

Lampiran 1. Format Revisi Skripsi



FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
 Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya
 60245.
 Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Chindy Aulia Rahmah
 NIM : 198000024
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah dasar
 Tanggal Ujian Skripsi : 20 Juli 2023
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Game*
 Terhadap Kemampuan Pemecahan
 Masalah Matematika Siswa Kelas
 V SDN BUNgurasih
 Penguji I : Via Yustitia, S.Pd., M.Pd.
 Penguji II : Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.
 Penguji III : Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.

No.	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1.	Abstrak	✓	✓	✓
2.	Latar belakang	✓	✓	✓
3.	Rumusan Masalah	✓	✓	✓
4.	Kajian Pustaka	✓	✓	✓
5.	Kerangka Konseptual	✓	✓	✓
6.	Hasil dan Pembahasan	✓	✓	✓
7.	Penulisan dan penomoran sesuai sistematika pedoman	✓	✓	✓

Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu dihitung dari waktu ujian skripsi.

Penguji I



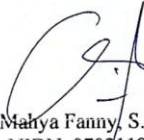
(Via Yustitia, S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 0616019101

Penguji II



(Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 070612840

Penguji III



(Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.)
NIDN. 0703119002

Lampiran 2. Jurnal Bimbingan



FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA







Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245.

Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

JURNAL BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : Chindy Aulia Rahmah
 NIM : 198000024
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah dasar
 Nama Pembimbing I : Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.
 Nama Pembimbing II : Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Game*
 Terhadap Kemampuan Pemecahan
 Masalah Matematika Siswa Kelas
 V SDN Bungurasih

No	Tanggal	Materi Revisi	Pembimbing	
			I	II
1	29-06-2022	Pengajuan Judul Skripsi		
2	08-07-2022	Konsultasi Matrik Penelitian		
3	13-07-2022	Konsultasi BAB I		
4	18-07-2022	Konsultasi Revisi BAB I		
5	02-08-2022	Konsultasi BAB I, II, III		
6	10-08-2022	Persetujuan Ujian Seminar Proposal		
7	22-08-2022	Konsultasi Instrumen Penelitian		
8	20-02-2023	Konsultasi BAB IV, V		

9	04-05-2023	Konsultasi Revisi BAB IV,V		
10	05-07-2023	Skripsi lengkap		
11	06-07-2023	Persetujuan ujian Skripsi		

Selesai bimbingan Skripsi pada tanggal 09 Agustus 2023

Pembimbing I



(Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 070612840

Pembimbing II



(Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.)
NIDN. 0703119002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



(Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 070612840

Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian



FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Nomor : FALSE1174/Ak.2/FPP/VI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala/Ketua
SDN Bungurasih
Jl. Bungurasih Barat No. 156, Bungurasih, Kec. Waru, Kab. Sidoarjo
di Sidoarjo

Dengan hormat,
Seperti dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala/Ketua SDN Bungurasih berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Chindy Aulia Rahmah
NIM : 198000024
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian : Pengaruh Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Surabaya, 20 Juni 2023




 Dekan,
 Dr. Sanjika Rentika Hadi., M.Kes.
 NIP. 1967020911992031002

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SIDOARJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BUNGURASIH
KECAMATAN WARU
Jl. BUNGURASIH BARAT 156 Telepon. (031 – 8538857)
Email : sdnbungurasih@gmail.com

Sidoarjo, 22 Juni 2023

Nomor : 421.2/34/438.5.1.1.179/2023
Sifat : Penting
Lampiran: -
Perihal : Surat Keterangan Memberikan
Izin Penelitian Oleh Mahasiswawa
UNIPA

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BUDI UTOMO,S.Pd
NIP : 197403132000121004
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I / III-d
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jalan Bungurasih Barat Nomor 156 Kec. Waru Kab. Sidoarjo
Telepon : (031) 853 8857

Menerangkan tidak keberatan memberikan izin kepada :

Nama Mahasiswa : CHINDY AULIA RAHMAH
NIM : 198000024
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Universitas : Universitas PGRI Adibuana Surabaya

Untuk melakukan Analisis “Pengaruh Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar” di SDN BUNGURASIH.

