

## Lampiran 1. 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-0677/In.36/D2/PP.07.01.05/02/2025 Kediri, 4 Februari 2025  
 Lamp. : -  
 Perihal : **Permohonan Izin Riset / Penelitian**

Kepada  
 Kepala SDI Bandar Kidul Kota Kediri  
 di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : DINATUS SA' ADAH  
 NIM : 21206088  
 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 PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS  
 EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDI  
 BANDAR KIDUL MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA"**

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

Sent To : [dinasaadah111@gmail.com](mailto:dinasaadah111@gmail.com)

## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



**YAYASAN AL-ISKANDARY**  
**SEKOLAH DASAR ISLAM BANDAR KIDUL**  
 BANDARKIDUL – MOJOROTO – KOTA KEDIRI  
 Jl. Bandar Ngalm No 12 Kediri, Email : [sdibankid@gmail.com](mailto:sdibankid@gmail.com)  
 Kode Pos : 64118

---


Nomor : 175/SDI-YA/V/2025  
 Lamp : -  
 Perihal : Balasan Surat Izin Riset / Penelitian

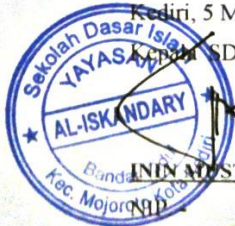
Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI (IAIN KEDIRI) Nomor: B-0677/In/36/D2/PP.07.01.05/02/2025. Berkenaan dengan **Permohonan Izin Penelitian Skripsi** maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan Penelitian/Observasi di SD Islam Bandar Kidul Kec. Mojoroto Kota Kediri kepada :


No.	Nama Mahasiswa	NIM	Prodi
1.	DINATUS SA'ADAH	21206088	PGMI

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Kediri, 5 Mei 2025  
 Kepala SD Islam Bandar Kidul,  
  
**ININ MUSTAFIANA, S.Pd**



## Lampiran 3. Lembar Kuisioner Guru



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
 Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Kode Pos 64127  
 Telepon (0354)689282 Fax. 0354-686564  
 Website: www.iainkediri.ac.id

---

Kediri, 28 Mei 2025

Hal : **Permohonan Validasi Ahli Media dan Teknologi**  
 Lamp. : 1 Lembar

Kepada Yth.  
**Hilma Hasan, S.Pd**  
 Di tempat

***Assalamu'alaikum Wr.Wb.***


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinatus Sa'adah  
 NIM : 21206088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini saya mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bersedia melakukan validasi Media mata Pelajaran IPAS pengembangan game *Educandy* yang akan saya gunakan dalam penelitian dan pengembangan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda".

Demikian surat permohonan validasi ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

***Wassalamu'alaikum Wr.Wb.***

Kediri, 28 Mei 2025  
 Mahasiswa  
  
**Dinatus Sa'adah**  
 NIM. 21206088

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN TEKNOLOGI

Nama Peneliti : Dinatus Sa'adah  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda.

#### A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : HILMA Hasan  
 Pekerjaan : Guru/wali kelas  
 Instansi : SDI Bandar Kidul

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak /ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda ditinjau dari aspek desain, media, dan teknologi.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon bapak /ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Ragu -ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

4. Komentar bapak /ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### C. PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indicator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain dan Tampilan	Tampilan game pembelajaran <i>Educandy</i> dapat menarik Siswa					✓
		Kesesuaian desain tampilan game dan karakter peserta didik					✓

		Media menyediakan fitur interaktif seperti materi, quis, video, dan refleksi.					✓
		Tata letak gambar dan jenis font menarik dan mudah dipahami				✓	
2.	Penggunaan	Media pembelajaran aman digunakan peserta didik dalam belajar.					✓
		Kesesuaian pembelajaran media dengan perkembangan teknologi.					✓
		Media dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.				✓	
		Petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran mudah di pahami				✓	
3.	Pembelajaran	Kesesuaian media pembelajaran dengan CP dan TP					✓
		Keterpaduan isi media denan materi.				✓	
		Soal – soal mudah dipahami dengan mudah					✓
4.	Fungsi keseluruhan	Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran				✓	
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
		Media dapat menciptakan rasa senang.					✓
		Metode pembelajaran yang menarik					✓

