 19650216 198504 1 001
Pangkat/Gol : IV/C
Jabatan : Pembina Utama Muda
Unit Kerja : SDN Sobrah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rafika Andan Sari
NIM : 2002101057
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : S-1

Bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Sobrah Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun dalam rangka penyusunan tugas akhir kuliah (Skripsi) yang berjudul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD"

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 27 Mei 2024

Mengetahui
Kepala Sekolah

BAMBANG WAHYU TAMTOMO, S.Pd
NIP. 19650216 198504 1 001

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI DAN AHLI BAHASA

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd

Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Indonesia

Instansi : Universitas PGRI Madiun

Hari/Tanggal : Senin, 13 Mei 2024.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	a. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	1	2
		b. Kemudahan mempelajari materi yang disajikan pada media pembelajaran.	3	1
		c. Ketepatan soal dengan tujuan pembelajaran dan indikator.	4	2
		d. Kesesuaian quis dengan materi pembelajaran.	6	1
		e. Ketepatan cakupan materi dan soal.	7	2
		f. Penyampaian materi dan soal yang urut.	9	1
		g. Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.	10	1
2.	Aspek Bahasa	a. Bahasa yang digunakan komunikatif.	11	1
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	12	1
		c. Kalimat jelas dan dapat dipahami.	13	1
		d. Ketepatan penggunaan istilah.	14	1
		e. Ketepatan penulisan tanda baca.	15	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi						
1.	Materi pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
2.	Materi pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipelajari.	✓				
4.	Soal yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital tepat dengan tujuan pembelajaran.	✓				

5.	Soal yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital tepat dengan indikator.	✓			
6.	Kesesuaian quis dengan materi pembelajaran.	✓			
7.	Ketepatan cakupan materi pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.	✓			
8.	Ketepatan cakupan soal pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.		✓		
9.	Materi dan soal yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital disampaikan dengan urut.	✓			
10.	Soal yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital disesuaikan tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.	✓			
Aspek Bahasa		✓			
11.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓			
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		✓		
13.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital jelas dan dapat dipahami.		✓		
14.	Ketepatan penggunaan istilah pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.		✓		
15.	Penulisan tanda baca pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital tepat.		✓		

E. KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL

- Perhatian penggunaan huruf kapital & kecil.
- Catatan soal bisa berupa teks.
- Kurs juga menambahkan soal cerita untuk mencari peleta & qini.

F. KESIMPULAN

**Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Kelas IV SD dinyatakan:**

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan untuk dengan revisi sesuai saran

Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, *Senin, 13 Mei* 2024

Ahli Materi dan Bahasa



Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd
NIDN. 0728098901

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Candra Dewi, M.Pd

Bidang Keahlian : *Teknologi Pendidikan*

Instansi : Universitas PGRI Madiun

Hari/Tanggal : *Jumat, 17 Mei 2024*

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.
- Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Kualitas	a. Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	1	1
		b. Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	2	1
		c. Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.	3	1
		d. Ketepatan penggunaan gambar.	4	1
		e. Media dapat digunakan sesuai dengan situasi siswa.	5	1
		f. Media dapat melatih kemandirian siswa.	6	1

2.	Aspek Teknis	a. Tampilan umum media menarik.	7	1
		b. Penyajian media mendukung siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.	8	1
		c. Media mudah digunakan.	9	1
		d. Desain media baik (teks, warna, dan gambar).	10	6
		e. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media.	11	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kualitas						
1.	Kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis digital sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.		✓			
2.	Media pembelajaran ular tangga berbasis <u>tepat</u> untuk digunakan sebagai media pembelajaran.			✓		
3.	Desain media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.		✓			
4.	Penggunaan gambar pada media pembelajaran ular tangga tepat.			✓		
5.	Media pembelajaran ular tangga dapat digunakan diberbagai waktu.	✓				
6.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat melatih kemandirian siswa.		✓			
Aspek Teknis						
7.	Tampilan umum dari media pembelajaran ular tangga berbasis digital menarik.		✓			
8.	Penyajian media pembelajaran ular tangga berbasis digital mendukung siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.		✓			
9.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah digunakan.		✓			
10.	Desain media baik (teks, warna, dan gambar), meliputi:					
	1.) Ketepatan pemilihan ukuran huruf.		✓			
	2.) Ketepatan pemilihan warna huruf agar mudah dibaca.			✓		
	3.) Ketepatan pemilihan komposisi gambar.		✓			
	4.) Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas.		✓			
	5.) Ketepatan ukuran gambar.				✓	
	6.) Kualitas tampilan gambar jelas.				✓	

11.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah untuk dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	--	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------

E. KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL

Pada bagian materi bisa diberi gambar.
Jadi tidak hanya teks.

F. KESIMPULAN

Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan untuk penelitian

Madiun, 17 Mei 2024
Ahli Media



Candra Dewi, M.Pd
NIDN. 0716019001

Lampiran 6. Hasil Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU
Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nam : Reni Sujianti, S.Pd
NIP : 198302252021212003
Guru Kelas : IV
Hari/Tanggal : *Rabu, 29 Mei 2024*

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:
Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- Beri tanda centang (✓) pada kolom 1 yang sesuai pada setiap butir penilaian
- Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Kesimpulan lembar instrument penilaian diri dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang disediakan.

C. KISI KISI INSTRUMEN RESPON GURU

No	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi	a. Kesesuaian materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	1	2
		b. Kemudahan mempelajari materi yang disajikan pada media pembelajaran.	3	1
		c. Ketepatan soal dengan tujuan pembelajaran dan indikator.	4	2
		d. Kesesuaian kuis dengan materi pembelajarn.	6	1
		e. Ketepatan cakupan materi dan soal.	7	2

		f. Penyampaian materi dan soal yang urut.	9	1
		g. Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.	10	1
2.	Aspek Kualitas	a. Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	11	1
		b. Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	12	1
		c. Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.	13	1
		d. Ketepatan penggunaan gambar.	14	1
		e. Media dapat digunakan dengan situasi siswa.	15	1
		f. Media dapat melatih kemandirian siswa.	16	1
3.	Aspek Teknis	a. Media mudah digunakan.	17	1
		b. Desain media baik (teks, warna, dan gambar).	18	6
		c. Kemudahan memahami petunjuk.	19	1
4.	Aspek Bahasa	a. Bahasa yang digunakan komunikatif.	20	1
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	21	1
		c. Kalimat jelas dan dapat dipahami.	22	1
		d. Ketepatan penggunaan istilah.	23	1
		e. Ketepatan penulisan tanda baca.	24	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi						
1.	Materi pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
2.	Materi pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipelajari.	✓				
4.	Soal yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital tepat dengan tujuan pembelajaran.	✓				
5.	Soal yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital tepat dengan indikator.		✓			
6.	Kesesuaian kuis dengan materi pembelajaran.	✓				
7.	Ketepatan cakupan materi pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.	✓				
8.	Ketepatan cakupan soal pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.		✓			
9.	Materi dan soal yang disajikan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital disampaikan dengan urut.	✓				
10.	Soal yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital disesuaikan tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa.		✓			
Aspek Kualitas						
11.	Kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis digital sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.		✓			
12.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	✓				
13.	Desain media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik.	✓				
14.	Penggunaan gambar pada media pembelajaran ular tangga tepat.		✓			
15.	Media pembelajaran ular tangga dapat digunakan diberbagai waktu.	✓				
16.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat melatih kemandirian siswa.		✓			
Aspek Teknis						
17.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah digunakan.	✓				
18.	Desain media baik (teks, warna, dan gambar), meliputi:					

