LAMPIRAN Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Suci Wulandari Tahun Penyusunan : Tahun 2025 Jenjang Sekolah : SD

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Pecahan

Kelas : III (tiga)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Semester : 2 (dua)

Jumlah Pertemuan : 1

Moda Pembelajaran : Tatap Muka (TP)

Jumlah Peserta Didik : 26 siswa

Profil Pelajar Panccasila : Gotong Royong, Bernalar Kritis, Kreatif,

Mandiri

B. KOMPETENSI AWAL

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar pecahan dengan pembilang satu (misal 1/4, 1/4) dan antara pecahan dengan penyebut sama (4/8,7/8). Peserta didik dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan symbol matematika.

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- a) Peserta didik dapat mengidentifikasikan c4 pecahan sebagai bagian dari benda konkret dengan tepat.
- b) Peserta didik dapat menentukan c5 pecahan sebagai bagian dari utuh.
- Peserta didik dapat menyajikan c6 pecahan menggunakan benda konkret dengan benar.

3. Tujuan Pembelajaran

- (C4) Peserta didik dapat mengidentifikasi (kompetensi) pecahan (konten) sebagai bagian daribenda konkret dengan tepat (variasi).
- (C5) Peserta didik dapat menentukan (kompetensi) pecahan (konten) sebagai bagian dari utuh (variasi).
- (C6) Peserta didik dapat menyajikan (kompetensi) pecahan (konten) menggunakan benda konkret dengan benar (variasi).

4. Pemahaman Bermakna



Di samping gambar apa?

Bagaimana kondisi buah di samping?

Ada berapa buah di samping menurut pendapat kalian?

5. Pertanyaan Pemantik



Siapa yang tau nama makanan ini?

Pernahkah kamu mencicipi makanan tersebut?

Dengan siapa saja kamu menikmati makanan tersebut?

6. Kegiatan pembelajaran

A. Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengkondisikan kelas dan melakukan presensi kehadiran siswa
- 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
- 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik



Coba amati gambar di atas.

Apa nama makanan tersebut? Dengan siapa kalian menikmati makanan tersebut? Ceritakan pengalamanmu tentang makanan tersebut!

 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tentang pecahan.

Pada pembelajaran ini peserta didik akan diajak membandingkan dan mengurutkan antar pecahan dengan pembilang satu dan antar pecahan dengan penyebut sama dengan menggunakan benda konkret dan simbol matematika

B. Kegiatan Inti (50)

Fase 1 : Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah

5. Peserta didik di beri sebuah gambar







Pizzo /

Pizza 8

Pizza C

Adakah yang tau nama kuc tersebut?

Ada berapa banyak kue tersebut? Apakah bentuk dari masingmasing tersebut sama?

Fase 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik Pada Kelompok Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang.
- 7. Akan ada kartu kuis warna biru dan kartu jawaban kuning
- Angka yang ditentukan dalam permaianan ular tangga yaitu dari start 1 sampai finishnya 50.
- Sebelum permainan dimulai, masing-masing anggota kelompok melemparkan dadu untuk mengetahui urutan main. Anggota yang mendapatkan angka dadu terbanyak akan menjadi urutan pertama

- dan diteruskan dengan angka dadu terbesar kedua, begitu seterusnya.
- Permainan ini diwakilkan oleh bidak/pion yang ditempatkan di petak start. Setiap kelompok memiliki anggota yang akan bergantian memainkan.

Fase 3: Membimbing Penyelidikan

- 11. Siswa yang mendapat urutan pertama akan melemparkan dadu terlebih dahulu dan akan berjalan sesaui dengan nilai mata dadu yang dilemparkan. Selanjutnya disusul oleh pemain urutan kedua dan seterusnya.
- Pemain yang menempati nomor pada alas bergambar kepala ular maka ia akan turun ke nomor yang sudah di tunjukan ekor ular.
- Sebalikannya jika pemain yang menempati nomor pada alas tangga maka ia akan naik ke nomor yang sudah di tunjukan anak tangga.

Fase 4 : Mengembangkan dan Mengevaluasi Masalah

- 14. Ketika di angka 10, akan ada angka yang terdapat golongan warna biru yang di sebut angka kuis. setiap angka yang berwarna biru itu di artikan angka kuis.
- 15. Setiap anggota kelompok yang hitungannya berhenti di angka warna biru maka akan mendapatkan soal kuis sesuai dengan nomor angka nya.
- Setiap jawaban dari kuis angka akan di tuliskan di buku kelompok masing-masing.
- 17. anggota yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar dan jawabannya sesuai dengan kartu warna kuning dan sampai pada finisih terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

Fase 5: Menganalisi dan Mengevaluasi Masalah

- 18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok
- Perwakilan kelompok lain mengomentari hasil presentasi kelompok yang tampil
- 20. Guru dan peserta didik sama-sama memeriksa hasil dari kerja

- kelompok apakah jawaban masing-masing kelompok sesuai dengan kartu jawaban
- Guru memberikan tanggapan tentang hasil kerja kelompok masingmasing
- Guru mengapresiasi kerja kelompok peserta didik dengan memberikan tepuk tangan dan hadiah

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

 Peserta didik diajak untuk merefleksi ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran.

Menurut kamu bagian mana yang paling sulit dari pelajaran ini? Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki minat dan hasil belajarmu?

- 24. Peserta didik dibimbing membuat simpulan pembelajaran
- Guru mengajak peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a

7. Asessmen

a. Jenis Asessmen

- Asessmen Formatif
 Membuat dan menentukan bentuk pecahan
- Asessmen Sumatif
 Peserta didik mampu membuat dan menentukan bentuk pecahan sesuai petunjuk yang di tuliskan guru,serta mencocokkan pecahan yang nilainya sama

b. Bentuk Asessmen

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa: Gotong royong, bernalar Kritis, tanggung jawab
- 2) Performa (presentasi, drama)
- 3) Tertulis (tes objektif: isian, deskripsi gambar)

Refleksi Guru

Apakah tujuan pembelajaran tercapai?

