

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jokoriyo No. 3, Kel. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127

Telepon: (0354) 689282 | Website: fakultarbiyah.uinkediri.ac.id

Nomor : B-2185/Un.33/D2/PP.07.01.05/05/2026
Lamp. : -
Perihal : Permohonan Izin Riset / Penelitian

Kediri, 12 May 2026

Kepada
Kepala MI Miftahul Muftadiin
di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RODIYATUL FITRIYA
NIM : 22206079
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 Ludo Game Aku dan Kebutuhananku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Miftahul Muftadiin Bongkoran 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 dan Ilmu Keguruan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd
NIP. 196806041998032001

Dicetak pada : 12/05/2026 15:56:55
Sent To : fitriyaf031@gmail.com

Lampiran 2 Surat Balasan Izin penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
MIFTAHUL MUFTADIIN**
Bongkoran Dsn. Sagi Ds. Jarak Kec. Plosoklaten Kab. Kediri
NSM: 111235060161 NPSN: 60714922 Tlp 0812-3528-9017

Nomor : 30/MI.MM/V/2026
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Mahmudi, S.Pd.I
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : MI Miftahul Muftadiin

Perihal surat permohonan izin penelitian ini, disampaikan bahwa kami bersedia menerima mahasiswa dari UIN Syekh Wasil Kediri untuk melaksanakan penelitian Sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Adapun mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Rodiyatul Fitriya
NIM : 22206079
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ludo Game Aku dan Kebutuhanku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Muftadiin Bongkoran Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri

Telah melaksanakan penelitian di MI Miftahul Muftadiin untuk memperoleh data guna penyusunan skripsi.

Demikian surat balasan penelitian ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 11 Mei 2026

Kepala


M. MAHMUDI, S.Pd.I

Lampiran 3 Validasi Ahli Media I

VALIDASI AHLI MEDIA					
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHAN KU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUHTADIIN BONGKORAN					
A. Identitas Validator					
Nama : Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd NIP : 199304232019032020					
B. Pengantar					
Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi kualitas media Ludo Game dan materi video animasi berdasarkan perspektif ahli media sebagai bagian dari proses pengembangan.					
C. Petunjuk Pengisian					
6. Dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati instrumen validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan.					
7. Dimohon untuk mengisi lembar instrumen validasi ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.					
8. Penilaian terhadap kesesuaian dengan indikator sebagai berikut:					
Kategori	Skor				
Sangat Sesuai	4				
Sesuai	3				
Tidak Sesuai	2				
Sangat Tidak Sesuai	1				
9. Setelah pengisian instrumen, dimohon Bapak/Ibu mengisi penilaian umum (kesimpulan) dengan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap kesesuaian media yang telah dikembangkan.					
10. Setelah mengisi kolom penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan komentar berupa saran dan kritik mengenai media yang dikembangkan.					
D. Instrumen					
NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Visual dan Desain					
1.	Kesesuaian komposisi warna dan estetika (Papan, Kartu, Video).				✓
2.	Kualitas resolusi gambar dan grafis tidak pecah (Papan, Kartu, Video).				✓
3.	Kualitas resolusi/ketajaman gambar dan teks.				✓
4.	Konsistensi desain antar komponen.				✓
5.	Kemenarikan karakter dan latar dalam animasi (video animasi).				✓
B. Aspek Tipografi dan Keterbacaan					
6.	Penggunaan jenis huruf yang mudah dibaca (Kartu, Buku Panduan).				✓
7.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran font (Kartu, Buku Panduan).				✓
8.	Kontras warna antara teks dan latar belakang.				✓
9.	Ketepatan penggunaan tata bahasa dan ejaan.				✓
C. Aspek Kemudahan Penggunaan (Usability)					
7.	Kejelasan instruksi dalam buku panduan.				✓
8.	Kemudahan siswa / pengguna mengoperasikan / memainkan game.				✓
9.	Kepraktisan ukuran komponen (dadu & kartu).				✓
10.	Kejelasan alur cerita/materi dalam video.				✓
D. Aspek Kualitas Media (Teknis)					
11.	Kesesuaian elemen game (dadu, pion, kartu, dll) dengan aturan Ludo.				✓
12.	Tingkat interaktivitas dan daya tarik game.				✓
13.	Kejelasan penanda/symbol pada papan game.				✓
14.	Kualitas audio dan kejelasan suara.				✓
E. Aspek Efisiensi dan Efektivitas Media					
15.	Efisiensi waktu yang dibutuhkan untuk memainkan game.				✓
16.	Potensi media dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.				✓
E. Penilaian Umum (Kesimpulan)					
Mohon pilihlah salah satu kesimpulan berikut :					
☐ Dapat digunakan tanpa revisi. ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar ☐ Tidak dapat digunakan					

VALIDASI AHLI MEDIA				
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHAN KU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUHTADIIN BONGKORAN				
F. Saran dan Masukan Penilaian				
(Tuliskan poin-poin yang perlu diperbaiki agar media lebih valid)				
Media Siap Druge cobakan				
Note:				
• Bekerja Perbaiki revisi desain				
Kediri, Validator Ahli Media				
 Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd NIP. 199304232019032020				

Lampiran 4 Validasi Ahli Media II

VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUBTADIIN BONGKORAN

A. Identitas Validator
Nama : Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd
NIP : 199206072020122027

B. Pengantar
Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi kualitas media Ludo Game dan materi video animasi berdasarkan perspektif ahli media sebagai bagian dari proses pengembangan.

