

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Judul



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan Judul Skripsi
Semester Genap T.A 2023/2024
Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2002101009
Nama Mahasiswa : INTAN ZULFA ROHMAWATI
Judul : **Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran**
***Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01**
Nambangan Kidul

Madiun, 28 Maret 2024

INTAN ZULFA
NIM. 2002101009

Dosen Pembimbing I

DR. ENDANG SRI MARUTI, M.PD
NIDN. 0701018803

Dosen Pembimbing II

. MELIK BUDIARTI, S.SOS., M.A.
NIDN. 0719047401

Mengetahui,
Kaprosdi. PGSD

DR. ENDANG SRI MARUTI, M.PD
NIDN. 0701018803

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400
Website: www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id
Website Fakultas: fkip.unipma.ac.id Email: fkip@unipma.ac.id

Nomor : 0222.c/N/FKIP/UNIPMA/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Madiun, 4 April 2024

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 01 Nambangan Kidul, Kota Madiun
di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun
dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin
kepada mahasiswa/i:

Nama : Intan Zulfa Rohmawati
NIM : 2002101009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:
"Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Di SDN 01 Nambangan Kidul"

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan
terima kasih.

↓ Dekan,



Dr. Sardullo Gembong, M.Pd.
NIP. 19650922 199303 1 001

Lampiran 3. Surat Selesai Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MADIUN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 NAMBANGAN KIDUL
Jalan Mliwis No. 26 Kecamatan Manguharjo
Kota Madiun, Kode Pos : 63128
Telepon (0351) 469032
Email : sdn01nambangankidul@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor Surat: 900/072/401.101.1.16/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Pangestiningati S.Pd., M.Pd
NIP : 196809181991112001
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Intan Zulfa Rohmawati
NIM : 2002101009
Semester : 8
Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01 Nambangan Kidul
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Madiun
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data dalam rangka penyusunan skripsi di SDN 01 Nambangan Kidul pada 20 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

1 Juni 2024
Kepala Sekolah
Sri Pangestiningati S.Pd., M.Pd
NIP. 196809181991112001



Lampiran 4. Kisi-kisi dan Soal Pra Siklus

KISI-KISI SOAL PRETEST
IPAS KELAS 4

No	Mata Pelajaran	Indikator	Kelas	Materi	Tujuan	Ranah	Nomor Soal	Bentuk Soal
1	IPAS	Mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Dengan diberikan ilustrasi peserta didik mampu menyebutkan jenis kebutuhan manusia dan contohnya dengan tepat	C1 (Menyebutkan)	1 dan 2	Pilihan Ganda
		Mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Peserta didik mampu menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia	C1 (Menyebutkan)	3	
		Mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari jenis-jenis kebutuhan dengan tepat	C2 (Menjelaskan)	4 dan 5	
2	IPAS	Mendesripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Peserta didik dapat membandingkan perbedaan kebutuhan dengan keinginan	C4 (Menganalisis)	6 dan 7	Pilihan Ganda
		Mengategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Dengan tabel / ilustrasi peserta didik dapat menentukan kebutuhan hidupnya sesuai dengan skala prioritas	C3	8,9,10	

SOAL PRETEST

Nama:	
Kelas:	
Absen:	

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Setiap manusia memerlukan kebutuhan hidup yang harus dipenuhi, seperti rumah untuk tempat berteduh dari panas dan hujan. Dari pernyataan tersebut jenis kebutuhan yang diperlukan manusia termasuk ke dalam jenis kebutuhan...
 - a. Sekunder
 - b. Primer
 - c. Tersier
 - d. Pelengkap
2. Dina bersama keluarganya memiliki keinginan pergi liburan ke Malaysia. Pernyataan tersebut termasuk jenis kebutuhan...
 - a. Tersier
 - b. Pokok
 - c. Primer
 - d. Sekunder
3. Dibawah ini manakah jawaban yang paling tepat faktor yang mempengaruhi kehidupan manusia ...
 - a. Alam, peradaban dan usia
 - b. Alam, jenis kelamin dan agama
 - c. Agama, peradaban dan rencana
 - d. Alam, agama dan adat istiadat
4. Terdapat jenis kebutuhan yang dikategorikan sebagai pelengkap kebutuhan primer atau kebutuhan pokok adalah. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari kebutuhan...
 - a. Sekunder
 - b. Tersier
 - c. Pokok
 - d. Sampingan
5. Sesuatu yang diperlukan manusia untuk mencapai kesejahteraan. Pernyataan tersebut merupakan...
 - a. Pengertian kebutuhan

- b. Tujuan kebutuhan
 - c. Ciri-ciri kebutuhan
 - d. Jenis kebutuhan
6. Kebutuhan terhadap barang dan jasa yang tergolong mewah. Serta jenis kebutuhan ini di penuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Pernyataan tersebut merupakan jenis kebutuhan...
- a. Sekunder
 - b. Pokok
 - c. Tersier
 - d. Primer
7. Bila merupakan siswa baru di SDN Sejahtera, ia memiliki uang tabungan sejumlah Rp. 100.000. Sebagai siswa baru ia harus membeli kebutuhan sekolah seperti alat tulis. Dari pernyataan tersebut manakah pernyataan yang tepat terkait pengertian kebutuhan...
- a. Segala sesuatu yang harus diabaikan
 - b. Segala sesuatu yang harus dihiraukan
 - c. Segala sesuatu yang harus dipenuhi
 - d. Segala sesuatu yang harus dihindari

8. Kebutuhan sekunder atau kebutuhan pelengkap yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi. Pilihlah jawaban dibawah yang termasuk kebutuhan sekunder adalah...