Kesulitan apa yang dialami?

Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?

Sintang.

Mengetahui

WHATEN KAO Kepala sekolah

Guru Kelas 3

Abang Herman Logam, S.Pd

Lampiran 2 Media Ular Tangga dan Sop Cara Bermain



Papan Permaian Ular Tangga



Dadu Ular Tangga



Pion/Bidak Ular Tangga



Kartu Pertanyaan (biru) dan Kartu Pertanyaan Kuning (jawaban) Ular Tangga

SOP Cara Bermain Ular Tangga 3D

Judul: Prosedur Operasional Cara Bermain Media Permainan Ular Tangga 3D.

Tujuan: Memberikan panduan langkah demi langkah dalam memainkan media permainan ular tangga.

Sasaran: Kelas III Sekolah Dasar.

Langkah-langkah Pelaksanaan:

1. Persiapan

- a. Siapkan papan ular tangga 3D yang sudah berisi angka 1–50.
- b. Siapkan pion untuk masing-masing pemain (1 pion satu kelompok).
- c. Siapkan dadu untuk untuk memulai.
- d. Lengkapi dengan kartu edukatif, kartu soal warna biru, dan kartu jawaban warna kuning.

2. Aturan Permainan

- a. Permainan di ikuti beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang.
- b. Semua kelompok yg di wakil kan ketua menempatkan pion di start.
- c. Perwakilan kelompok menentukan urutan bermaian dengan melemparkan dadu, nilai tertinggi mendapatkan giliran pertama main.

3. Proses Permainan

a. Siswa yang mendapat urutan pertama akan melemparkan dadu terlebih dahulu dan akan berjalan sesaui dengan nilai mata dadu yang dilemparkan. Selanjutnya disusul oleh pemain urutan kedua dan seterusnya.

- b. Pemain yang menempati nomor pada alas bergambar kepala ular maka ia akan turun ke nomor yang sudah di tunjukan ekor ular.
- c. Sebalikannya jika pemain yang menempati nomor pada alas tangga maka ia akan naik ke nomor yang sudah di tunjukan anak tangga.
- d. Ketika di angka 6, akan mulai ada angka yang terdapat golongan warna biru yang di sebut angka kuis. setiap angka yang berwarna biru itu di artikan angka kuis.
- e. Setiap anggota kelompok yang hitungannya berhenti di angka warna biru maka akan mendapatkan soal kuis sesuai dengan nomor angka nya.
- f. Setiap jawaban dari kuis angka akan di tuliskan di buku kelompok masing-masing.
- g. Anggota yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar dan jawabannya sesuai dengan kartu warna kuning dan sampai pada finish terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

4. Kemenangan

Pemain yang lebih dulu mencapai angka 50 dan menjawab pertanyaan dengan benar artinya jadi pemenang.

5. Peraturan Tambahan

Pemaian tidak boleh melampaui angka 50 harus mendapatkan jumlah dadu yang pas.

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika

Kelas III SD Negeri Nanga Silat Tahun 2025

Penulis Suci Wulandari

NIM : 2112061991

Validator : Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd

Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media permaianan Ular Tangga yang dikembangkan, Pendapat, Kritik, Saran, Penilaian, dan Komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat sebagai perbaikan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubung dengan hal tersebut mohon bapak/ibu memberikan tanda respon pada setiap pertanyaan pada lembar angket dengan memberikan tanda (centang) pada kolom yang sesuai dengan butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4: sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : cukup

Skor 1 : kurang

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini diucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria Penilaian		Ketera	angan	
Penilaian		SB	В	С	K
Efisiensi Media	Mudah digunakan				
1	Mudah disimpan			V	
	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	v			
	Kemenarikan pengemasan desain media	V			
Keakuratan	Desain warna media pembelajaran		1		
Media	 Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam permainan media ular tangga mudah di pahami 	V			
	Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	V			
	Konsisten penggunaan huruf gambar, spasi, dan pengetikan pada kartu	V			
Estetika	Keserasian pemilihan warna pada media ular tangga		V		
	10. Keserasian warna pada kartu		V		
	Kombinasi gambar yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran		v		
	12. Ketepatan warna pada media		V		\vdash
	13. Kemenarikan kartu	1			+
Ketahanan	14. Tidak mudah patah dan hancur			V	1
Keamanan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman	V			
	Jumlah Keseluruhan Soal		1	5	_

B. Komen	tar/Saran				
(**************	***************************************				
****************	*****************************				
***************************************	********************************				
	*		***************************************		
C. Kesimp					
Berikan	tanda centang sesuai d	engan kesimpulan			
V	Layak diuji cobakan				
	Layak diuji coba deng	gan revisi sesuai sara	an		
	Tidak layak diuji coba				
Validasi Ahli M	ledia	Sintar Peneli	ng, Juni 20	025	
Validasi Ahli M Dwi Cahyadi W NUPTK.335876	ledia	Sintar Peneli Suci V	ng, Juni 20		
Dwi Cahyadi W	ledia	Sintar Peneli Suci V	ng, Juni 20		
Dwi Cahyadi W	ledia	Sintar Peneli Suci V	ng, Juni 20		
Dwi Cahyadi W	ledia // ibowo, M.Pd :7668130253	Sintar Peneli Suci V	ng, Juni 20		
Dwi Cahyadi W	ledia // ibowo, M.Pd :7668130253	Sintar Peneli Suci V	ng, Juni 20		
Dwi Cahyadi W	ledia // ibowo, M.Pd :7668130253	Sintar Peneli Suci V	ng, Juni 20		
Dwi Cahyadi W	ledia // ibowo, M.Pd :7668130253	Sintar Peneli Suci V	ng, Juni 20		