C. Petunjuk Pengisian
1. Dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati instrumen validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Dimohon untuk mengisi lembar instrumen validasi ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
3. Penilaian terhadap kesesuaian dengan indikator sebagai berikut:

Kategori	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

4. Setelah pengisian instrumen, dimohon Bapak/Ibu mengisi penilaian umum (kesimpulan) dengan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap kesesuaian media yang telah dikembangkan.
5. Setelah mengisi kolom penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan komentar berupa saran dan kritik mengenai media yang dikembangkan.

D. Instrumen

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Visual dan Desain					
1.	Kesesuaian komposisi warna dan estetika (Papan, Kartu, Video).				✓
2.	Kualitas resolusi gambar dan grafis tidak pecah (Papan, Kartu, Video).				✓
3.	Kualitas resolusi/kejelasan gambar dan teks.				✓
4.	Konsistensi desain antar komponen.				✓
5.	Kemenarikannya karakter dan latar dalam animasi (video animasi).				✓

VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUBTADIIN BONGKORAN

B. Aspek Tipografi dan Keterbacaan

6.	Penggunaan jenis huruf yang mudah dibaca (Kartu, Buku Panduan).				✓
7.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran font (Kartu, Buku Panduan).				✓
8.	Kontras warna antara teks dan latar belakang.				✓
9.	Ketepatan penggunaan tata letak dan ejaan.				✓

C. Aspek Kemudahan Penggunaan (Usability)

7.	Kejelasan instruksi dalam buku panduan.				✓
8.	Kemudahan siswa / pengguna mengoperasikan / memainkan game.				✓
9.	Kepraktisan ukuran komponen (dadu & kartu).				✓
10.	Kejelasan alur cerita/materi dalam video.				✓

D. Aspek Kualitas Media (Teknis)

11.	Kesesuaian elemen game (dadu, pion, kartu, dll.) dengan aturan Ludo.				✓
12.	Tingkat interaktivitas dan daya tarik game.				✓
13.	Kejelasan penanda/symbol pada papan game.				✓
14.	Kualitas audio dan kejelasan suara.				✓

E. Aspek Efisiensi dan Efektivitas Media

15.	Efisiensi waktu yang dibutuhkan untuk memainkan game.				✓
16.	Potensi media dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.				✓

VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUBTADIIN BONGKORAN

E. Saran dan Masukan Penilaian
(Tuliskan poin-poin yang perlu diperbaiki agar media lebih valid)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

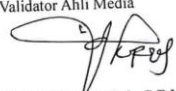
.....

.....

F. Penilaian Umum (Kesimpulan)
Mohon pilihlah salah satu kesimpulan berikut :

✓	Dapat digunakan tanpa revisi.
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Tidak dapat digunakan

Kediri,
Validator Ahli Media


Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd
 NIP. 199206072020122027

Lampiran 5 Validasi Ahli Materi I

VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUFTADHIN BONGKORAN

A. Identitas Validator
 Nama : Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I
 NIP : 199008172015032006

B. Pengantar
 Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi kualitas materi dalam media Ludo Game dan materi video animasi berdasarkan perspektif ahli materi sebagai bagian dari proses pengembangan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati instrumen validasi materi pembelajaran dan media ludo game yang telah dikembangkan.
2. Dimohon untuk mengisi lembar instrumen validasi ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
3. Penilaian terhadap kesesuaian dengan indikator sebagai berikut:

Kategori	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

4. Setelah pengisian instrumen, dimohon Bapak/Ibu mengisi penilaian umum (kesimpulan) dengan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap kesesuaian media yang telah dikembangkan.
5. Setelah mengisi kolom penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan komentar berupa saran dan kritik mengenai media yang dikembangkan.