1	Mobil	5	Beras
2	Kulkas	6	Minyak
3	Motor	7	Meja
4	Televisi	8	Buku Cerita

- a. 1,2,7,8
 - b. 2,4,7,8
 - c. 1,2,4,6
 - d. 2,4,6,7
9. Kebutuhan terhadap barang dan jasa yang tergolong mewah. Serta jenis kebutuhan ini di penuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Pernyataan tersebut merupakan jenis kebutuhan...
- a. Sekunder
 - b. Pokok
 - c. Primer
 - d. Tersier

10. Perhatikan pernyataan dibawah ini!

(1) Arya makan karena merasa lapar

(2) Dika membeli lemari untuk menyimpan pakaian

(3) Ida berlibur ke Singapura bersama keluarganya

(4) Farhan dan keluarganya

menonton televisi bersama

Jenis kebutuhan tersier terdapat pada pernyataan nomor...

a. (1)

b. (3)

c. (2)

d. (4)

KUNCI JAWABAN SOAL PRA SIKLUS

1.	B	6.	C
2.	A	7.	C
3.	D	8.	B
4.	A	9.	D
5.	A	10.	B

Lampiran 5. Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

No.	Nama	Hasil Belajar	
		Nilai	Keterangan
1.	AFPP	70	Tidak Tuntas
2.	AWNH	80	Tuntas
3.	ANH	80	Tuntas
4.	AAR	50	Tidak Tuntas
5.	EHP	70	Tidak Tuntas
6.	EM	60	Tidak Tuntas
7.	HRD	60	Tidak Tuntas
8.	KKW	80	Tuntas
9.	KMC	50	Tidak Tuntas
10.	MAA	40	Tidak Tuntas
11.	RCP	80	Tuntas
12.	SQJ	50	Tidak Tuntas
13.	TID	80	Tuntas
14.	ANF	40	Tidak Tuntas
15.	AAG	50	Tidak Tuntas
	Rata-rata nilai	63	
	Persentase Ketuntasan siswa	33%	
	KKM	75	

Lampiran 6. Modul Siklus I

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 4 SIKLUS I**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Intan Zulfa Rohmawati
Instansi	: SDN 01 Nambangan Kidul
Tahun Ajaran	: 2023/2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas	: B/4
Bab	: 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?)
Topik	: Aku dan Kebutuhanku
Alokasi Waktu	: 2 JP
A. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE A	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan.2. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan.3. Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skalaprioritas.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,2) Berkebinekaan global,3) Bergotong-royong,4) Mandiri,5) Bernalar kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none">• Buku Guru bagian Ide Pengajaran• Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik A. Aku dan Kebutuhanku</p> <p>Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p>	

- Alat tulis; alat mewarnai; kertas samson; buku tulis.
- Kertas HVS
- Laptop
- Proyektor

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ *Game Base Learning*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 7 :**
 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing dengan tepat.
 2. Peserta didi dapat mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia dengan benar.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta didik dapat melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan dengan tepat.
 2. Peserta didik dapat menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini dengan tepat.
 3. Peserta didik dapat membuat rencana belajar dengan tepat.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**
 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dengan bimbingan guru dengan tepat.
 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan dengan baik.
 3. Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skalaprioritas dengan tepat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A. Aku dan Kebutuhanku :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami jenis kebutuhan

C. PERTANYAAN PEMATIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Apa itu kebutuhan?
2. Apa yang kalian butuhkan dalam hidup?
3. Bagaimana cara kalian dalam mendapatkan sesuatu yang kalian butuhkan?

Topik A. Aku dan Kebutuhanku

1. Apa saja kebutuhan manusia?
2. Mengapa manusia memiliki kebutuhan?
3. Apa hubungan kebutuhan dengan keinginan manusia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. (**Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa**)
2. Peserta didik bersama guru melakukan presensi kehadiran dan guru menanyakan kabar peserta didik
3. Peserta didik bersama guru melakukan “Tepuk Konsentrasi”

Tepuk Konsentrasi

Aku

Konsentrasi

Karena aku

- Ingin tau Guruku yang berbicara aku yang mendengarkan
4. Kegiatan apresepri peserta didik menjawab pertanyaan pematik yang diberika oleh guru diawal pembelajaran “Apa itu kebutuhan? Apa yang kalian butuhkan dalam hidup? Bagaimana cara kalian dalam mendapatkan sesuatu yang kalian butuhkan? (**Bernalar kritis**)
 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingindicapai pada topik A. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Siswa melakukan literasi dengan narasi pada teks pembuka topik A
2. Siswa berdiskusi terkait identifikasi kebutuhan sehari hari berbantuan media *Word Wall*.
3. Siswa diarahkan membentuk kelompok untuk menyelesaikan LKPD yang telah disediakan oleh guru.
4. Siswa mengerjakan LKPD kelompok tentang identifikasi jenis kebutuhan

sehari-hari (**Gotong-royong**)

5. Guru memandu jalannya kegiatan tugas kelompok.
6. Siswa dipandu guru untuk mempresentasikan tugas kelompok.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan tugas kelompok yang telah dikerjakan (**Komunikasi**)
8. Siswa melakukan evaluasi hasil belajar(**Mandiri**)

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini (**Komunikasi**)
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini (**Komunikasi**)
4. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. REFLEKSI

Topik A: Aku dan Kebutuhanku

1. Mengapa kalian memiliki kebutuhan?

Bervariasi, berhubungan dengan kelangsungan hidup.