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)

Judul

: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika

Kelas III SD Negeri Nanga Silat Tahun 2025

Penulis

: Suci Wulandari

NIM

: 2112061991

Validator

: Abang Herman Logam S.Pd

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media permaianan Ular Tangga yang dikembangkan, Pendapat, Kritik, Saran, Penilaian, dan Komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat sebagai perbaikan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubung dengan hal tersebut mohon bapak/ibu memberikan tanda respon pada setiap pertanyaan pada lembar angket dengan memberikan tanda (centang) pada kolom yang sesuai dengan butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup

Skor 2 : kurang

Skor I: sangat kurang

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang

telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini diucapkan terima kasih.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Kriteria Penilaian	1	Ket	erar	gan	1
	Penilaian		SB	B	c	K	X
Aspek kelayakan isi	Kesesuaian Materi dengan CP	Kelengkapan materi	/				
		Pemilihan tujuan dan indikator pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi	J				
	Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi		N			
		Keakuratan data dan fakta	J				
		Keakuratan gambar dan ilustrasi	J				
	Kemuktahiran materi	6. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari hari	J				
		Kesesuaian gambaran dalam kehidupan sehari-	7	/			

		hari			
	Mendorong keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu		1	
		Menciptakan kemampuan bertanya		1	
Aspek kelayakan penyajian	Pendukung penyajian	10. Contoh-contoh dalam setiap kegiatan mengajar		J	
	Penyajian pembelajaran	11. Mendorong siswa untuk mengetahui isi kegiatan pembelajaran		1	
		12. Keterlibatan peserta didik	1		
		13. Kejelasan uraian materi		1	
		14. Keterlibatan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata	1		
Penialian kontekstual	Hakikat kontetstual	15. kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-	J		

	hari siswa		
	Jumlah Keseluruhan Soal	15	
B. Komentar/S			
C. Kesimpular	1		
Berikan tan	da centang sesuai dengan kesimpulan		
La	yak diuji cobakan		
	yak diuji coba dengan revisi sesuai sar	an	
Ti	dak layak diuji cobakan		

Lampiran 5 Hasil Ahli Media dan Ahli Materi

Hasil Validasi Media

Nomor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jum
Soal																lah
Jumlah	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	50
perolehan																
soal																
Jumlah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
keseluruh																
an skor																
total																
%	75	50	100	100	75	100	100	100	75	75	75	75	100	50	100	
% Rata-	83,33															
rata																

Hasil Validasi Materi

Nomor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jum
Soal																lah
Jumlah	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	54
perolehan																
soal																
Jumlah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
keseluruhan																
skor total																
%	100	100	75	100	100	100	100	75	75	75	75	100	75	100	100	
% Rata-rata	90															

Lampiran 6 Angket Minat Siswa Skala Terbatas Beserta Hasilnya

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN

MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🗸) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

: aldiyansyah

Kelas

: 3

Sekolah

SON 4 Nanga Silat

No		keterangan							
	Pernyataan	SS	S	TS	STS				
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		V						
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru			V					
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.		~						
4	Saya bertanya pada guru cara								

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	V			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematiaka tepat waktu		V		
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya dirumah			V	
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah		V		
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah	V			
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika		~		
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika	V			
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		V		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika	V			
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika			~	
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika	V			
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		V		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN

MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🗸) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

:Erendy Juliansyah :3 :sdn 1 nanga Silat

Kelas

Sekolah

No	0.000 000 0000	keterangan								
	Pernyataan	SS	S	TS	STS					
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		/							
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru	V								
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.			\vee						
4	Saya bertanya pada guru cara				-					

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	V			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematiaka tepat waktu		V		
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya dirumah	\vee			
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah		\checkmark		
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah	V			
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika		V		
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika			\checkmark	
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		V		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika	\vee			
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika		V		
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika			V	
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		V		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🗸) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

GITALSO MUZZANY

Kelas

2

Sckolah

Sun 1 nama Silat

No			keter		
	Pernyataan	55	S	TS	STS
ŧ	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		V		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantanan guru		V		
1	Pelajaran matematika sangat membosankan		V		
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	1			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematiaka tepat waktu		121	~	
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya dirumah				
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah		~/		S
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		\checkmark		
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika	\checkmark			
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika		\checkmark		
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		1		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika			V	
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika	/			
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika			V	
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika	- 1	V		

-	.	9	524		v - 8			\$2 - 10		eg.	<u> </u>		V 553
Inmloh		45	44	46	46	47	49	47	45				
	PIS	3	7	3	3	33	3	3	3	23	32	21,875	
	P14	7		3	7	7	†	7	3	23	32	21,875	
	P13	m	3	3	4		3	7	3	24	32	75	
	P12	ŧ	3	7	7	4	4	4	4	77	32	84,375	
	PII	3	7	3	3	m	3	3	7	24	32	75	5 - 30
1 10	P10	2	7	3	3	2	4	7	3	23	32	71,875	
	P9	3	3	4	†	33	4	3	7	26	32	81,25	
Pertanyaan	P8	7	7	4	7	7	3	7	7	31	32	578,96	
P	P7	7	7	2	3	••		~	7	22	32	68.75	
	P6	7	m	3		1	en.	7	3	25	32	78,125	
	PS	3	3	3	7	33	3	33	7	22	32	68,75	
- 5	P4	3	4	3	4	7	4	4	3	29	32	71,875 90,625	5
	P3	2	3	4	3	7	2	3	7	23	32	218,117	
	P2	4	3	3	3	4	3	7	7	24	32	75	
	PI	3	2	3	3	~	3	3	~	23	32	21,875	76,875
Vamo	Nama.	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Siswa 6	Siswa 7	Siswa 8	Juniah Responden	Skor Maksimal	%	% Rata-rata