D. Instrumen

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi pada kartu pertanyaan/tantangan Ludo dan Video selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase B.				✓
2.	Tujuan Pembelajaran (TP) tercermin secara jelas dalam aktivitas permainan dan alur video.			✓	
B. Kebenaran dan Keakuratan Materi					
3.	Konsep tentang kebutuhan (primer, sekunder, tersier) disajikan secara benar secara ilmiah.			✓	

VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUFTADHIN BONGKORAN

4.	Istilah dan fakta dalam video animasi akurat dan tidak menimbulkan miskonsepsi				✓
C. Kemanfaatan Materi					
5.	Terdapat alur berpikir yang logis dan berkesinambungan antara konsep kebutuhan dengan konsep skala prioritas			✓	
6.	Materi memberikan pemahaman praktis yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa				✓
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa					
7.	Kedalaman materi tentang kelangkaan dan kebutuhan sesuai dengan kapasitas kognitif siswa kelas 4 SD				✓
8.	Bahasa yang digunakan dalam kartu permainan dan narasi video mudah dipahami oleh siswa			✓	
9.	Ilustrasi dan contoh kasus yang digunakan sesuai dengan minat dan konteks dunia anak-anak				✓
E. Pendukung Materi dan Evaluasi					
10.	Kartu tantangan dalam Ludo Game efektif sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa			✓	
11.	Video animasi berfungsi efektif sebagai penguatan materi sebelum siswa melakukan simulasi permainan				✓

F. Saran dan Masukan Penilaian
 (Tuliskan poin-poin yang perlu diperbaiki agar media lebih valid)

MEDIA Sudah direvisi dengan base 2 sop uji coba

F. Penilaian Umum (Kesimpulan)
 Mohon pilihlah salah satu kesimpulan berikut :

☐	Dapat digunakan tanpa revisi
☒	Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐	Dapat digunakan dengan revisi besar
☐	Tidak dapat digunakan

Kediri, 08 Mei 2026
 Validator Ahli Materi

 Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I
 NIP. 199008172015032006

Lampiran 6 Validasi Ahli Materi II

VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUFTADHIN
BONGKORAN

A. Identitas Validator
 Nama : Muhamad Burhanudin, S.Pd.I
 NIP : -

B. Pengantar
 Instrumen ini bertujuan untuk memvalidasi kualitas materi dalam media Ludo Game dan materi video animasi berdasarkan perspektif ahli materi sebagai bagian dari proses pengembangan.

C. Petunjuk Pengisian
 6. Dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati instrumen validasi materi pembelajaran dan media ludo game yang telah dikembangkan.
 7. Dimohon untuk mengisi lembar instrumen validasi ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
 8. Penilaian terhadap kesesuaian dengan indikator sebagai berikut:

Kategori	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

9. Setelah pengisian instrumen, dimohon Bapak/Ibu mengisi penilaian umum (kesimpulan) dengan memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap kesesuaian media yang telah dikembangkan.
 10. Setelah mengisi kolom penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan komentar berupa saran dan kritik mengenai media yang dikembangkan.

D. Instrumen

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi pada kartu pertanyaan/tantangan Ludo dan Video selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase B.				✓
2.	Tujuan Pembelajaran (TP) tercermin secara jelas dalam aktivitas permainan dan alur video.				✓

VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA LUDO GAME AKU DAN KEBUTUHANKU
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MIFTAHUL MUFTADHIN
BONGKORAN

B. Kebenaran dan Keakuratan Materi

3.	Konsep tentang kebutuhan (primer, sekunder, tersier) disajikan secara benar secara ilmiah.				✓
4.	Istilah dan fakta dalam video animasi akurat dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓

C. Kemanfaatan Materi

5.	Terdapat alur berpikir yang logis dan berkesinambungan antara konsep kebutuhan dengan konsep skala prioritas.				✓
6.	Materi memberikan pemahaman praktis yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa.				✓

D. Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa

7.	Kedalaman materi tentang kelangkaan dan kebutuhan sesuai dengan kapasitas kognitif siswa kelas 4 SD.			✓	
8.	Bahasa yang digunakan dalam kartu permainan dan narasi video mudah dipahami oleh siswa.				✓
9.	Ilustrasi dan contoh kasus yang digunakan sesuai dengan minat dan konteks dunia anak-anak.			✓	

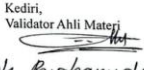
E. Pendukung Materi dan Evaluasi

10.	Kartu tantangan dalam Ludo Game efektif sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa.				✓
11.	Video animasi berfungsi efektif sebagai penguatan materi sebelum siswa melakukan simulasi permainan.				✓

E. Saran dan Masukan Penilaian
 (Tufiskan poin-poin yang perlu diperbaiki agar media lebih valid)

F. Penilaian Umum (Kesimpulan)
 Mohon pilihlah salah satu kesimpulan berikut :

✓	Dapat digunakan tanpa revisi.
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Tidak dapat digunakan

Kediri,
 Validator Ahli Materi

 Moh Burhamudin H

Lampiran 7 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum dan setelah Penggunaan Media pada Kelompok Kecil

No	Nama	Hasil Skor	
		Sebelum	Sesudah
1.	Aini	46	56
2.	Aqila	40	55
3.	Adit	35	52
4.	Zezen	42	54
5.	Kiki	38	56
6.	Zada	44	58
7.	Haidar	32	44
8.	wahyu	28	48

Nama : #3010101
 Nomer Absen : 101
 Kelas :

ANGKET MINAT BELAJAR IPAS

Halo Anak Hebat! Yuk, Ikuti Petunjuk Ini:
 Jangan bingung, ya! Lembar ini diisi dalam dua waktu yang berbeda:
 • **Sebelum Bermain (Kolom A):** Isi kolom ini di awal pelajaran sebelum kita mulai bermain.
 • **Sesudah Bermain (Kolom B):** Isi kolom ini nanti kalau permainannya sudah selesai.