2. Apakah kebutuhan hidup kalian sama dengan kebutuhan hidup temanmu/orang lain?

Bervariasi, namun setiap orang memiliki beberapa kebutuhan serupa seperti sandang, pangan, papan. Namun ada juga yang memiliki kebutuhan yang berbeda.

3. Apa hal yang menentukan bahwa kebutuhan itu utama atau tidak?

Kepentingan, waktu, faktor kemampuan, mendesak dan penting, urgensitas).

4. Apakah kalian dapat memaksakan kebutuhan kalian kepada orang lain?

Jawaban bisa ditekankan pada setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dankemampuan yang juga berbeda untuk memenuhinya.

5. Mana yang lebih utama kebutuhan atau keinginan?

Kebutuhan yang lebih utama dipenuhi, kalau masih mampu dan keinginan itu termasukke dalam kebutuhan yang akan datang, bisa direncanakan.

6. Menurutmu bagaimana caranya menentukan urutan kebutuhan masing-masing?

Tentukan urutan prioritasnya. Penuhi atau laksanakan sesuai

dengan urutan prioritasnya.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

F. ASSESMENT/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Aspek yang diamati	Kriteria			
	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Disiplin a. Tertib mengikuti arahan guru b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan diluar materi pembelajaran d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi
Aktif a. Menyampaikan sesuatu sesuai keadaan yang ada b. Mengakui kesalahan yang terjadi c. Tidak menyontek pekerjaan orang lain d. Mencantumkan sumber belajar yang dipelajari	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi
Tanggung jawab a. Melaksanakan tugas piket secara teratur b. Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok c. Menyelesaikan tugas sesuai petunjuk d. Merapikan kembali peralatan belajar yang	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi

telah digunakan				
Santun a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang baik c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi

No	Nama	Disiplin	Aktif	Tanggung Jawab	Santun	Total Nilai
1.						
2.						

2. Penilaian Pengetahuan

No	Nama	Skor
1.		
2.		

$$\text{NILAI} = \frac{\text{SKOR YANG DIDAPAT}}{\text{SKOR MAX}} \times 100$$

3. Penilaian ranah keterampilan

NO	Kelompok	Aspek				Total Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4		
1							
2							

Aspek yang diamati	Kriteria			
	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Membuat mind map terkait jenis jenis kebutuhan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kata kunci sesuai dengan materi 2. Kelengkapan materi sesuai dengan topik yang diminta 3. Dapat mengembangkan materi 4. Desain menarik 	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN**KISI-KISI SOAL POST TEST SIKLUS I****IPAS KELAS 4**

No	Mata Pelajaran	Indikator	Kelas	Materi	Tujuan	Ranah	Nomor Soal	Bentuk Soal
1	IPAS	Mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Peserta didik mampu memilih jenis dan contoh kebutuhan manusia dengan tepat	C1 (Memilih)	1,2,3	Pilihan Ganda
	IPAS	Mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Peserta didik mampu menganalisis jenis kebutuhan manusia dan contohnya dengan tepat	C4 (Menganalisis)	4,5	
2	IPAS	Mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Dengan ilustrasi peserta didik dapat menentukan contoh kebutuhan dan keinginan	C3 (Menentukan)	6,7	
3	IPAS	Mengategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Dengan tabel / ilustrasi peserta didik dapat menunjukkan kebutuhan hidupnya sesuai dengan skala prioritas	C2 (Menunjukkan)	8,9,10	

SOAL POST TES SIKLUS I**Nama:****Kelas:****Absen:****A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!**

1. Berikut ini termasuk dalam jenis kebutuhan berdasarkan intensitas kegunaannya, kecuali...
 - a. Kebutuhan tersier
 - b. Kebutuhan Primer
 - c. Kebutuhan Sekarang
 - d. Kebutuhan Sekunder

2. Arya makan karena merasa perutnya lapar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dari pernyataan tersebut kebutuhan Arya termasuk jenis kebutuhan...
 - a. Primer
 - b. Tersier
 - c. Sekunder