Lampiran 7 Angket Respon Siswa Skala Terbatas Beserta Hasil nya

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (*) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan:

SS = Sangat Sctuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

dini Tahmawaki Nama Siswa

Kelas

Sekolah

: SON I Manga Sital

No			ketera	ngan	
	Pernyataan	SS	S	TS	STS
E	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.		V		
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	V			

	belajar saya.			
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		V	
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah di lakukakan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.		V	
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	V		
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	V		
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.	V		
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.		V	
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga		V	
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permaman ular tangga		V	

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	V		
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	V		
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.		V	
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.	V		
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban- jawaban dari masalah yang diajukan		V	

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🗸) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

: qua myesha sanita

Kelas

: 3

Sekolah

SDN I hanga Silat

No			keter	angan	
	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	V			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	V			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		V		
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah di lakukakan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.		V		
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	V			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	V			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		V		
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.		V		
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.		V		
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.			V	

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	V	*2
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	V	
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.	V	
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.		
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban- jawaban dari masalah yang diajukan.	V	

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa AFAIAA NAIHA UFAIRAH

Kelas 3

Scholah SDN I NANGA SILAT

No			keter	angan	
	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	V			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	V			

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.	V			
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah di lakukakan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.	V			
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga	V			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	L			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		V		
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.	V			
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.		V		
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.			V	

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	V		
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.		V	
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.	V		
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.	V		
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban- jawaban dari masalah yang diajukan.		V	

Vome							Pe	Pertanyaan								Lumber
Vallia	M	P2	P3	P4	R	P6	P	P8	P9	P10	PII	P12	P13	P14	PIS	O COLON
Siswa 1	3	†	7	3	4	7		3	çç	co	†	4	7	4	3	33
Siswa 2	3	†	æ		7	7	7	3	co	33	4	4	3	4		25
Siswa 3	†	7	co	-	33	7	7	3	4	6	7	3	†	†	†	55
Siswa 4	33	7	m	7	7	7	~	7	~	2	4	3	4	7	3	52
Siswa 5	3	+	4	3	4	3	4	4	3	7	4	4	3	4	4	53
Siswa 6	7	4	3	+	3	7		3	4	3	4	3	4	3	3	52
Siswa 7	4	1	4	4	3	7	33	3	4	60	4	3	4	3	ħ	54
Siswa 8	7	+	m	33	7	7		3	3	7	4	4	*	7	†	33
Jumlah Responden	28	32	27	28	29	31	11	26	77	21	32	28	30	30	28	
Skor Maksimal	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
9/6	87,5	100	84,375	87,5	579,06	528,96	84,375	81,25	84,375	65,625	100	87.5	93,75	93,75	87.5	u'
% Rata-rata	88,333															

Lampiran 8 Angket Kepraktisan Guru Terhadap Media Ular Tangga Beserta Hasilnya

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (1) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama -- : Abang Herman Logan, S.Pd

Sekolah : SDN 1 Nonga Silas

No	Pernyataan	keterangan				
		SS	S	TS	STS	
1	Saya menyampaikan tujuan pembelajaran melalui media ini secara jelas		V			
2	Saya menyampaikan materi pembelajaran melalui media ini secara jelasbelajar saya.		1			
3	Saya memberikan latihan pada kartu	V				

	pertanyaan yang menarik melalui media ini			
4	Saya mengetahui ketertarikan siswa terhadap media ini sebagai sarana belajar	1		
5	Saya merasa tidak bosan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini	1		
6	Saya tidak kesulitan mengelola pembelajaran di kelas dengan media ini		1	
7	Saya ingin mengetahui bagaimana cara mengembangkan media tiga dimensi ini		1	
8	Saya ingin menggunakan media tiga dimensi sejenis sebagai media pembelajaran pada materi lain		1	
9	Saya tidak kesulitan menggunakan media pembelajaran ini	1		
10	Media ini membuat minat siswa jadi lebih tinggi	1		
11	Media ini membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran	/		
12	Media ini sangat berguna untuk meningkatkan minat siswa	1		
13	Saya bersedia menggunakan media ular tangga ini dalam pembelajaran selanjutnya.	1		
14	Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		1	

	15	Media ular tangga membuat sisu lebih berani dan percaya diri saat belajar.	73	V	

Hasil Angket Respon Guru

Nomor Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Ju mla
Sour																h
Jumlah peroleha n soal	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	53
Jumlah keseluru han skor total	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
%	75	75	100	100	100	75	75	75	100	100	100	100	100	75	75	
% Rata- rata	83, 33															

Lampiran 9 Angket Minat Siswa Skala Luas Beserta Hasilnya

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN

MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang () pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu :

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

Supring Traffic

Kelas

Sekolah

: San Inanga SILAT

No			ketera	ngan	
	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		\checkmark		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru		√		
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.		\vee		
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	\checkmark			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematiaka tepat waktu		V		
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya dirumah		\checkmark		
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah				
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		/		
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika	J			
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika	\checkmark			
П	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		\checkmark		
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika			\checkmark	
13	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika		\checkmark		
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika		\checkmark		
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		V		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (<) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua piliban jawaban yaitu.

Keterangan :

SS = Sangat Sctuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa CRISTABEL FELICIA VANIA

Kelas .