**D. KOMENTAR DAN SARAN**


Komentar
Media yang di terapkan kepada Peserta didik kelas IV SDI Bandar Kidul sangat menarik. Sehingga siswa sangat termotivasi dalam belajar di dalam kelas. selain itu media pembelajaran game edukatif ini tidak hanya di sekolah saja melainkan bisa di kerjakan/dibawa kemana.
Saran
Alangkah baiknya video yang terdapat di link media pembelajaran tidak diambil dari orang lain melainkan mahasiswa menampilkan materi sendiri

**D. KESIMPULAN**


Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda.

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/>            | 1. Layak digunakan tanpa revisi            |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 2. Layak digunakan sesuai saran dan revisi |
| <input type="checkbox"/>            | 3. Tidak layak digunakan                   |

Kediri, 28 Mei 2025

  
 .....  
 Hilma Hasan, S.Pd.

## Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
 Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Kode Pos 64127  
 Telepon (0354)689282 Fax. 0354-686564  
 Website: www.iainkediri.ac.id

---

Kediri, 24 April 2025

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi  
 Lamp. : 1 Lembar

Kepada Yth.  
Dr. Yulianti Yusal, M.Pd  
 Di tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dinatus Sa'adah
NIM	: 21206088
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah

Dengan ini saya mengajukan permohonan kepada ibu untuk bersedia melakukan validasi Materi IPAS pengembangan game *Educandy* yang akan saya gunakan dalam penelitian dan pengembangan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda".

Demikian surat permohonan validasi ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan ibu saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Kediri, 24 April 2025  
 Mahasiswa  
  
Dinatus Sa'adah  
 NIM. 21206088

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Peneliti : Dinatus Sa'adah  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda.

#### A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Yulianti Yusal, M.pd.  
 Pendidikan Terakhir :  
 Pekerjaan : DOSEN  
 Instansi : IAIN KEDIRI

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak /ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda ditinjau dari aspek materi, pedagogis, dan kebahasaan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon bapak /ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.  
 Keterangan:  
 1 = Sangat tidak setuju  
 2 = Tidak setuju  
 3 = Ragu -ragu  
 4 = Setuju  
 5 = Sangat Setuju
4. Komentar bapak /ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

### C. PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Kesesuaian gambar dengan materi					✓
2	Isi Materi	Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.					✓
		Kelengkapan materi sesuai dengan kurikulum				✓	
		Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
		Kemudahan materi untuk dipahami					✓
3	Bahasa dan Komunikasi	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai EYD					✓
		Kesesuaian Bahasa dengan sasaran penggunaan					✓
		Ketetapan struktur kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
4	Fungsi Keseluruhan	Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran					✓
		Metode pembelajaran yang menarik					✓
		Meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik				✓	
		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				✓	

#### D. KOMENTAR DAN SARAN

Komentar
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buat tglan pembelajaran dengan detail sesuai materi</li> <li>- Tambahkan kesimpulan perubahan wujud berupa tabel</li> <li>- Benarkan pointer materi sifat wujud zat</li> <li>- Revisi kesimpulan / dan tambahkan kesimpulan.</li> </ul>
Saran

#### E. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda.

1. Layak digunakan tanpa revisi

2. Layak digunakan sesuai saran dan revisi

3. Tidak layak digunakan

Kediri, 24 April 2025

  
 Dr. Yulianti Yusal, M.Pd.

## Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media



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

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Kode Pos 64127  
 Telepon (0354)689282 Fax. 0354-686564  
 Website: www.iainkediri.ac.id

Kediri, 28 Mei 2025

Had : Permohonan Validasi Ahli Media dan Teknologi  
 Lamp. : 1 Lembar

Kepada Yth.  
Mochammad Desta Pradana, M.Pd.  
 Di tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinatus Sa'adah  
 NIM : 21206088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini saya mengajukan permohonan kepada Bapak untuk bersedia melakukan validasi Media mata Pelajaran IPAS pengembangan game *Educandy* yang akan saya gunakan dalam penelitian dan pengembangan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda".

Demikian surat permohonan validasi ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Kediri, 3 Juni 2025  
 Mahasiswa  
  
Dinatus Sa'adah  
 NIM. 21206088

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN TEKNOLOGI

Nama Peneliti : Dinatus Sa'adah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda.

### A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Mochamad Denta Pradana, M. Pd  
 Pekerjaan : Dosen  
 Instansi : IAIN Kediri

### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak /ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda ditinjau dari aspek desain, media, dan teknologi.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon bapak /ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Ragu -ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

4. Komentar bapak /ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

### C. PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indicator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain dan Tampilan	Tampilan game pembelajaran <i>Educandy</i> dapat menarik Siswa				√	
		Kesesuaian desain tampilan game dan karakter peserta didik				√	

		Media menyediakan fitur interaktif seperti materi, quis, video, dan refleksi.						✓
		Tata letak gambar dan jenis font menarik dan mudah dipahami						✓
2.	Penggunaan	Media pembelajaran aman digunakan peserta didik dalam belajar.						✓
		Kesesuaian pembelajaran media dengan perkembangan teknologi.						✓
		Media dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.						✓
		Petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran mudah di pahami				✓		
3.	Pembelajaran	Kesesuaian media pembelajaran dengan CP dan TP						✓
		Keterpaduan isi media denan materi.						✓
		Soal – soal mudah dipahami dengan mudah						✓
4.	Fungsi keseluruhan	Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran						✓
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik						✓
		Media dapat menciptakan rasa senang.						✓
		Metode pembelajaran yang menarik						✓

**D. KOMENTAR DAN SARAN**

Komentar
Ida yang di angkat dalam media ini sangat menarik, dan dan tampilan nya sesuai dengan karakter sbb peserta didik serta media ini mudah di pergunakan dalam kegiatan pembelajaran
Saran
Perbaiki sesuai dengan masalah yang di berikan oleh validator

**D. KESIMPULAN**

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul Materi Perubahan Wujud Benda.

1. Layak digunakan tanpa revisi

2. Layak digunakan sesuai saran dan revisi

3. Tidak layak digunakan

Kediri, 03-06-2024.....

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd.

Lampiran 6. Data Hasil instrument angket motivasi Kelompok Kecil

NO	NAMA	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0
1.	MIS	4	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	1	3	2	3	2
2.	MFAM	4	3	2	2	4	4	2	2	1	1	2	2	4	4	4	1	1	2	3	2
3.	KPD	4	4	4	2	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2
4.	SSA	4	4	2	4	4	4	3	4	3	2	2	4	3	3	2	4	1	3	4	3
5.	AAM	4	2	1	2	1	1	2	2	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	2
RATA – RATA		70																			

Lampiran 7. Hasil instrument Kelompok Besar

NO	NAMA	SKOR Instrumet Awal	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0
1.	AAM	79	2	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
2.	AYZZ	78	3	3	3	1	4	3	1	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3
3.	AA	76	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	4
4.	CSA	76	4	1	3	4	4	4	4	2	4	2	1	4	4	3	3	4	3	4	4	4
5.	DBS	74	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	2	3
6.	FNDJ	78	3	3	4	4	4	1	3	4	2	4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	4
7.	FVP	81	4	3	4	3	2	4	2	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4
8.	IN	85	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4
9.	KPD	75	4	4	3	4	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4
10.	MIS	64	3	4	4	4	3	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3
11.	MHL	75	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3
12.	MFAM	75	4	4	3	3	4	4	4	4	3	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	3
13.	MSA	68	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4