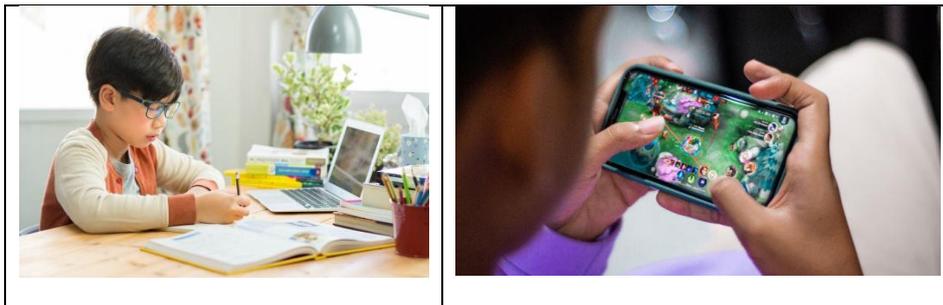
- d. Kebutuhan harian
3. Kebutuhan sekunder dapat disebut juga kebutuhan pelengkap. Kebutuhan ini dapat dipenuhi setelah terpenuhinya kebutuhan...
- a. Primer
 - b. Tersier
 - c. Jasmani
 - d. Rohani
4. Pilihlah jawaban yang paling sesuai.
- Ketika libur telah tiba Ira dan keluarganya liburan keluar negeri.
- Pernyataan tersebut termasuk ke dalam jenis kebutuhan apa dan apa alasannya...
- a. Kebutuhan primer atau kebutuhan pokok
 - b. Kebutuhan sekunder atau kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer
 - c. Kebutuhan tersier yang dapat diwujudkan ketika kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi
 - d. Kebutuhan pokok yang harus dipenuhi ketika liburan
5. Kebutuhan sekunder bukan jenis kebutuhan yang mendesak, berbeda dengan kebutuhan primer. Contoh kebutuhan sekunder adalah kursi, meja, almari dll. Kebutuhan sekunder dapat juga disebut sebagai kebutuhan...
- a. Pokok
 - b. Utama
 - c. Penting
 - d. Pelengkap

6. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pilihlah diantara gambar tersebut berdasarkan intensitasnya...

- Kesehatan, makanan, pendidikan
 - Pendidikan, jam tangan, motor
 - Motor, rumah mewah, buku
 - Buku, kesehatan, motor
7. Orang zaman dahulu menggunakan pakaian menggunakan kulit hewan. Berdasarkan pernyataan tersebut kebutuhan manusia dipengaruhi oleh faktor...
- Agama
 - Peradaban atau zaman
 - Lingkungan
 - Alam
8. Perhatikan gambar dibawah ini!



Jika kalian seorang siswa manakah kebutuhan yang harus dipenuhi, mengapa?

- Bermain game untuk refreshing
- Bermain game untuk kesenangan
- Belajar agar tidak dimarahi orang tua

d. Belajar merupakan kewajiban seorang pelajar

9. Terdapat tiga jenis kebutuhan manusia sesuai dengan intensitas kebutuhan. Berikut urutan jenis kebutuhan manusia adalah...
- a. Tersier, sekunder, primer
 - b. Primer, pokok, sekunder
 - c. Primer, sekunder, tersier
 - d. Sekunder, tersier, pokok

10. Perhatikan tabel dibawah ini!

(a) Kursi	(c) pendidikan
(b) Rumah	(d) Makanan

Dari tabel tersebut yang termasuk ke dalam kebutuhan pokok yaitu...

- a. (a), (b), (c)
- b. (b), (c), (d)
- c. (a), (c), (d)
- d. (b), (c), (a)

KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS I

1.	C	6.	A
2.	A	7.	B
3.	A	8.	D
4.	C	9.	C
5.	D	10.	B

LKPD:

Topik A. Aku dan Kebutuhanku

Nama Anggota _____ Kelas : _____
Kelompok : _____

Merjakan soal berikut dengan benar!

Simaklah percakapan dibawah ini dengan seksama!



1. menurutmu apakah yang harus dibeli wulan? lingkari salah satu jawabnya serta alasannya pada kotak.

A  **B** 

Alasan _____

2. Libur semester hampir selesai. Kamu harus mempersiapkan keperluan sekolah. Tuliskan 5 kebutuhan yang kamu perlukan untuk keperluan sekolah dengan bijak dan tepat!

1..... 3..... 5.....
2..... 4.....

3. Tarik garis pada jawaban yang sesuai

Kebutuhan ●	<input type="radio"/> Dapat dipenuhi setelah yang utama terpenuhi
	<input type="radio"/> Jika tidak dipenuhi akan mempengaruhi kegiatan sekolah
Keinginan ●	<input type="radio"/> Tidak harus dipenuhi
	<input type="radio"/> Harus Dipenuhi

4. Jenis kebutuhan manusia dibedakan menjadi kebutuhan primer, kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier. Berikan contoh dari masing-masing jenis kebutuhan tersebut! (Minimal 3)

.....
.....
.....

Materi:

BAB 7 (BAGAIMANA MENDAPATKAN SEMUA KEPERLUAN KITA)
TOPIK A. AKU DAN KEBUTUHANKU

Intan Zulfa

AYO BELAJAR

APA YANG KALIAN TAU TENTANG KEBUTUHAN?

Kebutuhan adalah sesuatu yang diperlukan manusia untuk mencapai kesejahteraan.

Kebutuhan Manusia Menurut Intensitas Kegunaan

Kebutuhan Primer Kebutuhan yang harus dipenuhi agar manusia dapat bertahan hidup. Contoh: makanan, minuman, pakaian, dan tempat tinggal.	
Kebutuhan Sekunder Kebutuhan yang melengkapi kebutuhan primer. Merupakan kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi.	
Kebutuhan Tersier Kebutuhan yang timbul karena kebutuhan akan barang mewah.	