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan dipergunakan untuk sebagaimana mestinya.

KEPALA SDN BUNGURASIH



BUDI UTOMO, S.Pd.
NIP.19740313 200012 1 004



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE sesuai dengan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, tandatangan secara elektronik memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum yang sah.

Lampiran 5. Data Hasil Post-test Kelas Kontrol
DAFTAR NILAI POST-TEST
KELAS KONTROL

NO	NAMA	JK	NILAI POST-TEST
1	ARYA FITRIYANTO	L	64
2	ASHRAF SURYA ASEGAF	L	64
3	ASSYIFA AULIA SYA'BAN	P	72
4	BAGUS PRASETYO PAMBUDI	L	64
5	BIMA DWI SUTRISNO	L	72
6	BUNGA CITRA LESTARY	P	46
7	ELFIRA SAFA KHOIRUNNISA	P	46
8	EMILYA GIRI PRATIWI WIBOWO	P	46
9	FAHMI HANIF FIRMANSYAH	L	72
10	FANIA AMALIA PUTRI	P	64
11	H Aidar RAFA AKBAR	L	72
12	ILDHA NOVA KHANIA	P	64
13	MUHAMMAD IQBAL O.	L	40
14	NATASYA TRI WULANDARI	P	40
15	REYFANSYAH DEWA SANJAYA	L	64
16	RIZKY MAULANA IBRAHIM	L	64
17	YASMIN NURROHMA ANDINI	P	64
18	ZEILLA AZZAHBIQUSNA	P	40
19	ZEVANNA DESKA PRADIPTA P.	P	72
20	ZYA OCTAVIA YUSUF	P	64

Lampiran 6. Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen
DAFTAR NILAI POST-TEST
KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	JK	NILAI POST-TEST
1	ALDIANSYAH	L	92
2	ANDI MARSHELA RAMADHANI W.P.	P	97
3	ANGEL VERONIKA PUTRI	P	85
4	ARCHELINO BINTANG PRATAMA	L	97
5	CAMELIA VANDIA CAHYA	P	73
6	CICILIA ANJANI	P	100
7	EARLENE AUERELLA	P	88
8	FAHRUL ARTHA ROKHIM	L	97
9	KEYSHA ANUGERAH MECCA D.Y.	P	73
10	M. RIDHO RAMADHANI	L	94
11	MAHAWIRA NARARYA PUTRA G.	L	97
12	MELGIAN ABINAYA TANTA	L	87
13	MOHAMMAD DIMAS NUR SAPUTRA	L	87
14	MUHAMMAD MUZAKKI FAHIM	L	77
15	NEYSHA MEYLLA IMMAGIRI Q.	P	87
16	NUGI DWI PRASETYO	L	97
17	SABRINA RISQIA PUTRI HAFIZAH	P	73
18	SHYFA AULIA PUSPITA DEVI	P	85
19	NAZLA QONNITA NADJIYAH	P	100
20	RIYANTI AGISTA RAHMADHANI	P	97

Lampiran 7. Data Nilai Ulangan Harian Kelas Kontrol
DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN
KELAS KONTROL

NO	NAMA	JK	NILAI UH
1	ARYA FITRIYANTO	L	55
2	ASHRAF SURYA ASEGAF	L	50
3	ASSYIFA AULIA SYA'BAN	P	47
4	BAGUS PRASETYO PAMBUDI	L	50
5	BIMA DWI SUTRISNO	L	50
6	BUNGA CITRA LESTARY	P	55
7	ELFIRA SAFA KHOIRUNNISA	P	55
8	EMILYA GIRI PRATIWI WIBOWO	P	47
9	FAHMI HANIF FIRMANSYAH	L	65
10	FANIA AMALIA PUTRI	P	55
11	H Aidar RAFA AKBAR	L	65
12	ILDHA NOVA KHANIA	P	50
13	MUHAMMAD IQBAL O.	L	70
14	NATASYA TRI WULANDARI	P	65
15	REYFANSYAH DEWA SANJAYA	L	70
16	RIZKY MAULANA IBRAHIM	L	65
17	YASMIN NURROHMA ANDINI	P	47
18	ZEILLA AZZAHBIQUSNA	P	47
19	ZEVANNA DESKA PRADIPTA P.	P	47
20	ZYA OCTAVIA YUSUF	P	55

