

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Observasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127  
Telepon (0354) 689282 | Website: www.iainkediri.ac.id

Nomor : B-5383/In.36/D2/PP.07.01.05/09/2024  
Lamp. : -  
Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Kepada  
**Kepala sekolah MI ROUDLOTUT THOLABAH**  
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka meningkatkan wawasan mahasiswa secara empiris (lapangan), bersama ini kami mohon untuk dapatnya mengizinkan mahasiswa kami melakukan observasi dalam rangka menyelesaikan tugas:

Mata Kuliah : Proposal  
Dosen Pengampu : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
Waktu Pelaksanaan : 13 September 2024

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Prodi
1	INDY ADILLA FARHANA	21206017	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2	RIRIN SHAFANA NURITA	21206108	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
3	ARDINI DHIA NAFISAH SYAZWINA	21206117	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
4			
5			
6			
7			
8			

Besar harapan kami Bapak/Ibu berkenan memberikan izin serta kesempatan kepada mahasiswa tersebut.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kesediaan dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kediri, 11 September 2024  
a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah,  
Kepala Bagian Tata Usaha



**MARHASAN, MM.**  
NIP. 196706012000031001

**Lampiran 2 Surat Izin Penelitian****KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127  
Telepon (0354) 689282 | Website: www.iainkediri.ac.id

Nomor : B-2259/In.36/D2/PP.07.01.05/04/2025  
Lamp. : -  
Perihal : **Permohonan Izin Riset / Penelitian**

Kediri, 14 Mei 2025

Kepada  
Kepala MI Roudlotut Tholabah  
di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RIRIN SHAFANURITA  
NIM : 21206108  
Semester : 8  
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :

**"Pengembangan Media Learn & Play Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri"**

Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/instansi tempat penelitiannya.  
Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu. kami sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah,  
Kepala Bagian Tata Usaha



**MARHASAN, MM.**

NIP. 196706012000031001

### Lampiran 3 Surat Keterangan Sekolah



**مُؤَسَّسَةُ التَّوَدِيَّةِ الرَّوْدَلُوتُوتِ الثَّلَابَةِ**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUT THOLABAH**  
 Nomor Statistik Madrasah 111235060121  
 Jl. Raya Kolak No. 003 Wonorejo Ngadiluwih Kediri Telp. (0354) 477648  
 Kode Pos 64171 . email : [mikolak@mail.com](mailto:mikolak@mail.com)

---

**SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN RISET / PENELITIAN**  
 Nomor: 09 /MI.RT /PP.00.02/V/2025

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MOH. IQBAL MUNTAHA, S.Pd.I**  
 Jabatan : Kepala Madrasah  
 Instansi/Lembaga : MI Roudlotut Tholabah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Ririn Shafa Nurita  
 NIM : 21206108  
 Semester : 8  
 Fakultas/ Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan riset / penelitian lapangan di MI Roudlotut Tholabah Kolak Wonorejo Ngadiluwih dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Learn & Play Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri”** pada tanggal 14 Mei sampai 21 Mei Tahun Ajaran 2024/2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 28 Mei 2025  
 Kepala Madrasah



**MOH. IQBAL MUNTAHA, S.Pd.I**

Scanned with CamScanner

Sekretariat Jl. Raya Kolak 01/01 003 Wonorejo Ngadiluwih Kediri 64171 Telp. 0354 478755, 477648 mikolak@gmail.com

## Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *LEARN & PLAY BOOK*

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

Penyusun : Ririn Shafa Nurita

Nama Validator : Tutik Dinar Rofiah

Instansi : IAIN Kediri

Pekerjaan : Dosen

Pendidikan terakhir : S-2

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media *learn & play book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi bijak memakai uang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media *learn & play book* sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini sebagai validator ahli materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media *learn & play book* yang dikembangkan ini dengan capaian pembelajaran yang ada pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi bijak memakai uang. Hasil yang diperoleh dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai bahan pedoman dalam penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga pada akhirnya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas berkenannya Bapak/Ibu sebagai validator.