KEBUTUHAN PRIMER (KEBUTUHAN POKOK)

Kebutuhan utama yang harus dipenuhi agar manusia dapat bertahan hidup.
contoh: makanan, minuman, pakaian dan tempat tinggal.

Coba sebutkan kebutuhan primer kalian sebagai siswa?

KEBUTUHAN SEKUNDER

kebutuhan pelengkap disamping kebutuhan primer. merupakan kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi
contoh: Televisi, Kulkas, Meja, Kursi dll

NYAMA LAIN KEBUTUHAN SEKUNDER ADALAH KEBUTUHAN SAMPINGAN

KEBUTUHAN TERSIER

Kebutuhan manusia terhadap barang dan jasa yang tergolong mewah. Kebutuhan tersier dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi.

contoh: Mobil, pesawat terbang, liburan keluar negeri



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBUTUHAN

A. Keadaan alam/ Lingkungan

Terdapat perbedaan cuaca diseluruh daerah, contohnya perbedaan kebutuhan penduduk daerah pantai dan pegunungan



B. Agama

Contoh dari faktor agama adalah perbedaan alat ibadah agama satu dan lainnya berbeda



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBUTUHAN

C. Adat

Contoh adat yang mempengaruhi kebutuhan adalah, adat negara indonesia yang membutuhkan nasi sebagai makanan pokok sedangkan negara barat membutuhkan roti



D. Peradaban

Peradaban merubah pakaian orang zaman dahulu yang berasal dari kulit hewan atau daun, zaman sekarang sudah modern menggunakan kain



GLOSARIUM

- Prioritas : Keadaan dimana seseorang atau sesuatu dianggap atau diperlakukan lebih penting daripada yang lainnya.
- Primer : Kebutuhan paling mendasar untuk menghidupi seorang individu, seperti kebutuhan pangan, sandang, papan.
- Sekunder : Kebutuhan kedua yang perlu dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi.
- Tersier : kebutuhan yang sering sebagian orang disebut kebutuhan akan sesuatu yang bersifat mewah.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.

Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD kelas IV. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknolog*.

Modul Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 4. *Eksis*.

Lampiran 7. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama Siswa	Hasil yang Dicapai	
		Nilai	Keterangan Nilai
1.	AFPP	80	Tuntas
2.	AWNH	80	Tuntas
3.	ANH	90	Tuntas
4.	AAR	60	Tidak Tuntas
5.	EHP	80	Tuntas
6.	EM	60	Tidak Tuntas
7.	HRD	80	Tuntas
8.	KKW	90	Tuntas
9.	KMC	80	Tuntas
10.	MAA	50	Tidak Tuntas
11.	RCP	80	Tuntas
12.	SQJ	80	Tuntas
13.	TID	90	Tuntas
14.	ANF	50	Tidak Tuntas
15.	AAG	50	Tidak Tuntas
	Rata-rata	73	
	Persentase Ketuntasan	67%	
	KKM	75	

Lampiran 8. Modul Ajar Siklus II

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 4 SIKLUS II**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Intan Zulfa Rohmawati
Instansi	: SDN 01 Nambangan Kidul
Tahun Ajaran	: 2023/2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas	: B/4
Bab	: 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?)
Topik	: Aku dan Kebutuhanku
Alokasi Waktu	: 2 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	
C. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE A	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan.2. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan.3. Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skalaprioritas.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,2) Berkebinekaan global,3) Bergotong-royong,4) Mandiri,5) Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ol style="list-style-type: none">a. Buku Guru bagian Ide Pengajaranb. Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik A. Aku dan Kebutuhanku</p> <p>Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none">• Alat tulis; alat mewarnai; kertas samson; buku tulis.• Kertas HVS	

- Laptop
- Proyektor

F. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

G. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ *Game Base Learning*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 7 :**
 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing dengan tepat.
 2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia dengan benar.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**
 1. Peserta didik dapat melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan dengan tepat.
 2. Peserta didik dapat menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini dengan tepat.
 3. Peserta didik dapat membuat rencana belajar dengan tepat.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A :**
 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan dengan bimbingan guru dengan tepat.
 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan dengan baik.
 3. Peserta didik dapat mengategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skalaprioritas dengan tepat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A. Aku dan Kebutuhanku :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami jenis kebutuhan

C. PERTANYAAN PEMATIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Apa itu kebutuhan?
2. Apa yang kalian butuhkan dalam hidup?
3. Bagaimana cara kalian dalam mendapatkan sesuatu yang kalian butuhkan?

Topik A. Aku dan Kebutuhanku

1. Apa saja kebutuhan manusia?
2. Mengapa manusia memiliki kebutuhan?
3. Apa hubungan kebutuhan dengan keinginan manusia

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. (**Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa**)
2. Peserta didik bersama guru melakukan presensi kehadiran dan guru menanyakan kabar peserta didik
3. Peserta didik bersama guru melakukan “Tepuk Konsentrasi”

Tepuk Konsentrasi

Aku

Konsentrasi

Karena aku

Ingin tau Guruku yang berbicara aku yang mendengarkan

4. Kegiatan apresepasi peserta didik menjawab pertanyaan pematik yang diberika oleh guru diawal pembelajaran “Apa itu kebutuhan? Apa yang kalian butuhkan dalam hidup? Bagaimana cara kalian dalam mendapatkan sesuatu yang kalian butuhkan? (**Bernalar kritis**)
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingindicapai pada topik A. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Siswa melakukan literasi dengan narasi pada teks pembuka topik A
2. Siswa berdiskusi terkait identifikasi kebutuhan sehari hari dan faktor perbedaan kebutuhan berbantuan media *Word Wall*.
3. Siswa diarahkan membentuk kelompok untuk menyelesaikan LKPD

yang telah disediakan oleh guru.