Lampiran 8. Data Nilai Ulangan Harian Kelas Eksperimen
DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN
KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	JK	NILAI UH
1	ALDIANSYAH	L	65
2	ANDI MARSHELA RAMADHANI W.P.	P	75
3	ANGEL VERONIKA PUTRI	P	56
4	ARCHELINO BINTANG PRATAMA	L	56
5	CAMELIA VANDIA CAHYA	P	75
6	CICILIA ANJANI	P	56
7	EARLENE AUERELLA	P	70
8	FAHRUL ARTHA ROKHIM	L	65
9	KEYSHA ANUGERAH MECCA D. Y.	P	55
10	M. RIDHO RAMADHANI	L	75
11	MAHAWIRA NARARYA PUTRA G.	L	75
12	MELGIAN ABINAYA TANTA	L	65
13	MOHAMMAD DIMAS NUR SAPUTRA	L	72
14	MUHAMMAD MUZAKKI FAHIM	L	72
15	NEYSHA MEYLLA IMMAGIRI Q.	P	65
16	NUGI DWI PRASETYO	L	65
17	SABRINA RISQIA PUTRI HAFIZAH	P	72
18	SHYFA AULIA PUSPITA DEVI	P	72
19	NAZLA QONNITA NADJIYAH	P	65
20	RIYANTI AGISTA RAHMADHANI	P	72

Lampiran 9. RPP Kelas Kontrol
RENCANA PROSES PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Bungurasih
Kelas / Semester : V / 2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Skala
Alokasi Waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Menjelaskan skala melalui denah	3.4.1 Memahami dan mengenal skala melalui denah 3.4.2 Menganalisis skala melalui denah 3.4.3 Memahami cara menentukan skala melalui denah

4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan skala pada denah	4.4.1 Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan skala pada denah
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar yang dijelaskan guru, siswa mampu menyebutkan pengertian skala melalui denah dengan tepat.
- Dengan menyimak penjelasan guru tentang skala, siswa mampu menghitung skala pada denah dengan benar
- Dengan mengamati gambar yang dijelaskan guru, siswa dapat menentukan rumus untuk mengetahui skala pada denah.
- Dengan menyimak penjelasan guru tentang menghitung skala pada denah, siswa mampu mengetahui cara menghitung skala pada denah dengan tepat.

D. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Discovery Learning

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Pengamatan, penugasan, tanya jawab dan ceramah

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku siswa Matematika kelas 5 revisi 2017
- Buku guru Matematika kelas 5 revisi 2017

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Fase	Deskripsi Kegiatan
Pembukaan	Fase 1 Pemberian rangsangan (Simulation)	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>)

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengecek kesiapan siswa dengan mengisi lembar kehadiran. 3. Menginformasikan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Skala”. 4. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan: <ul style="list-style-type: none"> - Siapa yang tahu tentang skala? - Bagaimana cara menghitung skala? 5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.
Kegiatan Inti	Fase 2 Pernyataan identifikasi masalah (Problem Statement)	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar sebuah denah. (<i>Mengamati</i>) 7. Guru menjelaskan tentang skala kepada siswa secara umum.