#### B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu.

3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

- 5 = Sangat setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 2 = Tidak setuju
- 1 = Sangat tidak setuju

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka	Materi sudah sesuai dengan elemen pembelajaran				✓	
	Materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	
	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
Keakuratan konsep materi	Materi disajikan secara runtut dan lengkap				✓	
	Materi jelas dan mudah dipahami				✓	
Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman anak SD/MI	Istilah ilmiah dan bahasa asing sesuai dengan standar dan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat dasar				✓	
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓	
	Bahasa yang digunakan untuk penyajian materi tidak menimbulkan makna ganda				✓	

Evaluasi pemahaman	Soal yang terdapat di media sesuai dengan materi				✓	
	Soal yang terdapat di media dapat mengukur pengetahuan dan berpikir kritis peserta didik.				✓	
	Soal yang terdapat di media dapat mengukur keterampilan peserta didik				✓	

#### D. Kritik/Saran

Layak di implementasikan

#### E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Pengembangan Media *Learn & Play Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri dapat dinyatakan:

No.	Indikator	Penilaian
1.	Layak untuk digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan sesuai revisi dan saran	
3.	Tidak layak untuk digunakan	

(Mohon berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Kediri, 02 Mei 2025

Validator Ahli Materi



Tukik Dinur Pafrah.

## Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *LEARN & PLAY BOOK*

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

Penyusun : Ririn Shafa Nurita

Nama Validator : Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd

Instansi : IAIN Kediri

Pekerjaan : Dosen

Pendidikan terakhir : S-3

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media *learn & play book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi bijak memakai uang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media *learn & play book* sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini sebagai validator ahli desain media. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media *learn & play book* yang dikembangkan ini dengan capaian pembelajaran yang ada pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi bijak memakai uang. Hasil yang diperoleh dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai bahan pedoman dalam penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga pada akhirnya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas berkenannya Bapak/Ibu sebagai validator.

#### B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu.

3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

- 5 = Sangat setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 2 = Tidak setuju
- 1 = Sangat tidak setuju

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian tampilan visual media	Ketepatan memilih warna dan pproporsi warna dalam media					✓
	Ukuran media pembelajaran sesuai untuk digunakan di dalam kelas					✓
	Kemenarikan desain dan tampilan media pembelajaran					✓
Tipografi media	Kesesuaian dalam pemilihan ukuran huruf				✓	
	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran					✓
	Kombinasi warna harmonis, tidak bertabrakan dengan					✓

	latar belakang					
	Kualitas gambar sudah bagus					✓
	Kesesuaian memilih gambar dengan materi					✓
	Ukuran gambar yang ada di media sudah sesuai					✓
	Background atau latar belakang sudah menarik				✓	
Penyajian	Media mudah untuk dibawa dan digunakan					✓
	Media dirancang untuk memperjelas konsep dan memudahkan peserta didik memahami materi					✓
	Media pembelajaran dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan tidak mudah rusak					✓
	Media pembelajaran aman digunakan oleh peserta didik					✓

$$\frac{68}{70} \times 100\% = 97\%$$

**D. Kritik/Saran**

Sudah bagus disesuaikan lagi dengan karakter siswa SD (warna & uk-font)

**E. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Pengembangan Media *Learn & play Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri dapat dinyatakan:

No.	Indikator	Penilaian
1.	Layak untuk digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan sesuai revisi dan saran	.
3.	Tidak layak untuk digunakan	

(Mohon berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Kediri, 30 April 2025

Validator Ahli Desain Media

Dr. Dewi Agus T. M.Pd

## Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *LEARN & PLAY BOOK*

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

Penyusun : Ririn Shafa Nurita

Nama Validator : Dewi Masithoh, S. Pd.

Instansi : MI Roudlotut Tholabah

Pekerjaan : Guru

Pendidikan terakhir : S-1

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media *learn & play book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi bijak memakai uang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media *learn & play book* sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media *learn & play book* yang dikembangkan ini dengan capaian pembelajaran yang ada pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi bijak memakai uang. Hasil yang diperoleh dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai bahan pedoman dalam penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga pada akhirnya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas berkenannya Bapak/Ibu sebagai validator.

#### B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda ceklist (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu.