4. Siswa mengerjakan LKPD kelompok tentang identifikasi jenis kebutuhan sehari-hari (**Gotong-royong**)
5. Guru memandu jalannya kegiatan tugas kelompok.
6. Siswa dipandu guru untuk mempresentasikan tugas kelompok.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan tugas kelompok yang telah dikerjakan (**Komunikasi**)
8. Siswa melakukan evaluasi hasil belajar (**Mandiri**)

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini (**Komunikasi**)
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini (**Komunikasi**)
4. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. REFLEKSI

Topik A: Aku dan Kebutuhanku

1. Mengapa kalian memiliki kebutuhan?
Bervariasi, berhubungan dengan kelangsungan hidup.
2. Apakah kebutuhan hidup kalian sama dengan kebutuhan hidup temanmu/orang lain?
Bervariasi, namun setiap orang memiliki beberapa kebutuhan serupa seperti sandang, pangan, papan. Namun ada juga yang memiliki kebutuhan yang berbeda.
3. Apa hal yang menentukan bahwa kebutuhan itu utama atau tidak?
Kepentingan, waktu, faktor kemampuan, mendesak dan penting, urgensi).
4. Apakah kalian dapat memaksakan kebutuhan kalian kepada orang lain?
Jawaban bisa ditekankan pada setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dan kemampuan yang juga berbeda untuk memenuhinya.
5. Mana yang lebih utama kebutuhan atau keinginan?
Kebutuhan yang lebih utama dipenuhi, kalau masih mampu dan keinginan itu termasuk dalam kebutuhan yang akan datang, bisa direncanakan.

6. Menurutmu bagaimana caranya menentukan urutan kebutuhan masing-masing?

Tentukan urutan prioritasnya. Penuhi atau laksanakan sesuai dengan urutan prioritasnya.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajarankali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

F. ASSESMENT/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Aspek yang diamati	Kriteria			
	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Disiplin a. Tertib mengikuti arahan guru b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan diluar materi pembelajaran d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi
Aktif a. Menyampaikan sesuatu sesuai keadaan yang ada b. Mengakui kesalahan yang terjadi c. Tidak menyontek pekerjaan orang lain d. Mencantumkan sumber belajar yang dipelajari	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi
Tanggung jawab a. Melaksanakan tugas piket secara teratur b. Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok c. Menyelesaikan tugas sesuai petunjuk d. Merapikan kembali	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi

peralatan belajar yang telah digunakan				
Santun a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang baik c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi

No	Nama	Disiplin	Aktif	Tanggung Jawab	Santun	Total Nilai
1.						
2.						

2. Penilaian Pengetahuan

No	Nama	Skor
1.		
2.		

$$\text{NILAI} = \frac{\text{SKOR YANG DIDAPAT}}{\text{SKOR MAX}} \times 100$$

3. Penilaian ranah keterampilan

Aspek yang diamati	Kriteria			
	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Membuat mind map terkait jenis jenis kebutuhan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kata kunci sesuai dengan materi 2. Kelengkapan materi sesuai dengan topik yang diminta 3. Dapat mengembangkan materi 4. Desain menarik 	Semua aspek terpenuhi	Tiga aspek terpenuhi	Dua aspek terpenuhi	Satu aspek terpenuhi

NO	Kelompok	Aspek				Total Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4		
1							
2							

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN**Kisi-Kisi Soal Post Test Siklus II****KISI-KISI SOAL EVALUASI SIKLUS II****IPAS KELAS 4**

No	Mata Pelajaran	Indikator	Kelas	Materi	Tujuan	Ranah	Nomor Soal	Bentuk Soal
1	IPAS	Mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Peserta didik dapat menunjukkan jenis kebutuhan berdasar kepetingan sesuai faktor yang mempengaruhi	C2 (Menunjukkan)	1,2	Pilihan Ganda
	IPAS	Mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Disajikan ilustrasi peserta didik dapat menganalisis kebutuhan berdasar kepetingan sesuai faktor yang mempengaruhi	C4 (Menganalisis)	3,4	
2	IPAS	Mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Peserta didik dapat menyebutkan pengertian kebutuhan	C1 (Menyebutkan)	5,6	
	IPAS	Mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Disajikan ilustrasi didik dapat membandingkan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan	C4 (Menganalisis)	7	
3	IPAS	Mengategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas	4	Jenis-jenis Kebutuhan Manusia	Diberikan ilustrasi tabel siswa dapat mengategorikan kebutuhan hidupnya sesuai dengan skala prioritas	C2 (Mengategorikan)	8,9,10	

Soal Post Test Siklus II

Nama:

Kelas:

Absen:

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

- Dibawah ini yang termasuk kebutuhan manusia berdasarkan faktor agama yaitu...
 - Perbedaan kebutuhan pakaian antara orang pegunungan dan dataran rendah
 - Kerudung bagi seorang perempuan muslim
 - Kebutuhan sepatu futsal untuk olahraga
 - Alat tulis bagi siswa sekolah dasar
- Adat istiadat akan mempengaruhi kebutuhan manusia. Berikut contoh faktor adat yang mempengaruhi kebutuhan adalah...