SCHOLAR STATE STATE

No			ketera	*uS*n	
	Pernyataan	55	5	15	818
ī	Menurut saya pelajaran matematika udak begitu sulit		V		
	Saya soka dudok di belakang karena jaidi dati patitawan gutu		\vee		
)	Pelajaran matematika satigat membesatikati		V		
i	Saya bertanya pada garis cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit	\vee			
5	Saya selalu mengerjakan pr matematiaka tepat waktu	V			
6	Setelah belajar matematika saya tidak pemah mengulangnya dirumah		V		
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah	V			
N	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		V		
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika	~			
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika	\vee			
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika	\checkmark			
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika			V	
13:	Saya selalu mencari referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika	V	Ø		
14	Saya tidak pemah mengerjakan PR matematika		V		
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		V		

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (<) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

ENHO PUTTYCZHYOTI

Kelas

: 3 .

Sekolah

TELISEE DU DOS : SON I NOS :

No	000 800		ketera	ngan	
	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Menurut saya pelajaran matematika tidak begitu sulit		\checkmark		
2	Saya suka duduk di belakang karena jauh dari pantauan guru		\checkmark		
3	Pelajaran matematika sangat membosankan.		/		
4	Saya bertanya pada guru cara				

	menyelesaikan soal matematika yang sulit		1	
5	Saya selalu mengerjakan pr matematiaka tepat waktu		\	
6	Setelah belajar matematika saya tidak pernah mengulangnya diramah	/		
7	Saya menyisihkan waktu untuk mengerjakan soal latihan matematika di rumah	/		
8	Saya mengulangi pembelajaran matematika ketika pulang sekolah		\checkmark	
9	Saya memperhatikan penjelasan guru tentang materi matematika		\checkmark	
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika		/	
11	Saya lebih suka bermain dari pada belajar matematika		\checkmark	
12	Saya sering menjawab pertanyaan guru ketika pelajaran matematika		/	
13	Saya selalu mencan referensi buku lain untuk belajar lebih dalam tentang matematika		\checkmark	
14	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika		\checkmark	
15	Saya merasa terbebani ketika pelajaran matematika		\vee	

Vama								Pertanyaan								Jimlah
110	PI	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	опшин
	3	4	33	4	3	4	3	33	4	3	3	2	+	3	†	50
	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	er,	7	ħ	3	3	48
	†	3	4	3	3	9	3	4	3	3	3	3	7	3	3	9†
	3	3	33	3	3	7	4	3	en.	3	3	3	3	80	3	47
Siswa 5	3	3	m	3	7	4	3	3	4	4	33	3	3		+	48
Siswa 6	3	m	7	3	co	3	3	†	æ	2	æ	4	co		3	94
Siswa 7	=	3	4	3	es.		4	e.	4	3	m	•	3		3	9†
Siswa 8	7		4	3	.00	7	3		7	33	7	~	7	4	3	48
Siswa 9	3	3	æ	7	3	3	4	m	æ	7	œ		†	4	3	9†
Siswa 10	3	4	7		60	7	3	33	4	٠	ces.	7	3		3	9†
Siswa 11	3		~	3	3	3	4	33	m	2	3	~	†	7	3	47
Siswa 12	7	3	60	3	3	4	4	3	m	7	7		3	89		48
Siswa 13	3	4	œ	3	3		3	33	4	3	œ	7	3	60	3	45
Siswa 14	3	4	4	3	c	7	3		3	7	33	n	3	m	3	4
Siswa 15	3	3	3	4	co.		4	3	4	7	60	7	3	m	3	48
Siswa 16	3	3	en	3	cı	+	4	ç	4	7	æ	~	÷	7	3	47
Juniah Responden	6†	20	51	20	47	51	99	50	99	48	99	#	52	33	20	753
Skror Maksimal	64	64	64	64	64	64	13	64	64	64	64	64	15	64	64	
	76,5625	78,125	79,6875	78,125	73,4375	79,6875	87,5	78,125	87.5	75	71,875	68,75	81,25	82,8125	78,125	
% Rata-rata	78,4375															

Lampiran 10 Angket Respon Siswa Skala Luas Beserta Hasilnya

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🗸) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa Shirvri APrilia

Kelas

:3

Sekolah

SDN I nanun Silat

No			keter	angan	
	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	\vee			
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	\vee			

	belajar saya.			
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		V	
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah di lakukakan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.	7		
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	\vee		
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	\checkmark		
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		\vee	
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.	4	V	
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.		J	
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.		\vee	

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.			
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	\vee		
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.		J	
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.	\checkmark		
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban- jawaban dari masalah yang diajukan.		\checkmark	

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (1) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

EBAR PUTTI CANYOTI

Kelas

3

Sekolah

: SON INTO STLOT

No	Pernyataan	keterangan						
		SS	S	TS	STS			
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	~						
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	~						

	belajar saya.			T
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		~	
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah di lakukakan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.		~	
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	✓		
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	✓		
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.		~	
*	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.	V		
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara mengganakan media permainan ular tangga.	~		
0	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.	V		

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	V		
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	~		
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.	V		
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.		V	
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban- jawaban dari masalah yang diajukan.	~		

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PERMAINAN

ULAR TANGGA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawahan yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🖍) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Sctuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

Kelas

DATING SOFTIND 3 SON I NONEASIJOC Sekolah

No		keterangan							
	Pernyataan	SS	S	TS	STS				
1	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	✓							
2	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah saya lakukan dan dapat menambah minat	V							

	belajar saya.				
3	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga sudah saya lakukan dan memudahkan saya dalam memahami materi mengenai pecahan.		/		
4	Pembelajaran melalui media permainan ular tangga telah di lakukakan sangat sesuai diterapkan pada materi pecahan.	✓			
5	Saya lebih tertarik belajar matematika pada materi pecahan dengan media permainan ular tangga.	V			
6	Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar.	V			
7	Menurut saya kegiatan belajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media permainan ular tangga.	V			
8	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk mendapatkan pengalaman belajar.		V		
9	Guru sudah memberikan penjelasan dengan jelas mengenai cara menggunakan media permainan ular tangga.	✓			
10	Saya menemukan kesulitan dalam mempelajari materi dalam media permainan ular tangga.	V		0	