3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	Kesesuaian media <i>learn &amp; play book</i> dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓	
	Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajarn				✓	
	Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran				✓	
Efektivitas	Kemudahan penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran				✓	
	Kesesuaian pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik				✓	
	Efisiensi penggunaan waktu dan sumber daya dalam proses pembelajaran					✓
	Media <i>learn &amp; play book</i> membantu guru dalam					

$$\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

proses pembelajaran				✓	
Media <i>learn &amp; play book</i> mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi					✓
Media <i>learn &amp; play book</i> meningkatkan minat belajar siswa				✓	
Aktivitas pembelajaran yang diterapkan menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik				✓	

#### D. Kritik/Saran

#### E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Pengembangan Media *Learn & Play Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri dapat dinyatakan:

No.	Indikator	Penilaian
1.	Layak untuk digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan sesuai revisi dan saran	
3.	Tidak layak untuk digunakan	

(Mohon berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Kediri, 28 Mei 2025

Validator Ahli Pembelajaran



Dewi Masithoh, S.Pd.

## Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Minat Belajar

### INSTRUMEN VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

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

Penyusun : Ririn Shafa Nurita

Nama Validator : *Alin Rohaeni, M.pd.*

Instansi : *IAIN KEDIRI*

Pekerjaan : *Dosen*

Pendidikan terakhir : *S2 - PBM*

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media *learn & play book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi bijak memakai uang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media *learn & play book* sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media *learn & play book* yang dikembangkan ini dengan capaian pembelajaran yang ada pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi bijak memakai uang. Hasil yang diperoleh dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai bahan pedoman dalam penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga pada akhirnya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas berkenannya Bapak/Ibu sebagai validator.

#### B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri di atas.
2. Pendapat, saran, kritik dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai validator akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda ceklist (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu.

4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pengisian menggunakan Bahasa yang jelas.				✓	
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami.				✓	
3.	Kalimat pernyataan menggunakan Bahasa yang baik dan benar.				✓	
4.	Pernyataan sesuai dengan indicator minat belajar.					✓
5.	Pernyataan yang diajukan dalam kuisisioner minat belajar dapat mengukur minat belajar peserta didik.					✓
6.	Pernyataan yang dibuat sesuai dengan kisi-kisi.					✓

**D. Kritik/Saran**

**E. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Pengembangan Media *Learn & Play Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri dapat dinyatakan:

No.	Indikator	Penilaian
1.	Layak untuk digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan sesuai saran dan revisi	
3.	Tidak layak untuk digunakan	

(Mohon berikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Kediri, 29 April 2025

Validator



Aini Rohmahwati, M.Pd

## Lampiran 8 Lembar Uji Pengguna Produk

### LEMBAR PENILAIAN UJI PENGGUNA (SISWA)

#### A. Identitas

Nama : *Kysha Dinar Maharani*  
 Kelas : *2C*  
 No. Absen : *11*  
 Sekolah : *Mi*

#### B. Petunjuk pengisian Angket

1. Isilah identitas diri diatas.
2. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan cermat dan pertimbangkan setiap pernyataan serta tentukan kebenarannya.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang telah disediakan

#### Keterangan Skor :

- 1 : Sangat tidak setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Kurang Setuju  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

#### C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media <i>learn &amp; play book</i> menarik dan membuat ingin belajar lebih lanjut					✓
2.	Gambar, warna, dan desain media <i>learn &amp; play book</i> menarik				✓	
3.	Media <i>learn &amp; play book</i> dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan					✓

4.	Teks bacaan jelas dan tidak sulit untuk dibaca				✓	
5.	Materi jelas dan mudah dipahami					✓
6.	Pembelajaran menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> membuat minat belajar meningkat				✓	
7.	Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> membuat saya lebih antusias dalam belajar					✓
8.	Media <i>learn &amp; play book</i> dapat digunakan belajar dimana saja dengan mudah				✓	
9.	Media <i>learn &amp; play book</i> menumbuhkan rasa ingin tahu					✓
10.	Media <i>learn &amp; play book</i> dapat membantu memahami materi				✓	

$$\frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

**Lampiran 9 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Kecil**

**LEMBAR KUISIONER MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM  
PENGUNAAN MEDIA *LEARN & PLAY BOOK (PRE-TEST)***

**A. Identitas**

Nama : **FATHA N**  
 Kelas : **2/B**  
 No. Absen : **2**  
 Sekolah : **MI**

**B. Petunjuk pengisian Angket**

1. Isilah identitas diri diatas.
2. Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Berikan tanda ceklist (✓) pada jawaban yang kalian pilih.