- a. Kebutuhan baju tebal di negara Amerika
 - b. Perbedaan kebutuhan transportasi daerah dataran dan lautan
 - c. Perbedaan kebutuhan makanan di negara Indonesia yang membutuhkan nasi dan negara Amerika yang membutuhkan roti
 - d. Perbedaan bahan pakaian antara zaman dahulu dan sekarang
3. Cara berkomunikasi pada zaman dahulu cenderung menggunakan cara konvensional seperti menggunakan surat, sedangkan zaman sekarang sudah menggunakan kecanggihan teknologi berupa telpon. Pernyataan tersebut terdapat perbedaan kebutuhan yang dipengaruhi faktor...
- a. Agama
 - b. Adat istiadat
 - c. Keadaan alam
 - d. Peradaban
4. Nelayan di lautan membutuhkan perahu dan jala untuk bekerja, sedangkan pak tani tidak merasa membutuhkan. Hal tersebut merupakan faktor perbedaan kebutuhan berdasarkan...
- a. Agama
 - b. Zaman
 - c. Peradaban
 - d. Lingkungan atau alam
5. Perhatikan definisi dari kebutuhan berikut. Kebutuhan merupakan suatu hal yang diperlukan manusia untuk...
- a. Mencapai kesejahteraan
 - b. Mencapai kebahagiaan
 - c. Meraih dunia
 - d. Mencapai keinginan
6. Kebutuhan utama yang tidak dapat ditinggalkan manusia. Contohnya kebutuhan sandang pangan papan. Hal tersebut termasuk kedalam kebutuhan...
- a. Pelengkap
 - b. Pokok
 - c. Tersier
 - d. Sampingan

7. Perhatikan!

- (1) Smartphone untuk bermain game
- (2) Laptop untuk menunjang tugas sekolah
- (3) Alat tulis untuk keperluan sekolah
- (4) Laptop untuk menonton film

Andi merupakan siswa kelas 4 sekolah dasar, berdasarkan pernyataan diatas manakah yang bukan jenis kebutuhan Andi...

- a. 1,2
 - b. 1,3
 - c. 1,4
 - d. 3,4
8. Terdapat tiga jenis kebutuhan manusia sesuai dengan intensitas kebutuhan. Berikut urutan jenis kebutuhan manusia adalah...
- a. Tersier, sekunder, primer
 - b. Primer, pokok, sekunder
 - c. Primer, sekunder, tersier
 - d. Sekunder, tersier, pokok
9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Jika kalian seorang siswa manakah kebutuhan yang harus dipenuhi, mengapa?

- a. Bermain game untuk refreshing
 - b. Bermain game untuk kesenangan
 - c. Belajar agar tidak dimarahi orang tua
 - d. Belajar merupakan kewajiban seorang pelajar
10. Kebutuhan sekunder atau kebutuhan pelengkap yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi. Pilihlah jawaban dibawah yang termasuk kebutuhan sekunder adalah...

1	Mobil	5	Beras
2	Kulkas	6	Minyak

3	Motor	7	Meja
4	Televisi	8	Buku Cerita

- a. 1,2,7,8
- b. 1,2,4,6
- c. 2,4,7,8
- d. 2,,4,1,8

Kunci Jawaban Siklus II

1.	B	6.	B
2.	C	7.	C
3.	D	8.	C
4.	D	9.	D
5.	A	10.	C

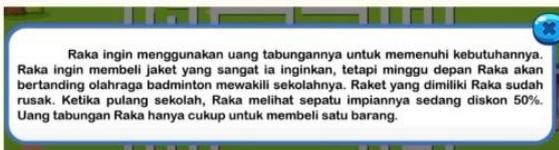
LKPD

TOPIK A

AKU DAN KEBUTUHANKU

Anggota Kelompok:

PERHATIKAN ILUSTRASI BERIKUT!



Tuliskan barang yang harus dibeli oleh Raka dan barang yang harus ditunda beli oleh Raka! Serta tuliskan alasannya

Barang yang harus dibeli

Barang yang harus ditunda dibeli

Alasan:

Apa yang kamu ketahui tentang kebutuhan dan keinginan?

Apa saja hal yang dapat mempengaruhi prioritas kebutuhan

MATERI



APA ITU KEBUTUHAN

Kebutuhan adalah sesuatu yang diperlukan manusia untuk mencapai kesejahteraan.



JENIS KEBUTUHAN MANUSIA

Bila dilihat dari kepetingan atau intensitasnya, kebutuhan manusia seperti rumah, pakaian dan makanan disebut **kebutuhan primer**.



Kebutuhan sekunder atau kebutuhan pelengkap disamping kebutuhan primer. merupakan kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi.

JENIS KEBUTUHAN MANUSIA

Kebutuhan tersier
Kebutuhan manusia terhadap barang dan jasa yang tergolong mewah. Kebutuhan tersier dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi.