11	Saya dapat menyelesaikan soal tes dengan memuaskan setelah media permainan ular tangga.	V		
12	Saya tertarik untuk aktif belajar melalui media permainan ular tangga.	V	*	
13	Pada proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok tentang materi yang diajar ataupun yang ditugaskan oleh guru.		V	
14	Saya memiliki semangat belajar melalui media permainan ular tangga dan menjadi motivasi untuk peningkatan minat belajar saya.		V	
15	Pembelajaran dengan media permainan ular tangga membuat saya terpacu untuk menemukan jawaban- jawaban dari masalah yang diajukan.		V	

Inmlah	A THE	25	83	55	95	35	N	¥.	55	83	83	83	53	15	23	23	83	854		- 25-0	
	P15	4	7	66	Ť	*	3		†		3	7		Ť	3	3	60	33	19	85,9375	
	P14	£	65	en	r.	3	4	4	3	4	4	3	+	3	4	7	4	95	19	\$7.5	
	P13	Ť	×	3	×t-	4	3	+	4	3	**	1	4	3	4	+	3	65	19	92,1875	
	P12	†	†	4	+	+	4	-1	4	4	4	4	7	4	4	3	4	89	19	98,4375	
	PII	†	†	1	ţ	Ť	4	3	†	· c	†	4	ŧ	Ť	4	4	4	79	19	518'96	
	P10	7	3	1	-	3	3	3	en		7	7	3	7	3	3	en	69	19	76,5625	
	P9	1	er.	†	4	3		4	4	·	4	1	4	3	3	7	3	50	19	78.125	
Pertanyaan	P8	†	†	3	†	†	÷	÷	7	4	3	+	†	3	4	3	3	57	19	\$290,68	
_	P7	†	3	†		†	·C	†	co	+	3	†	3	†	3	+	33	95	19	\$7.5	
	P6	†	†	†	+	ŧ	†	-	†	4	†	1	+	ţ	1	-	4	64	64	100	
	R	4	†	†	†	+	3	4	+	er.	†	1	+	4	1	3	+	19	19	95,3125	
	P4	3	3	7	3	3	†	+	3	-	†	4	1	3	1	+	7	34	19	84,375	
	P3	3	10	3	÷.	Ť	3	†	+	÷	•	1	†	3	1	+		33	19	85,9375	
	P2	4	-4	4	+	4	7	ç	57	•		3		+	3		4	99	19	\$7.8	
	PI	3		4	7	m	7		7	**	7	3	m	7	•••	*	7	15	19	\$30,635	88,9583
Vame	Nama	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	S Ewas S	Sista 6	Siswa 7	Siswa 8	Siswa 9	Siswa 10	Siswa 11	Siswa 12	Siswa 13	Siswa 14	Siswa 15	Siswa 16	Amalah Responden	Skror Maksimal	%	% Rata-rata

Lampiran 11 Angket Minat Setelah Belajar Menggunakan Media Beserta H--:1---

ANGKET MINAT SETELAH BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang () pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pemyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS - Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

: Cristaber fincis Vonia :3 : Sdn 1 nanga Silal

Nama Siswa

Kelas Sekolah

No	Pernyataan	keterangan							
		SS	S	TS	STS				
3	Saya senang belajar Matematika menggunakan media permainan ular tangga.	1							
2	Modia permainan ular tangga								

	membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.	\checkmark	
3	Saya lebih bersemangat belajar Matematika ketika menggunakan permainan ular tangga membosankan.		/
4	Permainan ular tangga membantu saya memahami materi Matematika dengan lebih mudah	/	
5	Saya merasa waktu belajar Matematika lebih cepat berlalu saat bermain ular tangga.	/	
6	Saya ingin belajar Matematika dengan cara seperti ini lebih sering.	/	
7	Media ular tangga membantu saya bekerja sama dengan teman saat belajar Matematika.	/	
8	Saya merasa lebih percaya diri menjawab soal Matematika saat bermain ular tangga.	\checkmark	
9	Belajar dengan permainan ular tangga membuat saya tidak mudah bosan.	/	
10	Saya lebih tertarik mempelajari Matematika karena ada media permainan ular tangga.	V	
11	Saya merasa lebih mudah mengingat materi Matematika saat belajar	1	

	dengan permainan ular tangga.		
12	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga.	1	
13	Media ular tangga membuat suasana belajar Matematika menjadi lebih menyenangkan.	✓	
14	Saya merasa lebih tertantang untuk memahami soal Matematika dalam permainan ular tangga.	✓ <u> </u>	
15	Saya ingin pembelajaran Matematika selalu menggunakan permainan seperti ular tangga.	\checkmark	

ANGKET MINAT SETELAH BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🗸) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

Nama Siswa

Shatura Aprilia

Kelas

: 3

Sekolah

: 50H 1 NANGA SILAT

No	Pernyataan	keterangan						
		SS	S	TS	STS			
1	Saya senang belajar Matematika menggunakan media permainan ular tangga.	$\sqrt{}$		10.				
2	Media permainan ular tangga							

	membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.		
3	Saya lebih bersemangat belajar Matematika ketika menggunakan permainan ular tangga membosankan.	V	
4	Permainan ular tangga membantu saya memahami materi Matematika dengan lebih mudah.	√	
5	Saya merasa waktu belajar Matematika lebih cepat berlalu saat bermain ular tangga.	$\sqrt{}$	
6	Saya ingin belajar Matematika dengan cara seperti ini lebih sering.	V	
7	Media ular tangga membantu saya bekerja sama dengan teman saat belajar Matematika	V	
8	Saya merasa lebih percaya diri menjawab soal Matematika saat bermain ular tangga.	V	
9	Belajar dengan permainan ular tangga membuat saya tidak mudah bosan.	V	
10	Saya lebih tertarik mempelajari Matematika karena ada media permainan ular tangga	\vee	
11	Saya merasa lehih mudah mengingat materi Matematika saat belajar	V	

	dengan permainan ular tangga.			
12	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga.	\checkmark		
13	Media ular tangga membuat suasana belajar Matematika menjadi lebih menyenangkan.		\checkmark	
14	Saya merasa lebih tertantang untuk memahami soal Matematika dalam permainan ular tangga.	\checkmark		
15	Saya ingin pembelajaran Matematika selalu menggunakan permainan seperti ular tangga.	\checkmark		