	1.) Ketepatan pemilihan ukuran huruf.	✓			
	2.) Ketepatan pemilihan warna huruf agar mudah dibaca.	✓			
	3.) Ketepatan pemecilihan komposisi gambar.		✓		
	4.) Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas.		✓		
	5.) Ketepatan ukuran gambar.		✓		
	6.) Kualitas tampilan gambar jelas.		✓		
19.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah untuk dipahami.	✓			
Aspek Bahasa					
20.	Bahasa yang digunakan komunikatif.		✓		
21.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓			
22.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital jelas dan dapat dipahami.	✓			
23.	Ketepatan penggunaan istilah pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital.		✓		
24.	Penulisan tanda baca pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital tepat.		✓		

E. KOMENTAR DAN SARAN

Madiun, 29 Mei 2024

Guru Kelas IV



Reni Sujianti, S.Pd
NIP. 19830225202121200

Lampiran 7. Hasil Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Adiq
No. Absen : 3
Kelas : 4
Hari/Tanggal : Rabu 29 / 5 2024

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:

Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
Skor 4 = Setuju (ST)
Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Beri tanda centang (x) pada kolom instrumen penilaian

C. KISI-KISI INSTRUMEN RESPON SISWA

No	Aspek yang dinilai	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.	1	1
2.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.	2	2
3.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan peserta didik tentang membedakan fakta dan opini.	4	1
4.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu peserta didik untuk belajar mandiri.	5	1
5.	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.	6	1
6.	Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.	7	1

7.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.	8	1
8.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.	9	1
9.	Soal mengenai fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.	10	1
10.	Tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.	11	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan kapan saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan saya tentang membedakan fakta dan opini.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa melalui media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu saya untuk belajar mandiri.
 - Sangat Setuju
 - Setuju

- c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
6. Saya merasa bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
7. Tampilan media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
8. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
9. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
10. Saya merasa bahwa soal mengenai kalimat fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
11. Saya merasa bahwa tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju

E. KOMENTAR DAN SARAN

War Tingga Digital Sangat Bagus untuk anak-anak
Sekolah

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD**

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ayu Fikha
No. Absen : 4
Kelas : IV
Hari/Tanggal : Rabu / 04

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:

- Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
- Skor 4 = Setuju (ST)
- Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
- Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Beri tanda centang (x) pada kolom instrumen penilaian

C. KISI-KISI INSTRUMEN RESPON SISWA

No	Aspek yang dinilai	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.	1	1
2.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.	2	2
3.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan peserta didik tentang membedakan fakta dan opini.	4	1
4.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu peserta didik untuk belajar mandiri.	5	1
5.	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.	6	1
6.	Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.	7	1

7.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.	8	1
8.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.	9	1
9.	Soal mengenai fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.	10	1
10.	Tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.	11	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
2. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
3. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan kapan saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
4. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan saya tentang membedakan fakta dan opini.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
5. Saya merasa bahwa melalui media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu saya untuk belajar mandiri.
 - Sangat Setuju
 - Setuju

- c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
6. Saya merasa bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
 7. Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
 8. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
 9. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
 10. Saya merasa bahwa soal mengenai kalimat fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
 11. Saya merasa bahwa tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju

E. KOMENTAR DAN SARAN

alat yang sudah sangat baik dan sangat baik

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Jhara
No. Absen : 4
Kelas : 4
Hari/Tanggal : 18/04/2024

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:

- Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
- Skor 4 = Setuju (ST)
- Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
- Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Beri tanda centang (x) pada kolom instrumen penilaian

C. KISI-KISI INSTRUMEN RESPON SISWA

No	Aspek yang dinilai	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.	1	1
2.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.	2	2
3.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan peserta didik tentang membedakan fakta dan opini.	4	1
4.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu peserta didik untuk belajar mandiri.	5	1
5.	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.	6	1
6.	Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.	7	1

7.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.	8	1
8.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.	9	1
9.	Soal mengenai fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.	10	1
10.	Tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.	11	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan kapan saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan saya tentang membedakan fakta dan opini.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa melalui media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu saya untuk belajar mandiri.
 - Sangat Setuju
 - Setuju

- c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
6. Saya merasa bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
7. Tampilan media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
8. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
9. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
10. Saya merasa bahwa soal mengenai kalimat fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
11. Saya merasa bahwa tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju

E. KOMENTAR DAN SARAN

Sangat menarik, karena dapat membantu yang mana kalimat opini dan fakta

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Zahra
No. Absen : 11
Kelas : 4
Hari/Tanggal : Rabu/25

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:

- Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
- Skor 4 = Setuju (ST)
- Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
- Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Beri tanda centang (x) pada kolom instrumen penilaian

C. KISI-KISI INSTRUMEN RESPON SISWA

No	Aspek yang dinilai	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.	1	1
2.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.	2	2
3.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan peserta didik tentang membedakan fakta dan opini.	4	1
4.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu peserta didik untuk belajar mandiri.	5	1
5.	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.	6	1
6.	Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.	7	1

7.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.	8	1
8.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.	9	1
9.	Soal mengenai fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.	10	1
10.	Tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.	11	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan kapan saja.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan saya tentang membedakan fakta dan opini.
 - Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
 - Tidak Setuju
 - Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa melalui media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu saya untuk belajar mandiri.
 - Sangat Setuju
 - Setuju

- c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
6. Saya merasa bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.
- Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
7. Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.
- a. Sangat Setuju
 - Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
8. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.
- Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
9. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.
- Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
10. Saya merasa bahwa soal mengenai kalimat fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.
- Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
11. Saya merasa bahwa tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.
- a. Sangat Setuju
 - Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju

E. KOMENTAR DAN SARAN

Ulat digital sangat mudah dan menyenangkan
dengan bahasa yang mudah kita bisa belajar dengan bermain

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Sirah*
 No. Absen : *16*
 Kelas : *A*
 Hari/Tanggal : *Rabu, 29*

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian:

- Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
- Skor 4 = Setuju (ST)
- Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
- Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Beri tanda centang (x) pada kolom instrumen penilaian

C. KISI-KISI INSTRUMEN RESPON SISWA

No	Aspek yang dinilai	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.	1	1
2.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.	2	2
3.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan peserta didik tentang membedakan fakta dan opini.	4	1
4.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu peserta didik untuk belajar mandiri.	5	1
5.	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.	6	1
6.	Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.	7	1

7.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.	8	1
8.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.	9	1
9.	Soal mengenai fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.	10	1
10.	Tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.	11	1