**Keterangan Skor :**

- 1 : Sangat tidak setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Kurang Setuju  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

$$\frac{37}{75} \times 100 = 49\%$$

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang mencatat hal-hal baru tentang pelajaran Bahasa Indonesia		✓		✓	
2.	Saya mempelajari materi Bahasa Indonesia lebih dulu sebelum dijelaskan oleh guru		✓			
3.	Saya sangat semangat saat belajar pelajaran Bahasa Indonesia	✓				✓
4.	Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia tidak begitu menyenangkan		✓			

		1	2	3	4	5
5.	Materi pelajaran Bahasa Indonesia terlalu sulit bagi saya		✓		✓	
6.	Pelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik bagi saya				✓	
7.	Buku catatan Bahasa Indonesia saya hanya digunakan jika ada tugas			✓	✓	
8.	Saya sering melamun di kelas saat pelajaran Bahasa Indonesia		✓		✓	
9.	Guru menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia		✓			
10.	Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia membeikan banyak kepuasan kepada saya		✓			✓
11.	Saya mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia karna keharusan			✓	✓	
12.	Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan				✓	
13.	Saya selalu bertanya dan menjawab pertanyaan saat pelajaran Bahasa Indonesia	✓		-		
14.	Saya merasa tugas Bahasa Indonesia merupakan beban berat		✓			
15.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pelajaran Bahasa Indonesia akan bermanfaat bagi saya	✓				✓

**Lampiran 10 Hasil Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media  
Pada Uji Coba Kelompok Kecil**

**LEMBAR KUISIONER MINAT BELAJAR SISWA SESUDAH  
PENGUNAA N MEDIA *LEARN & PLAY BOOK* (POST-TEST)**

**A. Identitas**

Nama : FATHANI  
 Kelas : ~~A~~ 2 B  
 No. Absen : 2  
 Sekolah : mi

**B. Petunjuk pengisian Angket**

1. Isilah identitas diri diatas.
2. Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Berikan tanda ceklist (√) pada jawaban yang kalian pilih.

**Keterangan Skor :**

- 1 : Sangat tidak setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Kurang Setuju  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

$$\frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran.					√
2.	Setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> , saya jadi lebih semangat belajar Bahasa Indonesia					√
3.	Belajar Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> .					√
4.	Saya senang saat guru menggunakan media menarik dalam pelajaran Bahasa Indonesia.					√

1 2 3 4 5

5.	Saya lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> .					✓
6.	Saya ingin tahu lebih banyak tentang Bahasa Indonesia setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> .				✓	
7.	Saya sering membaca dan mempelajari materi Bahasa Indonesia yang ada di buku catatan.		✓			✓
8.	Saya ingin guru terus menggunakan media dalam pelajaran Bahasa Indonesia					✓
9.	Saya lebih fokus mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia saat menggunakan media pembelajaran.					✓
10.	Setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> , saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih baik.				✓	✓
11.	Saya tidak mudah terganggu ketika belajar Bahasa Indonesia dengan media.					✓
12.	Saya aktif menjawab pertanyaan saat guru menggunakan media dalam pelajaran Bahasa Indonesia.					✓
13.	Saya ikut aktif dalam diskusi kelompok saat menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> dalam pelajaran Bahasa Indonesia.			✓		✓
14.	Saya berani mengungkapkan pendapat dalam pelajaran Bahasa Indonesia jika menggunakan media pembelajaran.					✓
15.	Saya semangat mengerjakan tugas Bahasa Indonesia yang diberikan lewat media <i>learn &amp; play book</i> .					✓

## Lampiran 11 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media Pada Uji Coba Kelompok Besar

### LEMBAR KUISIONER MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM PENGUNAAN MEDIA *LEARN & PLAYBOOK* (PRE-TEST)

#### A. Identitas

Nama : MAIA/ Nirmala Talita Adsarini  
 Kelas : 2-B  
 No. Absen : 27  
 Sekolah : MI

#### B. Petunjuk pengisian Angket

1. Isilah identitas diri diatas.
2. Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Berikan tanda ceklist (√) pada jawaban yang kalian pilih.