ANGKET MINAT SETELAH BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan cara memberi tanda centang (🗸) pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri anda sendiri. Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang diikuti dengan dua pilihan jawaban yaitu:

Keterangan:

SS - Sangat Setuju

= Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Identitas Responden

: nuhammad Arkhan Kulfhi Nama Siswa

Kelas

: San 1 nanca Sical Sekolah

No			keter	angan	
	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar Matematika menggunakan media permainan ular tangga.	\checkmark			
2	Media permainan ular tangga				

	membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan		\checkmark	
3	Saya lebih bersemangat belajar Matematika ketika menggunakan permainan ular tangga membosankan	/		
4	Permainan ular tangga membantu saya memahami materi Matematika dengan lebih mudah.	$\sqrt{}$		
5	Saya merasa waktu belajar Matematika lebih ceput berlalu saat bermain ular tangga		√	
6	Saya ingin belajar Matematika dengan cara seperti ini lebih sering.	\checkmark		
7	Media ular tangga membantu saya bekerja sama dengan teman saat belajar Matematika.	V		
8	Saya merasa lebih percaya diri menjawab soal Matematika saat bermain ular tangga.	V		
9	Belajar dengan permainan ular tangga membuat saya tidak mudah bosan.		√	
10	Saya lebih tertarik mempelajari Matematika karena ada media permainan ular tangga.	V		
11	Saya merasa lebih mudah mengingat materi Matematika saat belajar		\vee	

	dengan permainan ular tangga.		
12	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga.	√	
13	Media ular tangga membuat suasana belajar Matematika menjadi lebih menyenangkan.	√	
14	Saya merasa lebih tertantang untuk memahami soal Matematika dalam permainan ular tangga.	V	
15	Saya ingin pembelajaran Matematika selalu menggunakan permainan seperti ular tangga.	\vee	

Vome		.52			55		period.	Pertanyaan	2				3	56	3	Lumber
VARIEN	M	P2	P3	P4	PS	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	n n
Siswa 1	33	4	33	4	4	4	+	4	4	4	4	4	4	4	†	58
Siswa 2	4	4	3	4	†	4	ŧ	4	+	4	7	4	4	4	4	65
Siswa 3	4	7	1	7	Ţ	4	ŧ	3	7	7	4	4	4	4	3	58
Siswa 4	3	4	3	4	4	4	3	†	4	4	4	4	4	†	4	57
§ EARSIS	4	4	4	3	1	4	ħ	†	3	3	4	4	4	3	ħ	95
Siswa 6	3	4	7	7	3	4	ŧ	†	ħ	4	Ť	4	3	4	†	57
Siswa 7	4	7	4	7	Ţ	4	ŧ	3	-	3		4	4	4	1	57
Siswa 8	Ŧ	†	4	3	Ţ	4	3	†	**	4	4	4	4	†	†	88
6 EASSIS	4	3	4	7	3	4	ħ	†	3	1	3	4	4	4	ħ	95
Siswa 10	4	4	4	4	4	4	+	60	+	4	4	4	4	+	4	65
Siswa 11	+	4	4	1	4	4	Ŧ	4	-	4	*	4	4	3	1	59
Siswa 12	**	en	4	7	4	4	+	+	*4	3	4	4	†	+	٣.	57
Siswa 13	4	4	3	4	4	4		4	3	4	4	4	3	4	†	57
Siswa 14	3	3	7	7	†	7	3	†	3	3	Ť	†	4	†	†	53
Siswa 15	ŧ	7	7	7	3	4	7	4	7	7	4	3	4	4	1	58
Siswa 16	**	†	4	7	4	4	ŧ	†	*4	4	4	4	3	+	†	89
Juniah Responden	09	19	09	79	19	79	19	19	09	09	79	63	19	79	79	816
Skror Maksimal	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	64	19	19	19	
9%	93,75	95,3125	93,75	96,875	95,3125	96,875	95,3125	95,3125	93,75	93,75	578,96	98,4375	95,3125	96,875	52879	4
% Rata-rata	95.625															

Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Oleh Dosen Pembimbing



PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT

Jl. Pertamina Sengkuang Km. 4. Kotak Pos. 126, Telp. (0565)2022386, 2022387. Email: stk.ppersada.a.gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

FORMULIR SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

PENELITIAN TA Kode: Edisi Tanggal Terbit Revisi 018FA3-1 1 Agustus 2021

Hal Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran 1 Bandel

Kepada Yth,

Bapak Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd

Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Di Tempat

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Suci Wulandari Nama NIM 2112061991

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Program Studi

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Judul TA

Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kleas III SDN 1 Nanga

Silat Tahun 2025

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen Penelitian TA yang telah saya susun sebagaimana bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf isi instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Sintang, Juni 2025

Pemohon,

Wulandari

Nim 2112061991

aprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Seran, M.Pd.