Caranya gampang! Baca pernyataannya lalu beri tanda centang (✓) pada gambar wajah yang kamu banget:

- ☺ artinya "sangat setuju."
- 😊 artinya "setuju"
- ☹ artinya "kurang setuju"
- ☹☹ artinya "tidak setuju"

Selamat mengisi! Jawab dengan jujur, ya!

NO	PERNYATAAN	SKOR							
		Sebelum				Sesudah			
		☺	😊	☹	☹☹	☺	😊	☹	☹☹
1	Saya merasa senang belajar IPAS hari ini.		✓			✓			
2	Belajar IPAS di kelas terasa sangat ceria dan tidak membosankan.		✓			✓			
3	Saya merasa bahagia saat mencoba hal baru saat belajar di kelas.	✓				✓			
4	Suasana belajar saat ini membuat saya ingin terus belajar.		✓			✓			

5	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan saat pembelajaran IPAS.		✓		✓				
6	Saya ikut bekerja sama dengan teman dalam kelompok saat belajar IPAS.	✓			✓				
7	Saya berani mencoba tantangan yang ada dalam pelajaran IPAS.	✓			✓				
8	Saya merasa terlibat dalam setiap kegiatan belajar IPAS.	✓			✓				
9	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan teliti.	✓			✓				
10	Saya fokus melihat tampilan media/gambar yang digunakan ketika belajar IPAS.		✓		✓				
11	Saya mendengarkan instruksi belajar dikelas saat pembelajaran IPAS.	✓			✓				
12	Saya tidak mudah terganggu oleh hal lain saat belajar.	✓			✓				
13	Saya sangat ingin tahu isi dari materi yang dipelajari saat belajar IPAS.	✓			✓				
14	Saya tertarik membaca informasi yang ada di media belajar IPAS.	✓			✓				
15	Materi pelajaran hari ini membuat saya ingin mendengarkan penjelasan guru sampai selesai.		✓		✓				

**Lampiran 8 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum dan Setelah Penggunaan
Media Kelas 4 Mata Pelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku
pada Kelompok Besar**

No	Nama	Hasil Skor	
		Sebelum	Setelah
1.	ANA	34	55
2.	FN	38	54
3.	MFZH	34	51
4.	MHMA	32	50
5.	MFGA	36	54
6.	MHF	40	55
7.	MRS	32	53
8.	MZ	33	49
9.	NPN	33	52
10.	SQA	34	54
11.	SAK	25	49
12.	TBP	34	51
13.	VOZ	32	53
14.	WPP	28	53
15.	ZAN	37	52
16.	ZKM	31	51
17.	MDA	28	51
18.	JAR	32	49
19.	NM	27	51
20.	ZRA	32	50
21.	MFA	31	50
22.	BAZ	37	55
23.	ASSPP	37	53
24.	AKRP	31	53
25.	AFL	37	52
26.	MAMY	34	51

Nama : Haidar
 Nomor Absen : 6
 Kelas : 4

ANGKET MINAT BELAJAR IPAS

Halo Anak Hebat! Yuk, Ikuti Petunjuk ini!
 Jangan bingung, ya! Lentera ini diisi dalam dua waktu yang berbeda:

- Sebelum Bermain (Kolom A): Isi kolom ini di awal pelajaran sebelum kita mulai bermain.
- Setelah Bermain (Kolom B): Isi kolom ini setelah kita bermain.

Cara ya gampang! Baca pernyataan lalu beri tanda centang (✓) pada gambar wajah yang kamu anggap:

- ☺ artinya "sangat setuju"
- 😊 artinya "setuju"
- ☹ artinya "kurang setuju"
- ☹☹ artinya "tidak setuju"

Selamat mengisi! Jawab dengan jujur, ya!