		8. Siswa diminta guru mencari informasi tambahan tentang skala pada buku siswa.
	Fase 3 Pengumpulan dan pengolahan data	<p>9. Guru menjelaskan tentang cara mencari skala pada denah. (<i>Ceramah</i>)</p> <p>10. Siswa menyimak penjelasan guru dan mencari informasi tentang rumus skala. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>11. Guru memberikan contoh soal tentang cara mencari skala pada denah.</p> <p>12. Siswa mencoba menghitung skala pada denah sesuai contoh yang diberikan guru. (<i>C-3 Menerapkan</i>)</p>
	Fase 4 Pembuktian	<p>13. Guru memberikan permasalahan tentang cara menghitung skala pada denah.</p> <p>14. Siswa menjawab permasalahan yang diberikan oleh guru.</p> <p>15. Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami.</p>

		<p>16. Siswa mengerjakan lembar soal post-test.</p> <p>17. Guru membimbing siswa pada saat mengerjakan post-test.</p> <p>18. Guru meminta siswa mengumpulkan jawaban.</p>
Penutup	Fase 5 Menarik kesimpulan / generalisasi	<p>19. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. <i>(Mengkomunikasikan)</i></p> <p>20. Siswa menarik kesimpulan atas pembelajaran yang telah ditempuh.</p> <p>21. Siswa diberikan motivasi untuk terus belajar.</p> <p>22. Guru menutup pembelajaran hari ini dengan berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>(Religius)</i></p> <p>23. Guru memberikan pesan moral agar anak-anak selalu menjaga kesehatan.</p>

G. PENILAIAN

a. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap

- Penilaian Pengetahuan

b. Bentuk Instrumen Penilaian

- Penilaian Sikap

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada sikap setiap siswa yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT
1.													
2.													
3.													

Keterangan:

T: Terlihat

BT: Belum Terlihat

- Penilaian Pengetahuan

Rubrik Penilaian Soal Uraian

No.	Soal	Bobot Soal	Kriteria Penilaian		Nilai Akhir
1.	Berapakah jarak sebenarnya kota Surabaya dan Sidoarjo, jika jarak pada peta 5 cm dengan skala 1:1.500.000?	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa	

				menuliskan cara menghitungnya.	
2.	Rumah Dina dan masjid memiliki jarak 520 m. Kemudian Dina membuat denah dari rumah menuju masjid. Apabila Panjang jalan rumah Dina ke masjid pada denah 20 cm, berapakah skala yang digunakan?	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	
3.	Skala pada media board game sebesar 1:450.000. Jika jarak kamar mandi ke laboratorium pada media board game adalah 8 cm, maka berapakah jarak sebenarnya kamar mandi ke laboratorium?	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	
4.	SDN Mawar 03 berdekatan dnegan RS	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan	

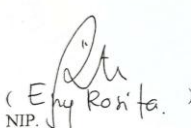
	<p>Utama, jika jarak sebenarnya SDN Mawar 03 dengan RS Utama adalah 10 km kemudian Digambar dengan skala 1:100.000, maka berapakah jarak pada gambar?</p>			rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	
5.	<p>Kantor polisi dan terminal Bungurasih memiliki jarak 800 m. Kemudian seorang polisi ketika akan berpatroli membuat denah terlebih dahulu menuju terminal Bungurasih. Apabila Panjang jalan kantor polisi ke terminal Bungurasih apada denah 15 cm. Berapakah skala yang digunakan?</p>	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	


$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Waktu pengerjaan = 5 menit x 5 soal = 25 menit

Surabaya, 22 Juni 2023

Mengetahui,

Wali kelas

 (Ehy Roh'fa.)
 NIP. 198000024

Peneliti

 (Chindy Aulia Rahmah)
 NIM. 198000024

Lampiran 10. RPP Kelas Eksperimen RENCANA PROSES PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Bungurasih

Kelas / Semester : V / 2

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Skala

Alokasi Waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan

dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Menjelaskan skala melalui denah	3.4.1 Memahami dan mengenal skala melalui denah 3.4.2 Menganalisis skala melalui denah 3.4.3 Memahami cara menentukan skala melalui denah
4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan skala pada denah	4.4.1 Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan skala pada denah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar yang dijelaskan guru, siswa mampu menyebutkan pengertian skala melalui denah dengan tepat.
- Dengan menyimak penjelasan guru tentang skala, siswa mampu menghitung skala pada denah dengan benar
- Dengan mengamati gambar yang dijelaskan guru, siswa dapat menentukan rumus untuk mengetahui skala pada denah.
- Dengan menyimak penjelasan guru tentang menghitung skala pada denah, siswa mampu mengetahui cara menghitung skala pada denah dengan tepat.

D. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Kooperatif
 Pendekatan : Saintifik
 Metode Pembelajaran : Penugasan dan tanya jawab

		<p>menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapa yang tahu tentang skala? - Bagaimana cara menghitung skala? <p>5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.</p>
Kegiatan Inti	Fase 2 Menyajikan informasi	<p>6. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar sebuah denah. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>7. Guru menjelaskan tentang skala kepada siswa secara umum.</p> <p>8. Siswa diminta guru mencari informasi tambahan tentang skala pada buku siswa.</p> <p>9. Guru menjelaskan tentang cara</p>

		<p>mencari skala pada denah. (<i>Ceramah</i>)</p> <p>10. Siswa menyimak penjelasan guru dan mencari informasi tentang rumus skala. (<i>Mengamati</i>)</p> <p>11. Guru memberikan contoh soal tentang cara mencari skala pada denah.</p> <p>12. Siswa mencoba menghitung skala pada denah sesuai contoh yang diberikan guru. (<i>C-3 Menerapkan</i>)</p>
	<p>Fase 3 Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar</p>	<p>13. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok.</p> <p>14. Guru menyiapkan media board game untuk siswa.</p> <p>15. Siswa dibimbing untuk memahami cara memainkan board game tyersebut.</p> <p>16. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk suit siapa yang memulai permainan terlebih dahulu.</p>

	<p>17. Setiap kelompok bermain satu persatu sesuai urutannya.</p> <p>18. Setiap siswa wajib menyelesaikan kartu tugas setiap maju satu langkah.</p> <p>19. Siswa yang berhasil menyelesaikan dapat maju satu langkah kedepan.</p> <p>20. Siswa yang tidak dapat menyelesaikan kartu tugas akan mendapatkan hukuman dengan mengambil kartu punishment.</p>
<p>Fase 4 Membantu kerja tim dan belajar</p>	<p>21. Selama proses permainan guru membimbing siswa.</p> <p>22. Siswa yang mendapatkan kartu tugas menjawab soal di papan tulis dan anggota lainnya menyimak.</p> <p>23. Jika jawaban benar permainan berlanjut, namun jika jawaban salah siswa akan</p>

		<p>mendapatkan hukuman dengan mengambil kartu punishment.</p> <p>24. Jika salah satu siswa sudah ada yang mencapai finish permainan selesai.</p>
	Fase 5 Mengevaluasi	<p>25. Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan lembar soal post-test.</p> <p>26. Guru membimbing siswa pada saat mengerjakan post-test.</p> <p>27. Guru meminta siswa mengumpulkan jawaban.</p>
Penutup	Fase 6 Memberikan pengakuan dan penghargaan	<p>28. Siswa yang kalah dalam setiap kelompok mendapatkan hukuman bernyanyi didepan kelas.</p> <p>29. Siswa yang memenangkan permainan mendapatkan reward dari guru.</p> <p>30. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas</p>

1.							
2.							
3.							

Keterangan:

T: Terlihat

BT: Belum Terlihat

- Penilaian Pengetahuan
Rubrik Penilaian Soal Uraian

No.	Soal	Bobot Soal	Kriteria Penilaian		Nilai Akhir
1.	Berapakah jarak sebenarnya kota Surabaya dan Sidoarjo, jika jarak pada peta 5 cm dengan skala 1:1.500.000?	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	
2.	Rumah Dina dan masjid memiliki jarak 520 m. Kemudian Dina membuat denah dari rumah menuju masjid.	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja	