D. INSTRUMEN PENILAIAN

- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan kapan saja.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan saya tentang membedakan fakta dan opini.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang Setuju
 - d. Tidak Setuju
 - e. Sangat Tidak Setuju
- Saya merasa bahwa melalui media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu saya untuk belajar mandiri.
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju

- c. Kurang Setuju
 d. Tidak Setuju
 e. Sangat Tidak Setuju
6. Saya merasa bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Kurang Setuju
 d. Tidak Setuju
 e. Sangat Tidak Setuju
7. Tampilan media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Kurang Setuju
 d. Tidak Setuju
 e. Sangat Tidak Setuju
8. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Kurang Setuju
 d. Tidak Setuju
 e. Sangat Tidak Setuju
9. Saya merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Kurang Setuju
 d. Tidak Setuju
 e. Sangat Tidak Setuju
10. Saya merasa bahwa soal mengenai kalimat fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Kurang Setuju
 d. Tidak Setuju
 e. Sangat Tidak Setuju
11. Saya merasa bahwa tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.
 a. Sangat Setuju
 b. Setuju
 c. Kurang Setuju
 d. Tidak Setuju
 e. Sangat Tidak Setuju

E. KOMENTAR DAN SARAN

Saya suka karena bisa memahami fakta
dan opini,

sangat banyak menarik, mudah dipahami

Lampiran 8. Hasil Observasi

HASIL OBSERVASI

Nama Sekolah : SDN Sobrah

Alamat Sekolah : Desa Sobrah Kecamatan Madiun Kabupaten Madiun

No	Indikator	Hasil
Aspek proses pembelajaran di kelas		
1.	Mengamati kurikulum yang diterapkan di sekolah	Kurikulum yang diterapkan di SDN Sobrah ada dua yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum 13. Kurikulum merdeka diterapkan di kelas satu dan empat. Sedangkan kurikulum merdeka di terapkan di kelas dua, tiga, lima dan enam.
Aspek ketersediaan media pembelajaran		
2.	Mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah LCD, media visual dan media konkrit.
3.	Mengamati fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas (WiFi, LCD, Proyektor)	Fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah jaringan wifi, LCD dan proyektor.
Aspek permasalahan dalam pembelajaran		
4.	Mengamati permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas.	Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang berbasis teknologi digital yang di dalamnya terdapat <i>game</i> pembelajaran, siswa masih kurang dalam hal literasi, siswa kurang suka dengan penggunaan LCD untuk menyampaikan materi dan siswa terkadang kebingungan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Lampiran 9. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV

Hasil Wawancara dengan Guru Wali Kelas IV SDN Sobrah

Informan : Reni Sujianti, S.Pd

Hasil Wawancara dengan Guru		Kode Data
Peneliti	: Selamat pagi Bu, mohon maaf mengganggu waktunya.	
Guru	: Iya, selamat pagi mbak.	
Peneliti	: Saya Rafika Andan Sari dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun Semester 8 yang ingin melakukan penelitian di SDN Sobrah Bu. Tujuan saya bertemu Ibu selaku wali kelas IV di SDN Sobrah ini adalah ingin menayakan beberapa hal kepada Ibu.	
Guru	: Baik mbak, silahkan ditanyakan.	
Peneliti (1)	: Pertama, apa kurikulum yang diterapkan di SDN Sobrah Bu?	
Guru	: Kalau di SDN Sobrah ini ada dua kurikulum yang diterapkan mbak yaitu kurikulum 13 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 13 ini diterapkan di kelas dua, tiga, lima dan enam. Sedangkan kurikulum merdeka diterapkan di kelas I dan IV.	CLWG-1
Peneliti (2)	: Baik Bu, lalu bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas Bu?	
Guru	: Alhamdulillah mbak, kelas IV di SDN Sobrah ini mau mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	CLWG-2
Peneliti (3)	: Media seperti apa yang Ibu gunakan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas?	
Guru	: Saat proses pembelajaran saya sudah memakai media pembelajaran guna menyampaikan materi pembelajaran mbak. Dalam proses pembelajaran saya menyampaikan materi pembelajaran melalui LCD, media visual dan media konkrit. Menurut saya media yang saya gunakan dalam proses pembelajaran ini cukup membantu dalam menyampaikan materi	CLWG-3
Peneliti (4)	: Baik Bu, apakah Ibu sudah memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah ini dengan	

		maksimal pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	
Guru	:	Saya sudah memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah ini mbak. Dalam proses pembelajaran saya memanfaatkan jaringan wifi yang sudah tersedia di sekolah. Selain itu, saya juga memanfaatkan LCD dan proyektor.	(CLWG-4)
Peneliti (5)	:	Baik Bu, permasalahan seperti apa yang Ibu temui dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	
Guru	:	Saat proses pembelajaran saya hanya menggunakan media pembelajaran seperti LCD, media visual dan media konkrit mungkin anak-anak mulai bosan. Selain itu, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini siswa juga kurang dalam hal literasi.	CLWG-5
Peneliti (6)	:	Jika ditemukan permasalahan seperti itu tadi, bagaimana solusi yang Ibu lakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi?	
Guru	:	Untuk mengatasi permasalahan tersebut saya membuat rangkuman materi, kemudian saya jadikan sebuah lagu.	(CLWG-6)
Peneliti (7)	:	Baik Bu, lalu apa kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi Bu?	
Guru	:	Mungkin media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa mbak. Sehingga siswa nantinya dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan siswa tidak akan merasa bosan serta kebingungan dalam memahami materi.	(CLWG-7)

Lampiran 10. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV SDN Sobrah

Informan : Junior

Kelas : IV

Hasil Wawancara dengan Siswa		Kode Data
Peneliti	: Selamat pagi dik, mohon maaf mengganggu waktunya.	
Siswa	: Iya, Bu.	
Peneliti	: Saya Rafika Andan Sari dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun Semester 8 yang ingin melakukan penelitian di SDN Sobrah Bu. Tujuan saya bertemu adik selaku siswa kelas IV di SDN Sobrah ini adalah ingin menayakan beberapa hal kepada adik.	
Guru	: Baik mbak, silahkan ditanyakan.	
Peneliti (1)	: Pertama, menurut adik bagaimana proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas?	
Siswa	: Menurut saya proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas itu baik Bu.	CLWS-1
Peneliti (2)	: Kemudian, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia apakah guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi?	
Siswa	: Saat proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi, seperti menggunakan LCD dan gambar-gambar.	CLWS-2
Peneliti (3)	: Bagaimana respon adik ketika guru menerapkan media tersebut?	
Siswa	: Saya kurang suka Bu ketika guru menggunakan LCD dalam menyampaikan materi pembelajaran.	CLWS-3
Peneliti (4)	: Baik, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia apakah guru sudah memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah?	
Siswa	: Sudah, biasanya itu guru memakai jaringan wifi, LCD dan proyektor yang ada di sekolah untuk pembelajaran.	(CLWS-4)