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		Sebelum				Setelah
		☺	😊	☹	☹☹	
1	Saya merasa senang belajar IPAS hari ini.	✓				✓
2	Belajar IPAS di kelas terasa sangat ceria dan tidak membosankan.		✓			✓
3	Saya merasa bahagia saat mencoba hal baru saat belajar di kelas.	✓				✓
4	Saat ini belajar IPAS ini membuat saya ingin terus belajar.	✓				✓

5	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan saat pembelajaran IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
6	Saya ikut bekerja sama dengan teman dalam kelompok saat belajar IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
7	Saya berani mencoba tantangan yang ada dalam pelajaran IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
8	Saya merasa tertantang dalam setiap kegiatan belajar IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
9	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan teliti.	✓	✓	✓	✓	✓
10	Saya fokus melihat tampilan media/gambar yang digunakan ketika belajar IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
11	Saya menunjukkan ketertarikan belajar dikelas saat pembelajaran IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
12	Saya tidak mudah terganggu oleh hal lain saat belajar.	✓	✓	✓	✓	✓
13	Saya sangat ingin tahu isi dari materi yang dipelajari saat belajar IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
14	Saya tertarik membaca informasi yang ada di media belajar IPAS.	✓	✓	✓	✓	✓
15	Materi pelajaran hari ini membuat saya ingin mendengarkan penjelasan guru sampai selesai.	✓	✓	✓	✓	✓

Lampiran 9 Modul Ajar



MODUL AJAR DEEP LEARNING	
Sekolah	: MI Miftahul Mubtadin
Mata Pelajaran	: IPS
Tema	: Aku dan Kebutuhanku
Fase / Kelas	: B / 4
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x35= 70 menit)
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Nama Penyusun	: Rodyatul Fitriya

Identifikasi	Peserta Didik :
	Kompetensi Awal - Peserta didik mampu mengenali konsep sederhana tentang kebutuhan sehari-hari - Peserta didik pernah melakukan kegiatan membeli barang/jajan - Melalui kegiatan mengamati, menanya dapat diketahui peserta didik belum mampu membedakan kebutuhan dan keinginan secara tepat Latar Belakang Peserta didik berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang beragam, sehingga memiliki pengalaman dan kebiasaan yang berbeda dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sebagian siswa menunjukkan kecenderungan perilaku konsumtif, seperti kebiasaan jajan berlebihan tanpa mempertimbangkan skala prioritas. Selain itu, lingkungan tempat tinggal siswa didukung oleh aktivitas langsung memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam mengenal proses pemenuhan kebutuhan hidup. Minat - Siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis permainan - Menyukai aktivitas visual (gambar, video, animasi) Kebutuhan Belajar Proses pembelajaran diperkaya melalui aktivitas interaktif seperti permainan edukatif (Ludo), diskusi kelompok, dan simulasi sederhana yang mendorong keterlibatan aktif serta kolaborasi antar siswa. Selain itu, pemahaman siswa diperkuat melalui pengalaman nyata, di mana mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga

	mengalami langsung proses pengambilan keputusan dalam menentukan skala prioritas kebutuhan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan melekat dalam kehidupan sehari-hari. Materi Pembelajaran : ✓ Pengertian kebutuhan dan keinginan - Mampu mengidentifikasi perbedaan kebutuhan dan keinginan. ✓ Jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan - Peserta didik mampu mengidentifikasi tingkat kebutuhan dan menyebutkan kebutuhan berdasarkan tingkat kebutuhan. ✓ Sejarah uang dan alat tukar - Mengalkan siswa pada perkembangan cara manusia memenuhi kebutuhan, mulai dari sistem barter (tukar-menukar barang) yang memiliki keterbatasan, hingga munculnya uang sebagai alat tukar yang lebih praktis dan efisien. ✓ Literasi keuangan - Peserta didik memahami bahwa uang tidak hanya mempermudah transaksi, tetapi juga memiliki nilai dan fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pada materi literasi keuangan, siswa dibimbing untuk mengenal cara mengelola uang secara sederhana, seperti menabung, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta berbelanja secara bijak. Dimensi Profil Lulusan : ✓ DPL 1 Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME - Diimplementasikan dengan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajarannya. ✓ DPL 2 Berpikir Kritis - Diimplementasikan dengan membedakan kebutuhan dan keinginan. ✓ DPL 3 Gotong Royong - Diimplementasikan dengan bekerja sama dalam permainan serta kekompakan dalam menyusun prioritas kebutuhan. ✓ DPL 4 Bernalar Kritis - Diimplementasikan dengan menganalisis keputusan ekonomi sederhana. ✓ DPL 5 Berakhlak Mulia - Diimplementasikan saat permainan ludo game dengan menerapkan hidup sederhana dan tidak boros.
--	---

Desain Pembelajaran	✓ DPL 5 Kolaborasi - Diimplementasikan dengan bekerja sama dalam kelompok kecil saat mengerjakan LKPD. ✓ DPL 6 Kemandirian - Diimplementasikan dengan aktivitas menyelesaikan mengisi angket minat secara individu. ✓ DPL 8 Komunikasi - Diimplementasikan pada saat permainan ludo game dalam menyusun strategi permainan.
	Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya serta memahami bagaimana masyarakat memenuhi kebutuhan hidupnya secara bijak. Lintas Disiplin Ilmu : • Matematika - Peserta didik dilatih menghitung uang, membandingkan harga, dan menyusun skala prioritas kebutuhan berdasarkan kemampuan finansial sederhana. • Bahasa Indonesia - Peserta didik mengembangkan kemampuan membaca, memahami informasi, serta menyampaikan pendapat melalui diskusi dan presentasi hasil permainan. • PPKN - Peserta didik dibimbing untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, disiplin, dan bijak dalam menggunakan uang sebagai bagian dari perilaku warga negara yang baik. Integrasi ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Tujuan Pembelajaran : - Melalui pengamatan materi di PPT, siswa dapat membedakan kebutuhan dan keinginan dengan tepat. - Melalui permainan Ludo, siswa dapat menyusun skala prioritas dan meningkatkan minat belajar terhadap materi ekonomi. Topik Pembelajaran : Mengenal kebutuhan sehari-hari.