#### Keterangan Skor :

- 1 : Sangat tidak setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Kurang Setuju  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

$$\frac{37}{75} \times 100\% = 49\%$$

#### C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang mencatat hal-hal baru tentang pelajaran Bahasa Indonesia	√		√		
2.	Saya mempelajari materi Bahasa Indonesia lebih dulu sebelum dijelaskan oleh guru		√		√	
3.	Saya sangat semangat saat belajar pelajaran Bahasa Indonesia		√		√	
4.	Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia tidak begitu menyenangkan			√		

5.	Materi pelajaran Bahasa Indonesia terlalu sulit bagi saya	✓		✓		
6.	Pelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik bagi saya	✓			✓	
7.	Buku catatan Bahasa Indonesia saya hanya digunakan jika ada tugas		✓			
8.	Saya sering melamun di kelas saat pelajaran Bahasa Indonesia			✓	✓	
9.	Guru menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia	✓				
10.	Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia membeikan banyak kepuasan kepada saya		✓			✓
11.	Saya mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia karna keharusan	✓				
12.	Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan	✓			✓	✓
13.	Saya selalu bertanya dan menjawab pertanyaan saat pelajaran Bahasa Indonesia	✓			✓	
14.	Saya merasa tugas Bahasa Indonesia merupakan beban berat	✓		✓		
15.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pelajaran Bahasa Indonesia akan bermanfaat bagi saya			✓		

**Lampiran 12 Hasil Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media  
Pada Uji Coba Kelompok Besar**

**LEMBAR KUISIONER MINAT BELAJAR SISWA SESUDAH  
PENGGUNAAN MEDIA *LEARN & PLAYBOOK* (POST-TEST)**

**A. Identitas**

Nama : MAlA  
Kelas : 2-B  
No. Absen : 27  
Sekolah : Mi

**B. Petunjuk pengisian Angket**

1. Isilah identitas diri diatas.
2. Angket terdiri dari 15 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan yang kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Berikan tanda ceklist (√) pada jawaban yang kalian pilih.

**Keterangan Skor :**

- 1 : Sangat tidak setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Kurang Setuju  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

$$\frac{71}{75} \times 100\% = 94,6\%$$

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran.			✓		✓
2.	Setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> , saya jadi lebih semangat belajar Bahasa Indonesia			✓	✓	
3.	Belajar Bahasa Indonesia terasa lebih menyenangkan setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> .					✓
4.	Saya senang saat guru menggunakan media menarik dalam pelajaran Bahasa Indonesia.					✓

5.	Saya lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> .					✓
6.	Saya ingin tahu lebih banyak tentang Bahasa Indonesia setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> .					✓
7.	Saya sering membaca dan mempelajari materi Bahasa Indonesia yang ada di buku catatan.			✓	✓	
8.	Saya ingin guru terus menggunakan media dalam pelajaran Bahasa Indonesia			✓		✓
9.	Saya lebih fokus mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia saat menggunakan media pembelajaran.	✓			✓	
10.	Setelah menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> , saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih baik.	✓				✓
11.	Saya tidak mudah terganggu ketika belajar Bahasa Indonesia dengan media.					✓
12.	Saya aktif menjawab pertanyaan saat guru menggunakan media dalam pelajaran Bahasa Indonesia.					✓
13.	Saya ikut aktif dalam diskusi kelompok saat menggunakan media <i>learn &amp; play book</i> dalam pelajaran Bahasa Indonesia.				✓	✓
14.	Saya berani mengungkapkan pendapat dalam pelajaran Bahasa Indonesia jika menggunakan media pembelajaran.				✓	
15.	Saya semangat mengerjakan tugas Bahasa Indonesia yang diberikan lewat media <i>learn &amp; play book</i> .	✓				✓

## Lampiran 13 Modul Ajar

### A. IDENTITAS VOLUME

1. Nama Sekolah : MI Roudlotut Tholabah
2. Nama Mata Pelajaran : IPAS
3. Bab : 6 (Bijak Memakai Uang)
4. Tema : Berbagai jenis pekerjaan dan cara untuk mendapatkan uang; berbagai jenis pengeluaran dan cara bijak memakai uang.
5. Fase/Kelas/Semester : A / II / 2
6. Tahun Pelajaran : 2024/2025
7. Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit (3 Pertemuan)