Peneliti (5)	:	Lalu, apakah adik menemui permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?	
Siswa	:	Iya, saya kurang suka Bu ketika guru menggunakan LCD dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terkadang saya juga kebingungan memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran.	CLWS-5
Peneliti (6)	:	Menurut adik bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi?	
Siswa	:	Menurut saya, dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran lainnya Bu. Jadi tidak hanya menggunakan media seperti LCD dan gambar.	(CLWS-6)
Peneliti (7)	:	Baik, lalu seperti apakah media pembelajaran yang adik butuhkan dan inginkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas?	
Siswa	:	Mungkin media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa mbak. Sehingga siswa nantinya dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan siswa tidak akan merasa bosan serta kebingungan dalam memahami materi.	(CLWS-7)

Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian



Kegiatan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Sobrah



Kegiatan wawancara dengan siswa kelas IV SDN Sobrah



Kegiatan penerapan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD



Kegiatan game ular tangga berbasis digital



Kegiatan pengerjaan soal evaluasi



Kegiatan pengisian lembar angket respon siswa



Kegiatan foto bersama setelah penerapan produk

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Rafika Andan Sari
Instansi	: SDN SOBRAH
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/4
Semester	: 2
Bab 8	: Sehatlah Ragaku
Materi	: Membedakan Informasi Fakta dan Opini
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik menggunakan pemahamannya terkait informasi untuk membedakan informasi fakta dan opini.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bergotong Royong ❖ Mandiri ❖ Bernalar Kritis ❖ Berkebhinekaan Global ❖ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pencahayaan ruang kelas yang memadai ❖ Ruang kelas yang cukup luas ❖ Sumber belajar: Buku Guru dan Buku Siswa ❖ LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) ❖ Laptop ❖ <i>Handphone</i> ❖ Speaker ❖ LCD ❖ Proyektor ❖ Jaringan internet/WiFi 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik regular/tipikal : 17 peserta didik	
F. MODEL, METODE, MEDIA PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	: TGT (<i>Team Game Tournament</i>)
Metode Pembelajaran	: Ceramah, Tanya jawab, diskusi, penugasan

KOMPONEN INTI**A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**❖ **Capaian Tujuan Pembelajaran:**

Peserta didik mampu membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada teks yang sesuai dengan jenjangnya.

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

- Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan pengertian fakta dan opini dengan benar. (C2)
- Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri fakta dan opini dengan benar.(C1)
- Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar.(C2)
- Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menemukan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar.(C4)

❖ **ATP (Alur Tujuan Pembelajaran):**

- Peserta didik diminta oleh guru untuk mengunduh aplikasi ular tangga digital sebagai media pembelajaran.
- Peserta didik menyimak penjelasan materi terkait dengan fakta dan opini yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.
- Peserta didik bersama guru saling bertanya dan menjawab pertanyaan yang telah diajukan terkait materi fakta dan opini.
- Peserta didik diminta untuk menjawab latihan soal terkait materi fakta dan opini yang terdapat pada aplikasi ular tangga digital.
- Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk didiskusikan.
- Peserta didik bersama dengan kelompok melakukan diskusi menyelesaikan LKPD yang sudah dibagikan oleh guru sekaligus untuk mendalami materi yang sudah diberikan oleh guru.
- Peserta didik diminta mengerjakan quiz yang ada pada aplikasi ular tangga digital
- Peserta didik menonton video terkait materi fakta dan opini.
- Peserta didik bermain ular tangga.
- Peserta didik melaksanakan tournament.
- Guru memberikan *reward* kepada kelompok pemenang.
- Peserta didik mengerjakan soal evaluasi.

❖ **Indikator:**

- Peserta didik dapat menjelaskan fakta dan opini dengan benar.(C2)
- Peserta didik dapat menyebutkan ciri fakta dan opini dengan benar. (C1)

<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar. (C2) - Peserta didik dapat menemukan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar.(C4)
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apakah kalian tahu apa itu fakta dan opini? ❖ Bagaimana cara membedakan fakta dan opini?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan Pembuka (10 Menit) <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik bersama guru saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. (Religius, Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia) 2) Peserta didik yang datangnya paling awal diminta untk memimpin doa. (Disiplin) 3) Guru melakukan pengecekan kesiapan diri peserta didik dengan melakukan kegiatan absensi. (Disiplin) 4) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru: <ul style="list-style-type: none"> - Apkah kalian tahu apa itu fakta dan opini? - Bagaimana cara membedakan fakta dan opini? 5) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru terkait tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada bab ini dan memotivasi peserta didik terkait dengan pentingnya mempelajari materi tersebut serta membangkitkan semangat peserta didik melalui tepuk. 6) Guru mengajak peserta didik untuk membuat kesepakatan sebelum pembelajaran dimulai. ❖ Kegiatan Inti (50 Menit) <p>Tahap 1: Penyajian Kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta peserta didik untuk mengunduh aplikasi ular tangga digital sebagai media pembelajaran. 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran terkait fakta dan opini serta dalam hal ini peserta didik menyimak materi yang sedang dijelaskan oleh guru. (Menyimak) 3) Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi fakta dan opini. (Menanya) 4) Peserta didik diminta untuk menjawab latihan soal yang ada pada aplikasi ular tangga digital. <p>Tahap 2: Belajar dalam Kelompok (Teams)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.

- 6) Guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok untuk di diskusikan.
- 7) Peserta didik bersama kelompoknya melakukan diskusi untuk menyelesaikan LKPD yang sudah dibagikan oleh guru sekaligus untuk mendalami materi yang sudah diberikan oleh guru.
- 8) Peserta didik diminta untuk mengerjakan kuis yang ada pada aplikasi ular tangga digital.

Tahap 3: Permainan (*Games*)

- 9) Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan ular tangga, namun sebelumnya guru menjelaskan terlebih dahulu. aturan permainan yang dilakukan bersama kelompok yaitu permainan ular tangga yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik.
- 10) Peserta didik melihat video terkait materi fakta dan opini sebelum melakukan permainan ular tangga.
- 11) Setelah selesai menonton video, guru menentukan urutan melempar dadu untuk setiap kelompok.
- 12) Setiap kelompok melempar dadu dan bidak dijalankan sesuai dengan hasil lemparan dadu.

Tahap 4: Perlombaan (*Tournament*)

- 13) Setiap kelompok berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang terdapat pada setiap kotak permainan ular tangga dengan benar dan mengumpulkan poin sebanyak mungkin.
- 14) Kelompok lain menanggapi jawaban dari pertanyaan kelompok yang maju.
- 15) Setelah permainan selesai, guru menghitung poin yang di dapatkan oleh setiap kelompok.

Tahap 5: Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

- 16) Guru bersama dengan peserta didik membahas hasil dari tournament dan memberitahukan kepada peserta didik kelompok terbaik sekaligus memberikan reward kepada kelompok tersebut.

❖ **Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- 17) Guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan peserta didik.
- 18) Guru bersama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 19) Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan:
 - Apa yang sudah kalian pelajari pada hari ini?
 - Dari pembelajaran yang dilakukan pada hari ini, bagian mana yang kalian suka?