	Apabila Panjang jalan rumah Dina ke masjid pada denah 20 cm, berapakah skala yang digunakan?			tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	
3.	Skala pada media board game sebesar 1:450.000. Jika jarak kamar mandi ke laboratorium pada media board game adalah 8 cm, maka berapakah jarak sebenarnya kamar mandi ke laboratorium?	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	
4.	SDN Mawar 03 berdekatan dnegan RS Utama, jika jarak sebenarnya SDN Mawar 03 dengan RS Utama adalah 10 km kemudian Digambar dengan skala	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa	

	1:100.000, maka berapakah jarak pada gambar?			menuliskan cara menghitungnya.	
5.	Kantor polisi dan terminal Bungurasih memiliki jarak 800 m. Kemudian seorang polisi ketika akan berpatroli membuat denah terlebih dahulu menuju terminal Bungurasih. Apabila Panjang jalan kantor polisi ke terminal Bungurasih apada denah 15 cm. Berapakah skala yang digunakan?	10	10	Siswa menjawab dengan menuliskan rumus dan cara menghitung.	
			7	Siswa hanya menuliskan cara menghitung saja tanpa menuliskan rumus.	
			4	Siswa hanya menjawab jawaban tanpa menuliskan cara menghitungnya.	


$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Waktu pengerjaan} = 5 \text{ menit} \times 5 \text{ soal} = 25 \text{ menit}$$


Surabaya, 22 Juni 2023

Mengetahui,

Wali kelas


(Ehy Rosifa.)
NIP.

Peneliti


(Chindy Aulia Rahmah)
NIM. 198000024

Lampiran 11. Lembar Validasi RPP Kelas Kontrol
LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Bungurasih
Kelas / Semester	: V (lima) / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Matematika
Media Pembelajaran	: Media Board Game
Materi Pelajaran	: Skala
Penulis	: Chindy Aulia Rahmah
Nama Validator	: Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.
Profesi	: Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

A. PETUNJUK

- Berilah tanda (√) pada kolom skor (1,2,3,4, dan 5) jika terdapat kesesuaian mengenai instrument tes yang dibuat.

Keterangan skala penilaian:

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

B. PERBAIKAN

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Identitas Mata Pelajaran				
	1. Terdapat: satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran, materi pembelajaran, dan jumlah peretmuan.				√
2.	Perumusan Tujuan Pembelajaran				

	1. Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar.				√
	2. Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran.				√
	3. Ketetapan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator.				√
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.				√
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik.				√
3.	Isi yang Disajikan				
	1. Sistematika penyusunan RPP				√
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran.				√
	3. Kesesuaian kegiatan peserta didik dan pendidik untuk setiap tahap pembelajaran.				√
	4. Kejelasan scenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup).				√
	5. Kelengkapan instrument evaluasi (soal, kunci jawaban, pedoman penskoran)			√	

4.	Bahasa				
	1. Penggunaan Bahasa sesuai dengan PUEBI.				√
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif.				√
	3. Kesederhanaan struktur kalimat.				√

C. Penilaian Umum

Format RPP ini:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

*) Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu.

Komentar dan Saran Perbaikan

Danang Prastyo dan Semu Peris

.....

.....

.....

Surabaya, Juni 2023

Validator



(Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.)

NIDN. 0706128402

Lampiran 12. Lembar Validasi RPP Kelas Eksperimen

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN Bungurasih
Kelas / Semester	: V (lima) / 1 (satu)
Mata Pelajaran	: Matematika
Media Pembelajaran	: Media Board Game
Materi Pelajaran	: Skala
Penulis	: Chindy Aulia Rahmah
Nama Validator	: Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.
Profesi	: Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

A. PETUNJUK

- Berilah tanda (√) pada kolom skor (1,2,3,4, dan 5) jika terdapat kesesuaian mengenai instrument tes yang dibuat.
Keterangan skala penilaian:
1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
5 = Baik
5 = Sangat Baik
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

B. PERBAIKAN

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Identitas Mata Pelajaran				
	1. Terdapat: satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran, materi pembelajaran, dan jumlah peretmuan.				√
2.	Perumusan Tujuan Pembelajaran				