### B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik belum memahami cara bijak memakai uang
2. Peserta didik belum memahami isi cerita
3. Peserta didik belum mengenal dan memahami rima
4. Peserta didik belum mengenal dan memahami peribahasa
5. Peserta didik belum mengenal dan memahami pantun
6. Peserta didik belum memahami kata baru
7. Peserta didik belum dapat menjelaskan kegiatan dari suatu pekerjaan

### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong Gotong royong, dilaksanakan dalam kerja kelompok.
2. Bermalar kritis, diwujudkan dalam kegiatan tanya jawab terkait materi/soal yang dipelajari.
3. Kreatif, diambil dari kegiatan melakukan percobaan yang dipilih dengan baik dan benar.
4. Mandiri, diambil dari kegiatan mengerjakan tugas individu dengan baik dan benar.

### D. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik kelas II (Fase A)
2. Peserta didik umum yang tidak mengalami kesulitan dalam mencerna dan menerima materi ajar
3. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar

### E. SARANA PRASARANA

1. Buku LKS Bahasa Indonesia Kelas 2

2. Spidol
3. Papan Tulis
4. Media learn & play book

#### **F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan pembelajaran : Saintifik learning, TPACK
2. Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

#### **G. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

##### **Elemen : Menyimak**

Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan diri, keluarga, dan/atau lingkungan.

##### **Elemen : Membaca**

Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan/ atau kosakata Bahasa Indonesia serapan dari bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.

##### **Elemen : Berbicara**

Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar di atas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik mampu mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik. Peserta didik mampu menulis berbagai teks tentang diri, keluarga, dan/atau lingkungan dengan beberapa kalimat sederhana.

##### **Elemen : Menulis**

Peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan/atau orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu

percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar/ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan.

#### **H. TUJUAN PEMBELAJARAN**

##### **Elemen : Menyimak**

1. Melalui menyimak penjelasan guru, peserta didik dapat memahami cara bijak memakai uang
2. Melalui kegiatan menyimak teks yang dibacakan, peserta didik dapat memahami isi cerita
3. Melalui kegiatan mendengarkan lagu, peserta didik dapat mengenal dan memahami rima dalam lagu

##### **Elemen : Membaca**

1. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat mengenal peribahasa
2. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat mengenal dan memahami rima dalam pantun
3. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat membaca dan memahami kata baru

##### **Elemen : Berbicara**

1. Melalui kegiatan presentasi, peserta didik dapat menjelaskan kegiatan dari suatu pekerjaan
2. Melalui kegiatan presentasi, peserta didik dapat percaya diri menyampaikan pantun

##### **Elemen : Menulis**

1. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat melengkapi peribahasa rumpang
2. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menuliskan makna dari peribahasa.
3. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat melengkapi pantun rumpang dengan rima yang tepat.

#### **I. PEMAHAMAN BERMAKNA**

Peserta didik belajar bahwa uang berguna untuk memenuhi kebutuhan, seperti membeli makanan, buku, dan mainan. Oleh karena itu, menggunakan uang harus bijak, yaitu tidak boros, membedakan mana yang kebutuhan dan mana yang keinginan, dan menabung untuk masa depan.

**J. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Tahukah kalian nama mata uang Indonesia?
2. Sebutkan pecahan mata uang Indonesia yang kalian ketahui?
3. Apakah kalian selalu mendapatkan uang saku?
4. Jika ya, berapa jumlahnya?