<p>20) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi mana yang belum dipahami.</p> <p>21) Guru menyampaikan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya dan memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. (Critical Thinking: 4C, Kreativitas, Mandiri)</p> <p>22) Sebelum pulang, guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran pada hari ini. (Religius, Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia)</p>
<p>E. REFLEKSI</p> <p>Refleksi Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> Apakah peserta didik memahami materi yang diberikan? Apa hal baik yang didapatkan? Apa rencana pengajaran berjalan sesuai target? Apa kendala yang dialami pada proses pembelajaran? Apa pengalaman belajar yang disajikan dapat memotivasi peserta didik? <p>Refleksi Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> Apa saja kesulitanmu dalam memahami materi ini? Bagaimana cara kamu mengatasi hal tersebut? Hal apa saja yang membuat mu semangat melaksanakan pembelajaran pada hari ini?
<p>F. ASESMEN/PENILAIAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Penilaian kompetensi sikap Penilaian kompetensi pengetahuan Penilaian kompetensi keterampilan.
<p>G. REMEDIAL/PENGAYAAN</p> <p>Pengayaan</p> <p>Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.</p> <p>Remedial</p> <p>Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.</p>
<p>H. GLOSARIUM</p> <p>Fakta: suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya.</p> <p>Opini: sikap, pandangan, atau tanggapan seseorang terhadap suatu hal.</p>
<p>I. DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). <i>Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV</i> (Vol. 1, Issue 1, pp. 165;</p>

179–180). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Madiun, 28 April 2024
Mahasiswa UNIPMA

RENI SUJANTI, S.Pd
NIP. 198302252021212003

RAFIKA ANDAN SARI
NIM. 2002101057

LAMPIRAN

A. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Displin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun	Skor Nilai	Predikat
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
dst							

Ket.

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaannya yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencamtukan sumber belajar dari dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan
- Merapikan kembali ruang, alat, dan peralatan belajar yang telah dipergunakan

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat

d. Berperilaku sopan

$$\text{Skor Nilai} : \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}}$$

Skala	Predikat
3,00 – 4,00	A
2,00 – 3,00	B
1,00 – 2,00	C
0,00 – 1,00	D

b. Penilaian Pengetahuan

Tujuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Soal
- Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan pengertian fakta dan opini dengan benar. (C2)	- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian fakta dan opini dengan benar. (C2)	C2	1	1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan fakta dan opini!
- Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri fakta dan opini dengan benar.(C1)	- Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri fakta dan opini dengan benar.(C1)	C1	2 dan 3	2. Sebutkan ciri-ciri fakta! 3. Sebutkan ciri-ciri opini!

<p>- Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar.(C2)</p>	<p>- Peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar.(C2)</p>	<p>C2</p>	<p>4</p>	<p>4. Bagaimana perbedaan antara fakta dan opini?</p>
<p>- Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menemukan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar.(C4)</p>	<p>- Peserta didik dapat menemukan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar.(C4)</p>	<p>C4</p>	<p>5</p>	<p>5. Cermatilah informasi berikut ini! a. Pada tanggal 29 April 2024 aku dan teman-temanku nonton bareng pertandingan sepakbola antara Indonesia vs Uzbekistan di Alun-alun Kota Madiun. b. Pada pertandingan sepakbola tersebut terdapat pemain yang bertubrukan dan akhirnya jatuh. c. Sepertinya pemain</p>

				tersebut terluka parah. Manakah informasi di atas yang termasuk fakta dan opini? dan jelaskan alasan!
--	--	--	--	--

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Fakta adalah suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya. Opini adalah sikap, pandangan, atau tanggapan seseorang terhadap suatu hal.	10
2.	Ciri-ciri fakta: - Kebenarannya dapat dibuktikan karena sesuai kenyataan. - Informasi berdasarkan data. - Dapat berupa pernyataan, bilangan statistik, atau tanggal dan waktu kejadian. - Bersifat objektif atau tidak memihak siapapun.	10
3.	Ciri-ciri opini: - Kebenarannya tidak dapat dibuktikan. - Informasi berdasarkan saran, pendapat, dan gagasan. - Menggunakan kata atau frasa, seperti mungkin, saya kira, jika, kalau, menurutku, seharusnya, dsb. - Bersifat objektif.	10
4.	Perbedaan fakta dan opini: - Fakta: Fakta bersifat objektif, artinya terdapat gambaran mengenai suatu peristiwa atau hal yang tidak dibuat-buat dalam kalimatnya.	10

	<ul style="list-style-type: none"> - Opini Opini bersifat subjektif, artinya mengandung pemikiran dari masing-masing orang atau kelompok yang bisa jadi berbeda satu sama lain. - Fakta: Pada kalimat fakta terdapat data atau sumber yang jelas dan lebih valid. - Opini: Pada kalimat opini belum tentu didukung oleh data yang valid dan sifatnya hanya mengandalkan sesuatu. - Fakta: Menjelaskan sesuatu yang benar nyata dan kebenaran tersebut sudah diakui secara umum tanpa perlu diperdebatkan atau dipertanyakan lagi. - Opini: Menjelaskan sesuatu yang belum tentu benar secara umum hanya sebagai bentuk pemikiran mengenai suatu peristiwa. 	
5.	<p>Fakta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada tanggal 29 April 2024 aku dan teman-temanku nonton bareng pertandingan sepakbola antara Indonesia vs Uzbekistan di Alun-alun Kota Madiun. <p>Alasan:</p> <p>Karena dalam informasi tersebut terdapat tanggal kejadian. Selain itu, bisa dibuktikan kebenarannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada pertandingan sepakbola tersebut terdapat pemain yang bertubrukan dan akhirnya jatuh. <p>Alasan:</p> <p>Informasi yang disampaikan merupakan keadaan sebenarnya dapat dibuktikan kebenarannya.</p> <p>Opini:</p>	10

	- Sepertinya pemain tersebut terluka parah. Alasan: Pada informasi tersebut hanya menduga saja bahwa terkuka parah, padahal belum tentu pemain itu terkuka parah dan untuk mengetahui apakah luka pemain itu parah atau tidak harus dibuktikan dengan pemeriksaan dokter.	
Jumlah Skor		50

Nilai= Jumlah Skor x 2

c. Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Nilai = 4 Sangat Baik	Nilai = 3 Baik	Nilai = 2 Cukup	Nilai = 1 Kurang	Jmlh
1.	Tulisan	Sangat rapi, singkat, padat jelas, bermakna	Cukup rapi, kurang singkat, makna kurang jelas	Kurang rapi, kurang singkat, tidak bermakna	Tidak disertai tulisan	
2.	Kemandirian dalam melakukan kinerja	Seluruh kegiatan dilakukan sendiri	Kegiatan dilakukan dengan bantuan teman pada bagian tertentu	Kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik pada bagian tertentu	Seluruh kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik dan teman	
3.	Ketepatan menjabarkan jawaban	Singkat dan jelas	Cukup singkat dan jelas	Kurang singkat dan tidak jelas	Tidak disertai jawaban	
4.	Ketepatan menulis jawaban	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat	Tulisan tidak jelas	
Jumlah Skor						

B. MATERI PEMBELAJARAN

MATERI MEMBEDAKAN FAKTA DAN OPINI

BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

KURIKULUM MERDEKA

Capaian Pembelajaran:

- ❖ Peserta didik mampu membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada teks yang sesuai dengan jenjangnya.

Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan pengertian fakta dan opini dengan benar. (C2)
- ❖ Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri fakta dan opini dengan benar. (C1)
- ❖ Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar. (C2)
- ❖ Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menemukan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar. (C4)

Indikator :

- ❖ Peserta didik dapat menjelaskan pengertian fakta dan opini dengan benar. (C2)
- ❖ Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri fakta dan opini dengan benar. (C1)
- ❖ Peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar. (C2)
- ❖ Peserta didik dapat menemukan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan benar. (C4)

Materi :

A. Pengertian fakta dan opini

❖ Fakta

Fakta adalah suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya. Pada sebuah kalimat, fakta ditulis berdasarkan kenyataan yang sebenarnya dan bersifat objektif.

❖ Opini

Opini adalah sikap, pandangan atau tanggapan seseorang terhadap suatu hal. Opini sering disebut pendapat, gagasan atau argumentasi. Pada sebuah kalimat, opini ditulis berdasarkan pendapat pribadi seseorang dan kebenarannya bersifat subjektif.

B. Ciri-ciri fakta dan opini

Fakta	Opini
1. Kebenarannya dapat dibuktikan karena sesuai dengan kenyataan.	1. Kebenarannya tidak dapat dibuktikan.
2. Informasi berdasarkan data.	2. Informasi berdasarkan saran, pendapat, dan gagasan.
3. Dapat berupa pernyataan, bilangan statistik, atau tanggal dan waktu kejadian.	3. Menggunakan kata atau frasa, seperti mungkin, saya kira, jika, kalau, menurutku, seharusnya, dan sebagainya.
4. Bersifat objektif atau tidak memihak siapapun.	4. Bersifat subjektif.

C. Perbedaan fakta dan opini

❖ Fakta :

Fakta bersifat objektif, artinya terdapat gambaran mengenai suatu peristiwa atau hal yang tidak dibuat-buat dalam kalimatnya.

Opini :

Opini bersifat subjektif, artinya mengandung pemikiran dari masing-masing orang atau kelompok yang bisa jadi berbeda satu sama lain.

❖ **Fakta :**

Pada kalimat fakta terdapat data atau sumber yang jelas dan lebih valid.

Opini :

Pada kalimat opini belum tentu didukung oleh data yang valid dan sifatnya hanya mengandaikan sesuatu.

❖ **Fakta :**

Menjelaskan sesuatu yang benar nyata dan kebenaran tersebut sudah diakui secara umum tanpa perlu diperdebatkan atau dipertanyakan lagi.

Opini :

Menjelaskan sesuatu yang belum tentu benar secara umum hanya sebagai bentuk perkiraan mengenai suatu peristiwa.

D. Contoh fakta dan opini

❖ **Fakta :**

Contoh 1

Proklamasi kemerdekaan Indonesia merupakan peristiwa penting dalam sejarah Indonesia. Maka dari itu, setiap tanggal 17 Agustus diperingati sebagai Hari Kemerdekaan Indonesia.

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan fakta yang kebenarannya dapat dibuktikan melalui dokumen sejarah yang tercatat secara resmi.

❖ **Opini :**

Contoh 1

Hari ini cuaca terlihat mendung. Sepertinya nanti sore akan turun hujan deras yang disertai angin kencang

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan opini yang kebenarannya tidak dapat dibuktikan karena hanya dugaan saja.

❖ **Fakta** :

Contoh 2

Berdasarkan letak geografisnya, negara Indonesia terletak diantara 2 samudra yaitu Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Selain itu, Indonesia juga terletak diantara 2 benua yaitu Benua Asia dan Benua Australia.

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan fakta yang ditandai dengan adanya data.

❖ **Opini** :

Contoh 2

Menurutku, bunga mawar adalah bunga yang paling indah dibandingkan dengan bunga yang lainnya. Selain itu, bunga mawar juga memiliki bau yang harum.

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan opini yang ditandai dengan adanya pendapat dari orang lain.

❖ **Fakta** :

Contoh 3

Tsunami Aceh terjadi pada tanggal 26 Desember 2004. Tsunami Aceh ini diawali dengan adanya gempa yang terjadi sekitar pukul 07.59 WIB. Gempa tersebut berkekuatan 9,3 SR.

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan fakta yang ditandai dengan adanya tanggal dan waktu kejadian.

❖ **Opini** :

Contoh 3

Saya kira belajar bahasa Inggris lebih mudah daripada belajar matematika. Karena tidak ada operasi hitungnya, sehingga akan lebih cepat paham.

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan opini yang ditandai dengan kata saya kira.

❖ **Fakta** :

Contoh 4

Indonesia adalah negara yang bentuk pemerintahannya republik dan dipimpin oleh kepala negara yaitu presiden. Saat ini, Indonesia sudah memiliki sebanyak tujuh presiden sejak kemerdekaannya.

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan fakta yang bersifat objektif atau tidak memihak siapapun.

❖ **Opini** :

Contoh 4

Menurut Rina, nasi goreng adalah makanan yang paling enak dibandingkan dengan soto ayam. Sedangkan menurut Rani, soto ayam adalah makanan paling enak dibandingkan dengan nasi goreng.

Penjelasan:

Informasi tersebut merupakan opini yang bersifat subjektif, di mana terdapat perbedaan pendapat satu sama lain.

LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Materi: Membedakan Informasi Fakta dan Opini

Kelas IV Semester 2



Disusun oleh : Rafika Andan Sari



Tujuan Pembelajaran



- 1 Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Fakta dan Opini dengan benar.(C2)
- 2 Setelah menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan Ciri-ciri Fakta dan Opini dengan benar.(C1)
- 3 Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat Fakta dan Opini dengan benar.(C2)
- 4 Melalui kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menemukan informasi yang bersifat Fakta dan Opini dengan benar.(C4)





LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

Kelompok:

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk Pengerjaan LKPD

1. Berdoalah sebelum mengerjakan!
2. Tulis nama kelompok dan anggota kelompok kalian!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Diskusikanlah dengan teman sekelompok untuk menjawab LKPD.
5. Tuliskan hasil diskusi pada lembar LKPD.



Suatu Hari

1
Mataku yang sebelah kiri merah sekali dan gatal. Sebaiknya kalau tidak menundukkan, supaya tidak ketularan.

2
Mata? Mata? Mata? Aku terlalu lama berenang. Pasti karena itu aku pilek. Pasti nanti dokter memberiku antibiotik.

3
Sebenarnya aku ke sini menemani Ibu, tapi sekarang aku gasing sekali. Aku rasa penyakitku cukup parah.

4
Aku bermain-lari bersama temaniku. Aku tidak melihat ada batu di depan. Aku terjatuh dan sikuku membentur batu itu. Tenganku sakit sekali. Sepertinya tulangku patah.