	Praktik Pedagogik :
	• Metode Pembelajaran : observasi, diskusi kelompok, permainan edukatif
	• Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan kontekstual
	• Model Pembelajaran : Problem Based Learning
	• Strategi Pembelajaran : Gamifikasi (Ludo Game)
	Kemitraan Pembelajaran :
	Guru kelas 4 mata pelajaran IPAS dan Peserta didik kelas 4
	Lingkungan Pembelajaran :
	Lingkungan sekolah yang memadai, dukungan guru untuk meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik.
	Pemanfaatan Digital :
	Video animasi pembelajaran yang berisi materi Aku dan Kebutuhanku.
	Pemahaman Bermakna :
	• Menekankan bahwa peserta didik tidak hanya mengetahui perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara sadar dan bertanggung jawab
	• Peserta didik memahami bahwa setiap pilihan dalam menggunakan uang memiliki konsekuensi, sehingga mereka belajar menyusun skala prioritas, menghindari perilaku boros, dan lebih bijak dalam mengambil keputusan.
	Pertanyaan Pemantik :
	• Jika kamu memiliki uang Rp10.000, apa yang akan kamu beli terlebih dahulu? Mengapa? • Bagaimana jika kita terus membeli barang yang tidak penting? • Apa dampaknya bagi diri sendiri jika kita boros?

KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
AWAL	Kegiatan Pendahuluan 1. Pembukaan: Salam, doa, dan presensi 2. Apersepsi: Guru menunjukkan sebuah tas sekolah dan sebuah mainan. "Jika tasmu rusak dan ada mainan baru yang bagus, mana yang harus dibeli duluan jika uang sakumu terbatas?"	10 menit

	11. Siswa mempresentasikan hasil diskusi 12. Menyusun daftar prioritas kebutuhan	
	FASE 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses 13. Guru memberikan penguatan konsep Refleksi: - Apa yang kamu pelajari hari ini? - Apakah kamu pernah membeli sesuatu yang tidak penting?	
PENUTUP	Kegiatan Penutup 1. Guru memberikan tugas lanjutan yakni mengisi Angket Minat Belajar (singkat) untuk melihat sejauh mana mereka menyukai metode Ludo hari ini. 2. Doa dan salam penutup.	10 menit

Asesmen Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran	Asesmen diagnostik berupa pertanyaan pemantik untuk mengetahui kondisi awal peserta didik
	Asesmen pada Proses Pembelajaran	LKPD Detektif Ekonomi
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran	Angket minat belajar

Kegiatan Remedial
Peserta didik yang belum dapat mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran diharuskan mengikuti remedial berikut:

- Siswa mengerjakan LKPD sederhana dengan kegiatan mencocokkan (matching) Kebutuhan vs keinginan

Kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar selanjutnya dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi dengan soal Kartu soal berbasis analisis:

- Apa dampak jika selalu membeli keinginan?
- Bagaimana hubungan kebutuhan dengan lingkungan?

Sumber/Referensi/Daftar Pustaka

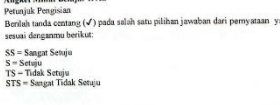
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran IPAS Fase B*. Jakarta: Kemendikbudristek
Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2021). *Buku Panduan Guru IPAS Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.

INTI	3. Motivasi: Menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar sambil bertualang menjadi "Detektif Ekonomi" melalui permainan Ludo.	50 menit
	FASE 1 Orientasi Peserta Didik pada Masalah 1. Guru menyajikan masalah kontekstual: "Budi memiliki uang Rp10.000. Ia ingin membeli jajan, tetapi juga membutuhkan alat tulis. Apa yang harus dilakukan?" 2. Siswa memberikan pendapat awal pada masalah yang diberikan guru.	
	FASE 2 Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar 3. Guru membentuk kelompok bernama "Tim Detektif Ekonomi". Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang akan bermain dalam satu papan Ludo. 4. Siswa mengamati dan menonton video animasi pembelajaran "Aku dan Kebutuhanku" sebelum bermain.	
		