**K. KEGIATAN PEMBELAJARAN****Pertemuan 1**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam pembuka</li> <li>2. Guru menanyakan kabar kepada seluruh peserta didik</li> <li>3. Guru mempersilahkan peserta didik berdoa Bersama dipimpin oleh ketua kelas untuk berdoa</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik menyanyi Bersama lagu “dari sabang sampai Merauke” untuk menunjukkan sikap nasionalisme <a href="https://youtu.be/RyP6YCqFZ8?si=zuBjADwxUe1wm55W">https://youtu.be/RyP6YCqFZ8?si=zuBjADwxUe1wm55W</a></li> <li>5. Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>6. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking</li> </ol>	<b>10'</b>
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengisi angket minat belajar sebelum penggunaan media <i>learn &amp; play book</i></li> </ol>	<b>50'</b>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>2. Guru melakukan ice breaking sebelum mengakhiri pembelajaran untuk meningkatkan kembali semangat dan motivasi peserta didik</li> <li>3. Pembelajaran diakhiri dengan do'a penutup dan salam</li> </ol>	<b>10'</b>

**Pertemuan 2**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam pembuka</li> <li>2. Guru menyapa dan menanyakan kabar kepada seluruh peserta didik</li> <li>3. Guru mempersilahkan peserta didik berdoa dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik menyanyi Bersama lagu “ Dari Sabang Sampai Merauke” untuk menunjukkan sikap nasionalisme <a href="https://youtu.be/jY8H0yFu4VI?si=UUZI5II1Go_aolIV">https://youtu.be/jY8H0yFu4VI?si=UUZI5II1Go_aolIV</a></li> <li>5. Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>6. Guru memberikan ice breaking</li> <li>7. Guru melakukan apersepsi</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>9. Pertanyaan pemantik</li> </ol>	<b>10’</b>
<b>Inti</b>	<p><b>Fase 1. Orientasi Terhadap Masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memperlihatkan media <i>learn &amp; play book</i> yang telah dibuat</li> <li>2. Peserta didik diberi waktu untuk mengamati media <i>learn &amp; play book</i></li> <li>3. Peserta didik dipersilahkan bertanya dan memberi tanggapan tentang apa yang sudah dilihat</li> <li>4. Guru menjelaskan detail media serta penggunaan media <i>learn &amp; play book</i></li> </ol> <p><b>Fase 2. Mengorganisasikan Kerja Pada Masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok</li> </ol>	<b>50’</b>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Setiap kelompok diberik media <i>learn &amp; play book</i></li> <li>3. Peserta didik diberikan pengarahan oleh guru terkait penggunaan media</li> </ol> <p><b>Fase 3. Melakukan Penyelidikan atau Penelusuran Untuk Menjawab Permasalahan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membaca dan memahami isi petunjuk penggunaan media <i>learn &amp; play book</i></li> <li>2. Peserta didik mengerjakan tugas secara kelompok</li> <li>3. Guru mempersilahkan peserta didik bertanya jika kesulitan mengerjakan tugas maupun materi yang belum dipahami</li> </ol> <p><b>Fase 4. Menyusun Hasil Karya dan Mempresentasikannya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil jawabannya. Peserta didik disetiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</li> <li>2. Guru meminta kelompok lain menanggapi hasil presentasi kelompok yang maju di depan kelas</li> </ol> <p><b>Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Penyelesaian Masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil diskusi bersama mengenai materi yang terdapat di media <i>learn &amp; play book</i></li> <li>2. Guru memberikan penguatan mengenai materi yang telah dipelajari.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari hari ini.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi bersama peserta didik</li> <li>3. Guru menyampaikan materi pembelajaran</li> </ol>	<b>10'</b>

	<p>untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Guru melakukan ice breaking sebelum mengakhiri pembelajaran untuk meningkatkan kembali semangat dan motivasi peserta didik.</p> <p>5. Pembelajaran diakhiri dengan do'a penutup dan salam</p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

### Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam pembuka</li> <li>2. Guru menanyakan kabar kepada seluruh pesertadidik</li> <li>3. Guru mempersilahkan peserta didik berdo'a Bersamadipimpin oleh ketua kelas untuk berdo'a</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik menyanyi Bersama lagu "Maju Tak Gentar" untuk menunjukkan sikap nasionalisme <a href="https://youtu.be/IVyGpfwIBFg?si=p6K-k7L4qmg68Nyn">https://youtu.be/IVyGpfwIBFg?si=p6K-k7L4qmg68Nyn</a></li> <li>5. Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>6. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking</li> </ol>	10'
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengisi angket minat belajar setelah penggunaan media <i>learn &amp; play book</i></li> </ol>	50'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>2. Guru melakukan ice breaking sebelum mengakhiri pembelajaran untuk meningkatkan kembali semangat dan motivasi peserta didik</li> <li>3. Pembelajaran diakhiri dengan do'a penutup dan</li> </ol>	10'

	salam	
--	-------	--

**L. REFLEKSI PESERTA DIDIK**

Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
1. Bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini?		
2. Apakah ada hal menarik atau berkesan selama pembelajaran?		
3. Apakah masih ada kendala atau kesulitan untuk memahami materi hari ini?		