	1. Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar.				√
	2. Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran.				√
	3. Ketetapan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator.				√
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.				√
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik.				√
3.	Isi yang Disajikan				
	1. Sistematika penyusunan RPP				√
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran.			√	
	3. Kesesuaian kegiatan peserta didik dan pendidik untuk setiap tahap pembelajaran dengan menggunakan media board game.				√
	4. Kejelasan scenario pembelajaran (tahap- tahap kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup).				√
	5. Kelengkapan instrument evaluasi			√	

	(soal, kunci jawaban, pedoman penskoran)				
4.	Bahasa				
	1. Penggunaan Bahasa sesuai dengan PUEBI.				√
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif.				√
	3. Kesederhanaan struktur kalimat.				√

C. Penilaian Umum

Format RPP ini:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

*) Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu.

Komentar dan Saran Perbaikan

dan sangat baik

.....

.....

.....

Surabaya, Juni 2023

Validator



(Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.)

NIDN. 0706128402

1.	Kejelasan	1. Kejelasan tiap butir soal				√	
2.	Relevansi	1. Butir soal berkaitan dengan materi				√	
3.	Kevalidan isi	1. Pertanyaan mengungkapkan informasi yang benar 2. Isi disajikan secara sistematis dan runtut				√ √	
4.	Tidak ada bias	1. Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap 2. Kata yang digunakan tidak bermakna ganda				√ √	
5.	Ketepatan bahasa	1. Pertanyaan dirumuskan dengan bahasa yang sederhana 2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 3. Bahasa yang digunakan efektif				√ √ √	

C. Penilaian Umum

Format RPP ini:

1 : Tidak Baik

2 : Kurang Baik

3 : Cukup Baik

4 : Baik

5 : Sangat Baik

*) Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu.

Komentar dan Saran Perbaikan

bagus alhamdulillah dan semangat kerjanya

.....

.....

.....

Surabaya, Juni 2023

Validator



(Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.)

NIDN. 0706128402

Lampiran 14. Lembar Validasi Media *Board Game*

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Materi Pembelajaran : Skala
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Chindy Aulia Rahmah

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media board game yang digunakan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan, desain tampilan, kualitas media board game.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklis (√) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah dengan skala 1 (kurang), 2 (cukup baik), 3 (baik), atau 4 (sangat baik).
4. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberi tanda dan memberikan saran perbaikan agar dapat diperbaiki.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media ini.
6. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No.	Aspek	Kriteria	Skala penilaian				Saran/ Masukan
			1	2	3	4	
1.	Pewarnaan	1. Kombinasi warna menarik			√		
		2. Pilihan warna tepat			√		
2.	Pemakaian bahasa dan kata	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD)				√	
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
		3. Kata yang digunakan konsisten				√	
3.	Tampilan	1. Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan dapat terbaca				√	
		2. Kesesuaian warna tampilan dan background			√		
4.	Desain	1. Desain pada media board game sesuai dengan materi argumentasi				√	
		2. Desain media board game menarik				√	

5.	Kualitas media board game	1. Kemudahan dalam menjalankan media board game				√
		2. Gambar mudah dipahami				√
		3. Tidak mempersulit siswa dalam memahami media board game				√
		4. Pembelajaran lebih menyenangkan				√

Komentar dan Saran Perbaikan

layar ahad dan serut karo

.....

.....

.....

Surabaya, Juni 2023

Validator



(Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.)

NIDN. 0706128402

3. Kartu Tugas dan kartu Punishment

<p>KARTU PUNISHMENT</p> <p>Mundur satu langkah dari tempat berhenti</p>	<p>KARTU PUNISHMENT</p> <p>Mundur dua langkah dari tempat berhenti</p>
<p>KARTU TUGAS</p> <p>Bagaimanakah rumus apabila mencari skala pada peta?</p>	<p>KARTU TUGAS</p> <p>Apabila 1:12.000.000 dapat diartikan bahwa 1 cm pada gambar atau peta yaitu 12.000.000 cm, maka jarak sesungguhnya adalah.....</p>

Lampiran 16. Dokumentasi