	5. Guru memastikan setiap kelompok paham bahwa kunci kemenangan di game adalah Pemahaman Materi. 6. Guru menjelaskan aturan permainan Ludo edukatif. 7. Guru membagikan atribut: Dadu, Pion dan Uang Mainan.	
	FASE 3 Membimbing Penyelidikan (Investigasi) 8. Peserta didik memulai permainan Ludo Game. 9. Peserta didik mendiskusikan jawaban yang ditemukan disetiap kotak dan diskusi dalam mengambil keputusan saat mengambil kartu toko. 10. Peserta didik berdiskusi untuk membuat strategi permainan untuk mencapai finish.	
	FASE 4 Membaca dan Menyajikan Hasil	

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). <i>Profil Pelajar Pancasila</i> . Jakarta: Kemendikbudristek.	
Glosarium Deep Learning (Pembelajaran Mendalam): Pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara bermakna, keterkaitan dengan kehidupan nyata, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Gamifikasi: Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Kebutuhan: Segala sesuatu yang harus dipenuhi untuk kelangsungan hidup manusia, seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal. Keinginan: Segala sesuatu yang ingin dimiliki tetapi tidak harus dipenuhi, seperti mainan atau barang hiburan. Minat Belajar: Kecenderungan atau ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Skala Prioritas: Urutan kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingannya, dari yang paling penting hingga yang kurang penting. Lampiran 1. Media Ludo game 2. Animasi Pembelajaran 3. LK Detektif Ekonomi 4. Angket Minat Belajar IPAS 5. Instrumen Penilaian 6. Remedial 7. Pengayaan	

Kediri, 27 April 2026
Guru IPAS

Rodiyatul Fitriya

LAMPIRAN	
1. Media Ludo game	
2. Animasi Pembelajaran	
3. LK Detektif Ekonomi	
4. Angket Minat Belajar IPAS	

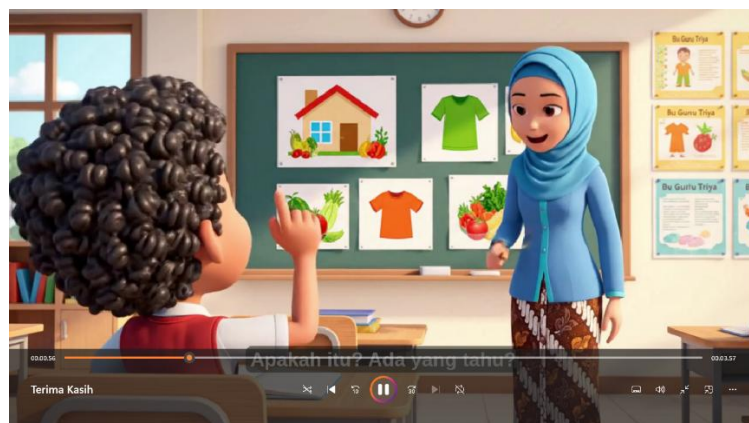
- Peringkat Pengisian
Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban dari pernyataan yang sesuai denganmu berikut:
- SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

