

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEARN & PLAY BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI MI ROUDLOTUT THOLABAH KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI



Disusun Oleh:
RIRIN SHAFANURITA
NIM. 21206108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEARN & PLAY BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI MI ROUDLOTUT THOLABAH KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

RIRIN SHAFANURITA

NIM. 21206108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEARN & PLAY BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI MI ROUDLOTUT THOLABAH KABUPATEN KEDIRI**

RIRIN SHAFANURITA

NIM. 21206108

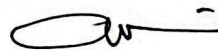
Telah disetujui oleh:

Pembimbing I



Novi Rosita Rahmawati, M.Pd.
NIP. 199211092018012001

Pembimbing II



Aulia Rohmawati, M.Pd
NIP. 199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEARN & PLAY BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI MI ROUDLOTUT THOLABAH KABUPATEN KEDIRI**

RIRIN SHAFANURITA

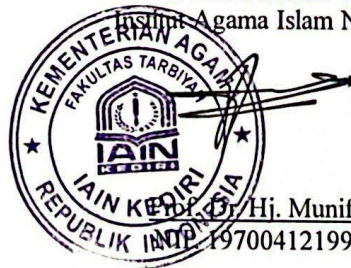
NIM. 21206108

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Kediri pada tanggal 18 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd
NIP. 196608111999032002
(.....)
2. Penguji I
Novi Rosita Rahmawati, M.Pd.
NIP. 199211092018012001
(.....)
3. Penguji II
Aulia Rohmawati, M.Pd
NIP. 199111122020122020
(.....)

Kediri, 18 Juni 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Kediri



Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTO

وَأَن لَّيْسَ لِلْإِنسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ الْأَوْفَىٰ

Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya). Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna.¹
(QS. An-Najm: 39–41)

¹ “Qur’an Kemenag - Aplikasi Al Qur’an Rujukan Resmi Indonesia,” accessed May 27, 2025, <http://quranindonesia.kemenag.go.id/index.html>.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Shafa Nurita
NIM : 21206108
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Learn & Play Book* Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Roudlotut Tholabah
Kabupaten Kediri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kediri, 02 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Ririn Shafa Nurita
NIM. 21206108

ABSTRAK

RIRIN SHAFI NURITA. Dosen Pembimbing Novi Rosita Rahmawati, M.Pd dan Aulia Rohmawati, M.Pd, Pengembangan Media *Learn & Play Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025

Kata Kunci : Pengembangan, Media Learn & Play Book, Minat Belajar

Media pembelajaran *Learn & Play Book* merupakan salah satu sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Kehadiran media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa senang, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap minat belajar siswa kelas II. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media *Learn & Play Book* untuk siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah, Kabupaten Kediri; 2) mengevaluasi kelayakan media *Learn & Play Book* untuk siswa kelas II pada mata pelajaran yang sama; dan 3) mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RnD*) yang mengadopsi model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II-B MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 22. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media serta dokumentasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan 1) prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan (develop), implementasi, evaluasi yang sudah dilakukan secara runtut dan produk yang dikembangkan peneliti berupa media *learn & play book* dengan bantuan aplikasi canva premium 2) Uji kelayakan dilaksanakan dengan memvalidasikan produk kepada para ahli sesuai dengan bidangnya, dengan hasil sangat layak. Hasil penilaian para ahli validator, yaitu validator ahli materi (87%), ahli angket minat belajar siswa (90%), ahli desain media (97%), ahli pembelajaran (94%) dan dari penilaian pengguna menghasilkan nilai rata-rata 83%; dan 3) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Learn & Play Book*. Untuk mengukur peningkatan tersebut, penulis menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media *Learn & Play Book*. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t, dan hasilnya menunjukkan signifikansi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah setelah penerapan media *Learn & Play Book*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Learn & Play Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri”* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, suri teladan umat manusia, beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa umat dari zaman kejahiliyahan menuju era penuh ilmu dan cahaya Islam.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Ibu Novi Rosita Rahmawati, M.Pd dan Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Moh. Iqbal Muntaha, S.Pd.I kepala MI Roudlotut Tholabah yang telah berkenan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
6. Ibu Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd, Ibu Tutik Dinur Rofiah, M.Pd.I, Ibu Dewi Masithoh S.,Pd selaku para validator dalam bidang desain media, bidang materi, dan pembelajaran yang sudah berkenan memberikan validasi terhadap produk media yang dikembangkan penulis.
7. Ibu Dewi Masithoh, S.Pd selaku wali kelas II yang telah bersedia memberi kesempatan dan bantuan pada penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.

8. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, cinta pertama dan panutan saya Ayahanda Habib dan pintu surgaku Ibunda Nuryanita. Gelar sarjana ini kupersembahkan sebagai bentuk terima kasih atas kasih sayang yang tulus, doa yang tiada henti, serta dukungan moril dan materil yang tak ternilai. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi ini sampai meraih gelar sarjana. Semoga rahmat dan kasih sayang Allah SWT selalu menyertai kehidupan kalian, dilimpahi keberkahan, kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan yang abadi.
9. Kepada saudara kandung saya Fani Zivara yang turut memberikan doa, dukungan serta semangat selama menyelesaikan skripsi.
10. Kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak.

Semoga segala bentuk bantuan, dukungan, daan doa yang diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar. Aamiin Yaa Rabbal'Alamin.

Kediri, 02 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	9
F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Penelitian Terdahulu	10
H. Definisi Operasional.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Pengembangan	19
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia	24
C. Karakteristik Siswa	30
D. Minat Belajar	32
E. Media Pembelajaran	40
F. Media <i>Learn & Play Book</i>	48
G. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	53
B. Model Pengembangan	54

C. Prosedur Pengembangan	55
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	55
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	57
3. Pengembangan (<i>Devalopment</i>).....	57
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	61
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	65
D. Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Penyajian Data Uji Coba	72
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	72
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	79
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	82
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	90
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	98
B. Pembahasan	100
1. Prosedur pengembangan media <i>Learn & Play Book</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II-B pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri.....	100
2. Kelayakan media <i>Learn & Play Book</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II-B pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri.....	105
3. Peningkatan minat belajar siswa kelas II-B pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri.....	107
BAB V PENUTUP.....	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 2.1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	50
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Materi	60
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Desain Media.....	60
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi oleh Ahli Pembelajaran	60
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media.....	65
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Setelah Menggunakan Media.....	65
Tabel 3.6	Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	67
Tabel 3.7	Kriteria Interpretasi Skor.....	69
Tabel 3.8	Kategori Efektifitas <i>N-Gain</i>	71
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	74
Tabel 4.2	Desain Ubin Bernomor.....	80
Tabel 4.3	Desain Bingkai Grid Media.....	81
Tabel 4.4	Produk Media <i>Learn & Play Book</i>	82
Tabel 4.5	Bingkai Grid/Bingkai Peraga	86
Tabel 4.6	Ubin bernomor	86
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Validasi Media <i>Learn & Play Book</i>	87
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Media oleh Pengguna Produk	88
Tabel 4.9	Kritik dan Saran dari para Ahli Validator	89
Tabel 4.10	Hasil Revisi Media <i>Learn & Play Book</i>	89
Tabel 4.11	Hasil Minat Belajar Pada Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 4.12	Hasil Skor Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Besar	92
Tabel 4.13	Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pada Uji Kelompok Besar	93
Tabel 4.14	Hasil Analisis Uji Normalitas	95
Tabel 4.15	Hasil Analisis Uji <i>Paired Samples T-Test</i>	96
Tabel 4.16	Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah – Langkah Model ADDIE	54
Gambar 3.2 Bagan <i>Desain One Group Pre Test- Post Test</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Observasi	124
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	125
Lampiran 3	Surat Keterangan Sekolah	126
Lampiran 4	Lembar Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Media	130
Lampiran 6	Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	134
Lampiran 7	Lembar Validasi Angket Minat Belajar	138
Lampiran 8	Lembar Uji Pengguna Produk	141
Lampiran 9	Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Kecil	143
Lampiran 10	Hasil Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Kecil	145
Lampiran 11	Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Besar	147
Lampiran 12	Hasil Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Besar.....	149
Lampiran 13	Modul Ajar	151
Lampiran 14	Hasil Plagiasi	160
Lampiran 15	Dokumentasi.....	161
Lampiran 16	Daftar Riwayat Hidup.....	162