626603000002

Validator Media

Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd. NUP1K 3358767668130253



PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT

J. Pertamina Sengkaning Km 4. Katak Pas 126. Telp. (0363):2022386. 202238: Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

FORMULIR SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN

		ENELITIAN IA	
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
019FA3-1	- 1	1	1 Agustus 2021

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dwi C

: Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd

NUPTK Prodi : 3358767668130253 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama Suci Wulandari

NIM : 2112061991

Program Studi: Pendidkan Guru Sekolah Dasar

Judul TA : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat

Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

2	Layak digunakan untuk penelitian
1	Layak digunakan dengan perbaikan
	Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya,

Sintang, Juni 2025

Validator:

Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd NUPTK, 3358767668130253

Ben tanda v

Catatan:

Lampiran 13 Surat Izin Pra Observasi SDN 1 Nanga Silat



PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS HULU DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 01 NANGA SILAT

KECAMATAN SILAT HILIR

NSS: 101130515001

NPSN: 30103033

AKREDITASI: B

Jalan Dayang Ninak No.163 Nanga Silat, email: sdn1nangasilat@gmail.com Kode Pos : 78773

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 421.2/57/SDN.01/K-SLH/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

HAIRIL, S.Pd

NIP

19721231 199606 1 003

Jabatan

Kepala Sekolah

Unit Kerja

Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Silat

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama

SUCI WULANDARI

NIM

2112061991

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Yang bersangkutan diijinkan untuk melaksanakan observasi pra penelitian guna untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi di Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Silat Kecamatan Silat Hilir Kabupaten Kapuas Hulu

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nanga Silat, 03 Februari 2025

Kepala Sekolah

HAIRIL, S.Pd

Pembina Tk.I

NIP: 19721231 199606 1 003

Lampiran 14 Surat Izin Pra Penelitian SDN 1 Nanga Silat

PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR SINTANG-KALIMANTAN BARAT

Jl. PertaminuSengkuang Km. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387 Email: pgsdpersadakhatulistiwa a vahoo.co.id Website: http://pgsd.stkippersada.ac.id/

Nomor 122/B5/G1/VI/2025

Lampiran

Perihal

: Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SDN 1 Nanga Silat, Kecamatan Silat Hilir, Kabupaten Kapuas Hulu

di tempat

Dengan Hormat,

Berkenaan dengan Tugas Akhir (Skripsi) mahasiswa, kami mohon kepada Bapak memberikan izin kepada:

Nama Suci Wulandari Nomor Induk Mahasiswa 2112061991

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi

Untuk melakukan penelitian di Sekolah yang Bapak pimpin, dengan judul Penelitian: "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025". Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.

Demikian surat ijin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui;

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

afruddin, S.P., M.Si NUPTR, 4538744645200012 Sintang, 17 Juni 2025 Ketua Program Studi PGSD

a Seran, M.Pd. **NUPTK. 196** 762660300002

Lampiran 15 Balasan Surat Izin Pra Penelitian SDN 1 Nanga Silat



NSS: 101130515001 NPSN: 30103033 AKREDITASI: B
Jalan Dayang Ninak No.163 Nanga Silat, email: sdn1nangasilat@gmail.com. Kode Pos: 78773

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 400.3.5/92/SDN.01/K-SLH/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

HAIRIL, S.Pd

NIP

19721231 199606 1 003

Jabatan

Kepala Sekolah

Unit Kerja

Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Silat

Instansi

: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kapuas Hulu

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama

SUCI WULANDARI

NIM

2112061991 Ilmu Pendidikan

Jurusan :

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas III SDN 1 Nanga Silat Tahun 2025"

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nanga Silat, 12 Juli 2025

Kepala Sekolah

HAIRIL, S.Pd Pembina Utama Muda

NIP: 19721231 19960 1 003

Lampiran 16 Foto Dokumentasi



Gambar 1.1 Penyerahan surat izin pra observasi ke kepala sekolah SD Negeri 1 Nanga Silat



Gambar 1.2 Plang sekolah SD Negeri 1 Nanga Silat



Gambar 1.3 Halaman gedung SD Negeri 1 Nanga Silat



Gambar 1.4 Lapangan upacara gedung
SD Negeri
1 Nanga Silat



Gambar 1.5 Wawancara dengan Wali Kelas III SDN 1 Nanga Silat



Gambar 1.6 Praobeservasi di Kelas III SDN 1 Nanga Silat

Uji Coba Skala Terbatas (kecil)

SDN 1 Nanga Silat



Gambar 1.7 Siswa Mengisi Angket Minat Sebelum Proses Pembelajaran





Gambar 1.8 Siswa Menggunakan Media Ular Tangga



Gambar 1.9 Siswa Mengisi Angket Respon Setelah Proses Pembelajaran

Uji Skala Luas

SDN 1 Nanga Silat



gambar 1.10 Siswa Mengisi Angket Minat Sebelum Proses Pembelajaran



Gambar 1.11 Siswa Menggunakan Media Ular Tangga



Gambar 1.12 Siswa Mengisi Angket Respon Setelah Proses Pembelajaran



Gambar1.13 Penyerahan Surat Pra Penelitian Kepada Kepala Sekolah SDN 1 Nanga Silat

Lampiran 17 Riwayat Hidup



RIWAYAT HIDUP

Suci Wulandari lahir di Nanga Silat pada tanggal 7 September 2003. Anak kedua dari Bapak Bubari dan Ibu Nurhani. Telah menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 1 Nanga Silat 2009-2015, melanjutkan Pendidikan menengah pertama di SMPN 1 Silat Hilir 2016-2018 kemudian melanjutkan Pendidikan menengah atas di SMA

Negeri 1 Silat Hilir menyelesaikan studi pada tahun 2021. Penulis melanjutkan kuliah S1 di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Program Studi PGSD. Selama kuliah penulis bergabung dalam Forkis Madani dan sebagai anggota UKM Kewirausahaan.