5
Aku tidak hati-hati ketika memanjat pohon jambu. Aku terjatuh. Dokter memeriksaku dengan sinar-x. Ternyata ada tulang yang patah. Gips ini membantu tulangku tidak bergeser lagi.

DISKUSI

Diskusikan isi teks “Suatu Hari” bersama-sama.

1. Buatlah lima kelompok. Beri nama setiap kelompok dengan nama anak pada teks “Suatu Hari”.
2. Diskusikan di dalam kelompok kalian, mana yang fakta dan mana yang opini dalam pernyataan tokoh kalian.
3. Jelaskan apa yang membuat kalian berpendapat demikian.
4. Presentasikan di depan kelas hasil diskusi kelompok kalian.



Soal Evaluasi



Nama :
Kelas :
No. Absen :

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan fakta dan opini!
2. Sebutkan ciri-ciri fakta!
3. Sebutkan ciri-ciri opini?
4. Bagaimana perbedaan antara fakta dan opini?
5. Cermatilah informasi berikut ini!
 - a. Pada tanggal 29 April 2024 aku dan teman-temanku nonton bareng pertandingan sepakbola antara Indonesia vs Uzbekistan di Alun-alun Kota Madiun.
 - b. Pada pertandingan sepakbola tersebut terdapat pemain yang bertubrukan dan akhirnya jatuh.
 - c. Sepertinya pemain tersebut terluka parah.
Manakah informasi di atas yang termasuk fakta dan opini? dan jelaskan alasannya!

~Selamat Mengerjakan~



Lampiran 13. Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Sobrah

DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SDN SOBRAH

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	Adam B	L
2.	Agnes N	P
3.	Aqila D	P
4.	Ayu F	P
5.	Faiha N	P
6.	Fitri N	P
7.	Ghistalia L	P
8.	Junior D	L
9.	Kenzie N	L
10.	Kumaratih F	P
11.	Marwa N	P
12.	Shilla O	P
13.	Siti A	P
14.	Yefta A	L
15.	Zahrotul M	P
16.	Jihan A	P

Lampiran 14. Link Video Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran

Link Video Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital:

[https://youtu.be/ JI_jU389Vw?si=swdgEYU_EyXShL7m](https://youtu.be/JI_jU389Vw?si=swdgEYU_EyXShL7m)



Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka Skripsi

BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI SUMBER PUSTAKA SKRIPSI

Pada hari Rabu, 19 Juni 2024 telah dilakukan validasi sumber penulis skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Rafika Andan Sari
NIM : 2002101057
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
JudulSkripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD
DosenPembimbing : 1. Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
2. Vivi Rulviana, M.Pd.

Berdasarkan bimbingan dan validasi pustaka dengan sebagai berikut:

- a. Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- b. Validasi sumber pustaka berjumlah 1 buku dan 54 jurnal sumber telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

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

Menyetujui,

Pembimbing I

Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.

NIDN. 0704098801

Madiun, 19 Juni 2024

Pembimbing II

Vivi Rulviana M.Pd.

NIDN. 0720108902

Mengetahui,
Keproses Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 16. Validasi Sumber Pustaka Skripsi