14.	NPK	64	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4
15.	NPAK	65	4	2	3	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	4
16.	SSA	85	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4
17.	SA	60	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4
18.	SMS	69	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3
19.	UAF	71	4	3	4	2	4	4	3	3	2	3	1	4	4	3	4	4	4	4	1	4
20.	WAR	76	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
21.	ZVQN	79	3	4	3	4	4	2	1	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4
RATA-RATA		85																				

## Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan

### Uji Kelompok Kecil





Uji Kelompok Besar





Lampiran 9. Dokumentasi instrument angket





Lampiran 10. Instrumen Angket Motivasi

**Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar**  
**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
 NAMA : *It-ham*  
 KELAS : *4*  
 SEKOLAH : *Siti Dhuur*

Petunjuk  
 1. Bacalah baik – baik setiap pernyataan berikut.  
 2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.  
 3. Isilah kolom jawaban dengan cara member tanda ceklis (✓)

S : Selalu  
 SR : Sering  
 KK : Kadang – Kadang  
 TP : Tidak Pernah

NO	SOAL	S	SR	KK	TP
1.	Saya tertarik dengan pelajaran IPAS	✓			
2.	Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3.	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan Pelajaran IPAS	✓			
4.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	✓			
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6.	Saya merasa senang apabila guru membatalkan ulangan	✓			
7.	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan	✓			
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena udah belajar		✓		
9.	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda	✓			
10.	Saya membaca buku IPAS lain, yang belum pernah disampaikan oleh guru.	✓			
11.	Saya mengerjakan latihan soal di rumah meskipun tidak ada tugas dari guru.	✓			
12.	Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	✓			
13.	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
14.	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru.	✓			
15.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan.	✓			
16.	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal nmenunggu hasilnya.		✓		
17.	Saya merasa bosan saat pelajaran IPAS berlangsung	✓			
18.	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah.	✓	✓		
19.	Saya belajar setiap hari tanpa paksaan	✓			
20.	Setiap pada kesalahan saya perbaiki dan di ulang kembali di rumah.		✓		

**Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar**  
**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
 NAMA : *Shahin Sapri Adhila*  
 KELAS : *4*  
 SEKOLAH : *Sidi*

Petunjuk  
 1. Bacalah baik – baik setiap pernyataan berikut.  
 2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.  
 3. Isilah kolom jawaban dengan cara member tanda ceklis (✓)

S : Selalu  
 SR : Sering  
 KK : Kadang – Kadang  
 TP : Tidak Pernah

NO	SOAL	S	SR	KK	TP
1.	Saya tertarik dengan pelajaran IPAS	✓			
2.	Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3.	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan Pelajaran IPAS	✓			
4.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	✓			
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6.	Saya merasa senang apabila guru membatalkan ulangan	✓			
7.	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan	✓			
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena udah belajar	✓			
9.	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda		✓		
10.	Saya membaca buku IPAS lain, yang belum pernah disampaikan oleh guru.	✓			
11.	Saya mengerjakan latihan soal di rumah meskipun tidak ada tugas dari guru.	✓			
12.	Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	✓			
13.	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
14.	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru.	✓			
15.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan.	✓			
16.	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal nmenunggu hasilnya.	✓			
17.	Saya merasa bosan saat pelajaran IPAS berlangsung	✓			
18.	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah.	✓			
19.	Saya belajar setiap hari tanpa paksaan	✓			
20.	Setiap pada kesalahan saya perbaiki dan di ulang kembali di rumah.	✓			

**Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar**  
**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
 NAMA : *Ahसान*  
 KELAS : *4*  
 SEKOLAH : *Sidi is kom bandar bidul*

Petunjuk  
 1. Bacalah baik – baik setiap pernyataan berikut.  
 2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.  
 3. Isilah kolom jawaban dengan cara member tanda ceklis (✓)