**M. REFLEKSI GURU**

Pertanyaan Refleksi	Ya	Tidak
1. Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?		
2. Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?		
3. Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran?		
4. Apakah pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat belajar pada siswa untuk lebih antusias		

**N. ASESMEN**

1. Asesmen Diagnostik : Pertanyaan lisan
2. Asesmen Formatif : Mengerjakan soal secara individu
  - a. Instrumen Penilaian Sikap : (Observasi)
  - b. Instrumen Penilaian Pengetahuan
  - c. Instrumen Penilaian Keterampilan

**O. REMEDIAL DAN PENGAYAAN****a. Kegiatan Pengayaan**

Beberapa peserta didik bahkan mungkin kesulitan mengidentifikasi suku kata. Tuliskan beberapa kata di papan tulis, lalu minta mereka menemukan suku kata pada kata-kata tersebut.

**b. Kegiatan Remedial**

Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

**P. SUMBER BELAJAR/REFERENSI**

- a. Buku Guru Bahasa Indonesia kelas II
- b. Media *learn & play book*
- c. Link Video Lagu “Dari Sabang sampai Merauke”  
<https://youtu.be/OUjaLIU6gWw?si=BK3L4oeKhpEy1AY6>
- d. Link Video “Maju Tak Gentar”  
<https://youtu.be/IVyGpfwIBFg?si=p6K-k7L4qmg68Nyn>

**Q. GLOSARIUM**

- a. Capaian pembelajaran : Kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.
- b. Kompetensi : Kemampuan atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan pekerjaan.
- c. Media pembelajaran : segala sesuatu, seperti alat, benda, gambar, suara, atau teknologi, yang digunakan guru untuk menyalurkan materi pelajaran kepada siswa secara lebih mudah, jelas, dan menarik, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan.
- d. Pengayaan : kegiatan belajar tambahan yang diberikan kepada siswa yang sudah mencapai atau melampaui kompetensi yang diharapkan, agar kemampuan dan pengetahuan siswa dapat terus berkembang dan diperkaya.
- e. Remedial : kegiatan belajar tambahan yang diberikan kepada siswa yang belum mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

## Lampiran 14 Hasil Plagiasi

Shafa.pdf

ORIGINALITY REPORT

**36%**  
SIMILARITY INDEX

**34%**  
INTERNET SOURCES

**18%**  
PUBLICATIONS

**16%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://etheses.iainkediri.ac.id">etheses.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://j-innovative.org">j-innovative.org</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	1%
8	Submitted to IAIN Kediri Student Paper	1%
9	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%
11	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%

**Lampiran 15 Dokumentasi**



Wawancara



Observasi



Pre-test



Pre-test



Uji coba kelompok kecil



Uji Coba kelompok besar



Post-test kelompok kecil



Post-test kelompok besar

## Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama lengkap penulis skripsi ini adalah Ririn Shafa Nurita. Penulis lahir di Tangerang, pada tanggal 05 September 2002. Penulis tinggal di kp. kadu sengereng, RT06/RW01 Kelurahan Bunder Kecamatan Cikupa Kabupaten Tangerang. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan suami istri bapak Habib dan ibu Nuryanita. Pendidikan formal penulis dimulai dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Ulul Azmi pada tahun 2007 hingga 2008. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Dasar di SD Negeri Kadu 3 hingga 2010 kemudian penulis pindah sekolah ke SD Negeri 3 Waringinsari Timur lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2014 sampai 2017 penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Adiluwih, Kemudian penulis meneruskan ke jenjang pendidikan menengah atas di SMA Ash Shibgoh pada tahun 2017 sampai dengan tahun 2020. Setelah itu, penulis melanjutkan studi ke Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Hingga saat penyusunan skripsi ini selesai, penulis masih tercatat sebagai mahasiswa aktif di kampus tersebut.