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Rafika Andan Sari
 NIM : 2002101057
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Dosen Pembimbing I : Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
 Dosen Pembimbing II : Vivi Rulviana, M.Pd.
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Abdul, W. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. <i>Istiqra</i> , 5(2), 173–179.	4	13	✓	
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	80 88	6 29	✓ ✓	
3.	Aisyah, S., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsentrasi belajar siswa. <i>Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)</i> , 8(4), 588–595	592	49, 122, 123	✓	
4.	Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. <i>PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia</i>	36, 37	2, 24,25	✓ ✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	<i>Dini</i> , 3(1), 35-44. https://doi.org/10.31851/pemik.v3i2.4839				
5.	Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar kabupaten garut. <i>Jurnal Basicedu</i> , 6(4), 5877-5889. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149	5880	1	✓	
6.	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 34	6 27,28	✓ ✓	
7.	Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Astri Hardini, A. (2018). Penerapan model pembelajaran student teams achievement division (stad) melalui media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar ips pada peserta didik kelas 2 sd. <i>Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter</i> ,	332	5	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	1(1),324. https://doi.org/10.31764/pendeekar.v1i1.379				
8.	Ardi, S., & Desstya, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. <i>Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran</i> , 5(1). https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934	3	16	✓	
9.	Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan media ular tangga terhadap pembelajaran matematika materi pecahan sederhana pada siswa sekolah dasar. <i>Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar</i> , 2(01), 85. https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917	88-89	22,24	✓	
10.	Ayu, D., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis e-learning di era digital. <i>Prosiding Samasta Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia</i> , 56-61.	56	4,117	✓	
11.	Barokati, N., & Annas, F. (2013). Blended learning pada mata kuliah pemrograman komputer (studi kasus: unisda lamogan). <i>Jurnal Sistem Informasi</i> , 4(5), 352-359.	355	35	✓	
12.	Dassucik, Rahman, F., & Muzakki, R. (2021). Pemanfaatan fasilitas	111	41,42	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	belajar di sekolah dan pengaruhnya terhadap hasil belajar ips siswa kelas viii smp islam sunan bonang. <i>CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling</i> , 109–124.				
13.	Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. <i>Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini</i> , 1(1), 81–96. https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489	2	3	✓	
14.	Dewi, T. L., Kumia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran pips untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di indonesia. <i>Jurnal Pena Ilmiah</i> , 2(1), 2091–2100.	2094	21, 120	✓	
15.	Ekayani, N. (2021). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. <i>Ganesha University of Education</i> , March, 1–16.	3	13,115	✓	
16.	Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. <i>Jurnal Lingkar Widya Swara</i> , 1(4), 104–117.	104	41,42	✓	
17.	Febriyenti, D., Putri, N., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Perkembangan kurikulum di indonesia dalam perspektif sejarah.	196	1	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	<i>Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam</i> , 7(2), 195–214. https://doi.org/10.54437/alidaroh.v7i2.932				
18.	Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 4(2), 630. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405	634	20	✓	
19.	Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. <i>Jurnal Educatio</i> , 11(1), 90–105.	94	36	✓	
20.	Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menuju peningkatan kualitas pembelajaran. <i>Forum Paedagogik</i> , 11(1), 52–63. https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778	54	12,119	✓	
21.	Ibrahim, M., Fauzan, M., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. <i>Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam</i> , 4(2), 2022.	108	17	✓	
22.	Indah, N. (2017). Meningkatkan prestasi belajar ipa materi pokok sumber energi gerak	50	3	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) pada siswa kelas i.a sd negeri 9 kabangka tahun ajaran 2014/2015. <i>Gema Pendidikan, 24, 12-26.</i>				
23.	Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. <i>Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, 2(2), 1-5.</i>	3	14-15	✓	
24.	Karimah, R., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa smp/mts kelas viii. <i>Jurnal Pendidikan Fisika, 2(1), 6-10.</i>	7	5	✓	
25.	Komari, N., & Sariani, N. (2019). Penggunaan alat peraga ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa mapel geografi. <i>SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 4(1).</i> https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.4268	26	4	✓	
26.	Kurniatisyah. (2021). Pengaruh penggunaan media ular tangga pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun di kb melati putih kampung ekan gayo lues. <i>Skripsi Tidak Di Terbitkan. Banda Aceh. Program Studi</i>	13	21	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	<i>Pendidikan Islam Anak Usia Dini.</i>				
27.	Laraswaty, V. (2017). Pengembangan media pembelajaran biologi berbentuk permainan ular tangga pada materi keanekaragaman hayati untuk siswa kelas x sma. <i>Skripsi Tidak Di Terbitkan. Lampung. Program Studi Pendidikan Biologi.</i>	87 88-89 89-90 90-91	45 45 48 47	✓ ✓ ✓ ✓	
28.	Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia. <i>EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)</i> , 2(1), 65-75. https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348	66 70	26 117	✓ ✓	
29.	Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. <i>MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah</i> , 3(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171	172	14,115	✓	
30.	Nuryani, N. L., & Abadi, I. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan ipa siswa kelas v sd. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran</i> , 5, 247-254.	248 250	116 52,121	✓ ✓	
31.	Pramono, R. (2023).	103	30-31	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	Pengembangan media pembelajaran game ular tangga digital tentang moderasi beragama di man 2 banjarnegara. <i>Indonesian Journal of Teaching and Learning</i> , 2(1), 97-104. http://journals.eduped.org/index.php/intel				
32.	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	18	✓	
33.	Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2016). Pengembangan aplikasi ular tangga digital pada pembelajaran tematik siswa kelas v sd negeri rejoso 1 kabupaten blitar. <i>Seminar Nasional PGSD UNIKAMA</i> , 5(2), 336-344. https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/551	512 516	28 23, 123- 124	✓ ✓ ✓ ✓	
34.	Putri, E. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. <i>Early Childhood Islamic Education Journal</i> , 3(01), 73-85. https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679	5-6	13	✓	
35.	Rahmasiwi, D. S., Dewi, C., & Prasasti, P. A. T. (2023).	53	18	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas v sekolah dasar. <i>JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)</i> , 4, 51–60. https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.14383				
36.	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	1534 1541	49 28	✓ ✓	
37.	Ramadhani, S. R., & Rahmah, A. (2021). Analisis strategi pembelajaran soft skill berbasis media sosial: studi kasus perguruan tinggi. <i>Jurnal Informatika Terpadu</i> , 7(1), 39–46. https://doi.org/10.54914/jit.v7i1.344	42	48	✓	
38.	Rizky, T. L., & Purnomo, H. (2021). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa sd. <i>Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa</i> , 7(2), 118–126. https://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/1211	119	7,120	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
39.	Sapriyah, S. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. <i>Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan</i> , 3(1), 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349	475-476	14	✓	
40.	Sari, N., Sinaga, D., & Nainggolan, J. (2024). Perkembangan kurikulum merdeka di Indonesia. <i>Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran</i> , 7, 2199–2205.	2199	1,114	✓	
41.	Simanjuntak, H., Sembiring, E. L., Kudadiri, R. T., Sianturi, L., Tambunan, W. G., Sianturi, S. T. L., & Bangun, A. A. R. (2023). Pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran dan etode bervariasi pada kelas tinggi. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i> , 7(1), 6–11.	8	4,116	✓	
42.	Solekhah, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas x pada materi ekosistem di ma hidayatul muhtadi'in. <i>Bioeduca: Jurnal Pendidikan Biologi</i> , 02, 42–55.	42	31	✓	
43.	Sugiyono. (2022). <i>Metode penelitian manajemen</i> . Bandung: CV Alfabeta.	145 146 225	39 39 40	✓ ✓ ✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
		220 221	41 43	✓ ✓	
44.	Sumaryanti, S. (2023). Inovasi pembelajaran bahasa indonesia dalam kurikulum pancasila di smk negeri 1 surakarta. <i>Jurnal Indonesia Sosial Teknologi</i> , 4(1), 47–55. https://jst.publikasiindonesia.id/index.php/jist/article/view/564/998	51	1	✓	
45.	Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika electronic snake and ladder pada game-based learning. <i>Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)</i> , 5(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/fm.v5i1.629	16 18	7 50, 118	✓ ✓	
46.	Utami, I. ra, & Abdulah, M. (2020). Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku peserta didik kelas iv sekolah dasar. <i>Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 8(3), 581–590	583	36,117	✓	
47.	Virawati, Y., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi asean untuk siswa kelas vi sekolah dasar. <i>Jurnal Jendela Pendidikan</i> , 3(01), 31–40.	34	51,53, 120, 122	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	https://doi.org/10.57008/jj.p.v3i01.351				
48.	Wahidah, A. N., Sari, M. K. &, & Listiani, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas v sdn sekarputih 1. <i>Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar</i> , 2, 240-244. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID	240	5	✓	
49.	Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. <i>Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan</i> , 16(1), 73-80. https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081	24	12,119	✓	
50.	Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. <i>Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> , 2(1), 68-73. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728	71 72	19 30	✓ ✓	
51.	Wayan, N., Darmayanti, S., Luh, N., & Wulansari, M. (2023). <i>Analisis ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran di sd bali bilingual school</i> . 5(2), 56-	58	40	✓	

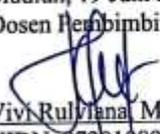
No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
	63.				
52.	Widiastini, N. K. (2021). Pengaruh literasi digital melalui pemanfaatan melajah.id terhadap hasil belajar membaca. <i>Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia</i> , 10(2), 219–228	220	4,117	✓	
53.	Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. <i>Journal on Education</i> , 5(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074	3932-3933	15-16	✓	
54.	Yaumi, M. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran dan pengembangan evaluasi sistem pembelajaran. 129.	25	17	✓	
55.	Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ipa. <i>Jurnal Murabbi</i> , 1(1), 1–13. http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index	11	23	✓	

Catatan Dosen Pembimbing

Layak/~~Tidak Layak~~ untuk diuji (coret yang tidak perlu)

Madiun, 19 Juni 2024

Dosen Pembimbing


Viv Ruliana M.Pd
NIDN. 0720108902

RIWAYAT HIDUP



Rafika Andan Sari dilahirkan di Madiun, 29 Maret 2002. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Suroto dan Ibu Warsini. Penulis pertama kali masuk pendidikan di SDN Tulungrejo 01 pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama yaitu tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 2 Nglames dan tamat pada tahun 2017. Setelah tamat dari SMPN 2 Nglames pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan ke SMAN 1 Nglames dan tamat pada tahun 2020.

Pendidikan berikutnya ditempuh di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Madiun pada tahun 2020 hingga sekarang. Selama di bangku perkuliahan penulis mengikuti organisasi UKM Shoutul Murobby sebagai pengurus pada Divisi Kajian periode 2022/2023. Selain itu, penulis juga mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 4 Tahun 2022 yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek dan mengikuti kegiatan KKN MBKM BKKBN Tahun 2023 yang dilaksanakan di Dusun Sidorejo Desa Sidorejo Kecamatan Saradan Kabupaten Madiun Jawa Timur.