S : Selalu  
 SR : Sering  
 KK : Kadang – Kadang  
 TP : Tidak Pernah

NO	SOAL	S	SR	KK	TP
1.	Saya tertarik dengan pelajaran IPAS	✓			
2.	Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3.	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan Pelajaran IPAS	✓			
4.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	✓			
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6.	Saya merasa senang apabila guru membatalkan ulangan	✓			
7.	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan	✓			
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena udah belajar	✓			
9.	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda	✓			
10.	Saya membaca buku IPAS lain, yang belum pernah disampaikan oleh guru.	✓			
11.	Saya mengerjakan latihan soal di rumah meskipun tidak ada tugas dari guru.	✓			
12.	Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	✓			
13.	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
14.	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru.	✓			
15.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan.	✓			
16.	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal nmenunggu hasilnya.	✓			
17.	Saya merasa bosan saat pelajaran IPAS berlangsung	✓			
18.	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah.	✓			
19.	Saya belajar setiap hari tanpa paksaan	✓			
20.	Setiap pada kesalahan saya perbaiki dan di ulang kembali di rumah.	✓			

**Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar**  
**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**  
 NAMA : *K. ram*  
 KELAS : *4*  
 SEKOLAH : *Sidi bandar bidul*

Petunjuk  
 1. Bacalah baik – baik setiap pernyataan berikut.  
 2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.  
 3. Isilah kolom jawaban dengan cara member tanda ceklis (✓)

S : Selalu  
 SR : Sering  
 KK : Kadang – Kadang  
 TP : Tidak Pernah

NO	SOAL	S	SR	KK	TP
1.	Saya tertarik dengan pelajaran IPAS	✓			
2.	Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3.	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan Pelajaran IPAS	✓			
4.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	✓			
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6.	Saya merasa senang apabila guru membatalkan ulangan	✓			
7.	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan	✓			
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena udah belajar	✓			
9.	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda	✓			
10.	Saya membaca buku IPAS lain, yang belum pernah disampaikan oleh guru.	✓			
11.	Saya mengerjakan latihan soal di rumah meskipun tidak ada tugas dari guru.	✓			
12.	Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	✓			
13.	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
14.	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru.	✓			
15.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan.	✓			
16.	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal nmenunggu hasilnya.	✓			
17.	Saya merasa bosan saat pelajaran IPAS berlangsung	✓			
18.	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah.	✓			
19.	Saya belajar setiap hari tanpa paksaan	✓			
20.	Setiap pada kesalahan saya perbaiki dan di ulang kembali di rumah.	✓			

## Lampiran 11. Hasil Turnitin


skripsi dina.docx

ORIGINALITY REPORT

<b>26%</b>	<b>17%</b>	<b>11%</b>	<b>20%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Kediri Student Paper	12%
2	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	3%
3	repo.stkipgri-bkl.ac.id Internet Source	1%
4	etheses.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
7	journal.uniku.ac.id Internet Source	1%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	repository.unisma.ac.id Internet Source	1%
10	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
11	riset-iaid.net Internet Source	1%
12	jbasic.org Internet Source	1%
13	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
14	Jurnal.umk.ac.id Internet Source	1%
15	repository.stitdukotabaru.ac.id Internet Source	1%
16	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
17	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
18	proceeding.unindra.ac.id Internet Source	1%
19	123dok.com Internet Source	1%
20	ejournal.upi.edu Internet Source	1%



## Lampiran 12 Data Riwayat Hidup

**DATA PENULIS**

Dinatus Saadah lahir di Kediri pada tanggal 3 September 2022, ia merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara. Pendidikan dasar di tempuh di MI Al – HUDA (2009-2015). Kemudian melanjutkan ke MTsN 5 Kabupaten Kediri (2015-2018). Dan menyelesaikan Pendidikan menengah atas di MAN 1 Kota Kediri (2018-2021). Selain itu penulis melanjutkan Studi Program Guru Madrasah dan Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri tahun 2021 hingga sekarang. Penulis juga mengenyam Pendidikan non formal di PP Al-Ishlah Kota Kediri