Lampiran 10 Tampilan Produk Yang dikembangkan

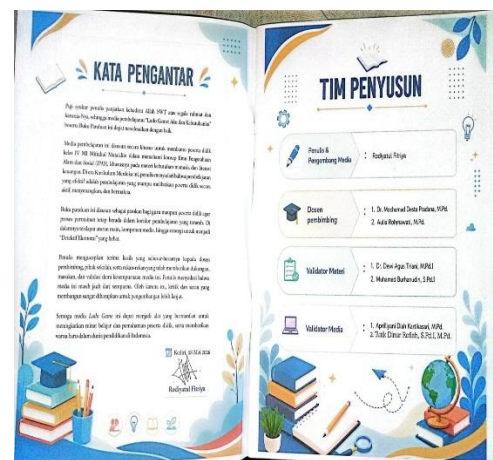
A. Ludo Game

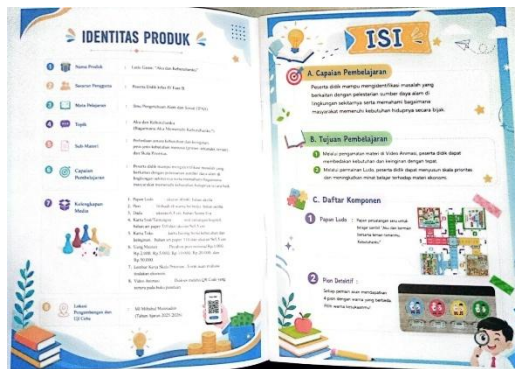


B. Materi Video Animasi



C. Buku Panduan





Lampiran 11 Dokumentasi

A. Uji Coba Kelompok Kecil



B. Uji Coba Kelompok Besar



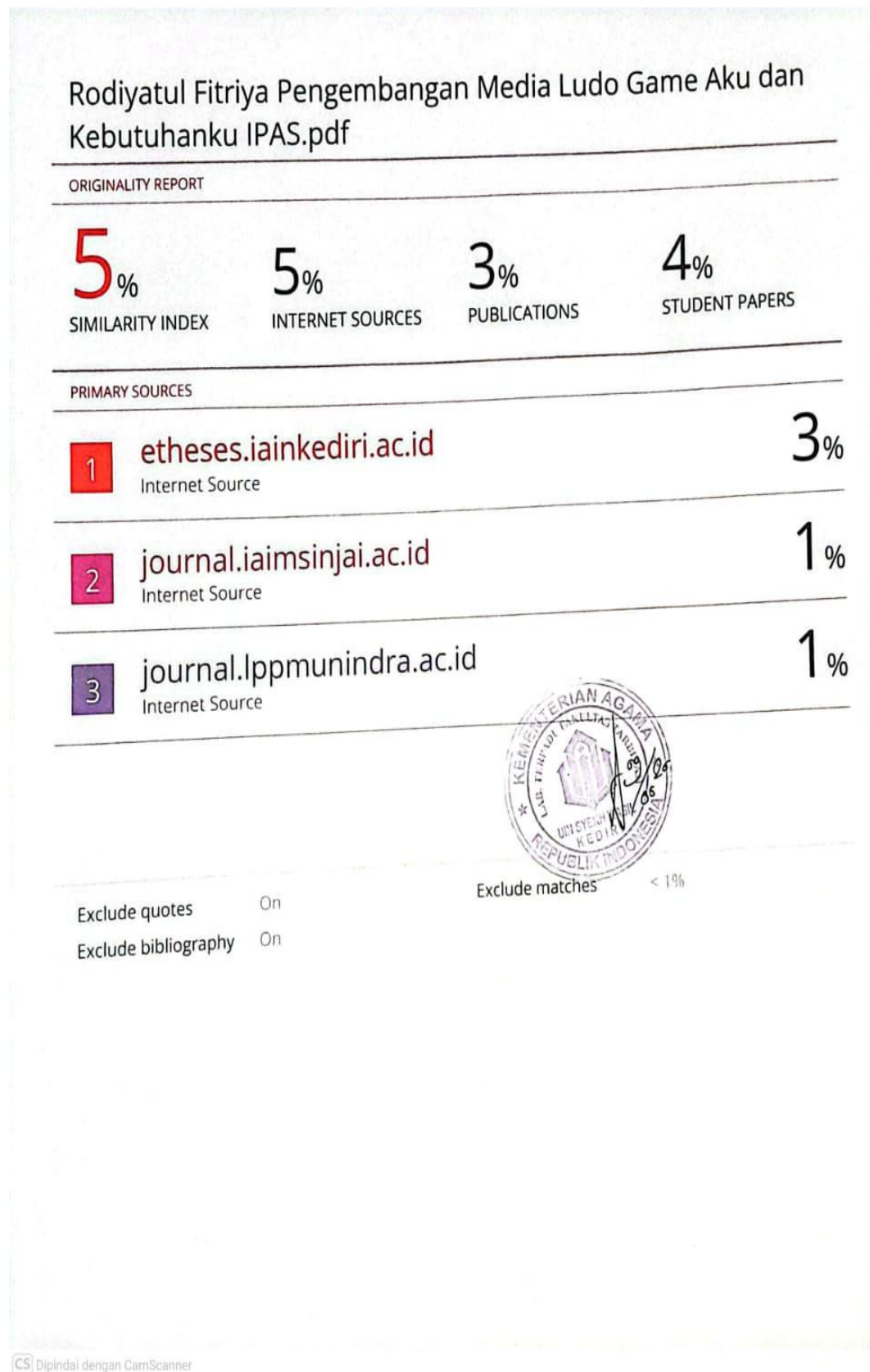
C. Foto Bersama Setelah Melakukan Uji Coba Media



D. Dokumentasi Menyimak Materi Video Animasi Materi Aku dan Kebutuhanku



Lampiran 11 Hasil Turnitin



Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup



Penulis bernama lengkap Rodiyatul Fitriya, lahir di Kediri pada tanggal 21 November 2003. Penulis beralamatkan di Bendo, Dusun Sagi, Desa Jarak, Kecamatan Plosoklaten, Kabupaten Kediri. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari Ibu Muyati.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis yaitu TK Kusuma Mulia yang lulus pada tahun 2010, dilanjutkan di MI Miftahul Muhtadiin lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan ke MTS Sunan Ampel lulus pada tahun 2019, selanjutnya lanjut di MA Sunan Ampel lulus pada tahun 2022 dan melanjutkan kuliah dengan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri pada tahun 2022 hingga saat ini. Selama menjadi mahasiswa S1, penulis pernah mengikuti KMD (Kursus Mahir Tingkat Dasar) untuk menjadi seorang calon pembina pramuka dan juga telah mengikuti narakarya sebagai tindak lanjut dari KMD Kursus Mahir Tingkat Dasar).