APA SAJA FAKTOR YANG MEMPENGARUHI JENIS KEBUTUHAN MANUSIA?



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBUTUHAN

A. Keadaan alam/Lingkungan

Terdapat perbedaan cuaca disetiap daerah, contohnya perbedaan kebutuhan penduduk daerah pantai dan pegunungan



orang yang memiliki tempat tinggal dengan cuaca dingin seperti pegunungan atau cuaca panas cenderung membutuhkan pakaian yang lebih hangat dibanding orang yang tinggal di dataran rendah atau cuaca tropis

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBUTUHAN

Agama

Contoh dari faktor agama adalah perbedaan alat ibadah agama satu dan lainnya berbeda



Kebutuhan sarung dan mukena untuk alat beribadah umat islam berbeda dengan kebutuhan sedangkan ama budha dan konghucu membutuhkan dupa untuk beribadah



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBUTUHAN

Adat

Contoh adat yang mempengaruhi kebutuhan adalah, adat negara indonesia yang membutuhkan nasi sebagai makanan pokok sedangkan negara barat membutuhkan roti. Selain itu, kebutuhan pakaian adat setiap daerah di Indonesia berbeda



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBUTUHAN

Peradaban

Peradaban merubah pakaian orang zaman dahulu yang berasal dari kulit hewan atau daun, zaman sekarang sudah modern menggunakan kain



Selain itu zaman mengubah cara berkomunikasi, orang zaman dahulu menggunakan surat sedangkan orang zaman sekarang menggunakan telephone



MEDIA:

<https://wordwall.net/resource/73190052>

GLOSARIUM

- Prioritas : Keadaan dimana seseorang atau sesuatu dianggap atau diperlakukan lebih penting daripada yang lainnya.
- Primer : Kebutuhan paling mendasar untuk menghidupi seorang individu, seperti kebutuhan pangan, sandang, papan.
- Sekunder : Kebutuhan kedua yang perlu dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi.
- Tersier : kebutuhan yang sering sebagian orang disebut kebutuhan akan sesuatu yang bersifat mewah.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.

Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD kelas IV. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.

Modul Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 4. *Eksis*.

Lampiran 9. Nilai Hasil Belajar Siklus II

No.	Nama Siswa	Hasil yang Dicapai	
		Nilai	Keterangan
1.	AFPP	100	Tuntas
2.	AWNH	90	Tuntas
3.	ANH	100	Tuntas
4.	AAR	80	Tuntas
5.	EHP	100	Tuntas
6.	EM	90	Tuntas
7.	HRD	90	Tuntas
8.	KKW	100	Tuntas
9.	KMC	90	Tuntas
10.	MAA	90	Tuntas
11.	RCP	90	Tuntas
12.	SQJ	90	Tuntas
13.	TID	100	Tuntas
14.	ANF	80	Tuntas
15.	AAG	80	Tuntas
	Rata-rata	91	
	Persentase Ketuntasan	100%	
	KKM	75	

Lampiran 10. Hasil Wawancara Guru Kelas IV Siklus I dan II

Wawancara Siklus I

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat kesulitan dalam pembelajaran siklus I?	Terdapat kesulitan pada siswa yang belum terbiasa dalam pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan media <i>WordWall</i> dan masih terdapat siswa yang belum memperhatikan arahan dari guru.
2.	Bagaimana antusias siswa saat mengikuti pembelajaran pada pelaksanaan siklus I?	Sebagian siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan terdapat beberapa siswa yang belum fokus pada pembelajaran.
3.	Bagaimana tanggapan ibu terkait penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan media <i>WordWall</i>	Dengan model dan media interaktif yang diterapkan dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran dan membantu siswa dalam pemahaman materi pembelajaran IPAS. Namun, pada siklus I masih terdapat beberapa poin materi yang belum dipahami siswa. Serta untuk pelaksanaan siklus selanjutnya dapat diperbarui pada tampilan media <i>WordWall</i> agar lebih menarik.

Wawancara Siklus II

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah terdapat kesulitan dalam pembelajaran siklus II?	Siswa pada siklus II sudah terbiasa dengan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan media <i>WordWall</i>
2.	Bagaimana antusias siswa saat mengikuti pembelajaran pada pelaksanaan siklus I?	Seluruh siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3.	Bagaimana tanggapan ibu terkait penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan media <i>WordWall</i> pada siklus II?	Model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan media <i>WordWall</i> membantu pemahaman siswa. Dengan pengulangan pada poin materi yang belum dipahami, siswa telah memahami materi yang diajarkan.

Lampiran 11. Media WordWall

<https://wordwall.net/resource/71807364>

Gameshow quiz
BAB 7 [Topik A. Aku dan Kebutuhanku]

START

A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.

BAB 7 [Topik A. Aku dan Kebutuhanku]

<https://wordwall.net/resource/72765665>

Contoh kebutuhan tersier	kebutuhan utama yang harus dipenuhi manusia untuk bertahan hidup
Definisi kebutuhan primer	kebutuhan yang dapat dicapai ketika kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi
Contoh kebutuhan primer	contohnya: liburan, kendaraan mewah, perhiasan mewah
Contoh kebutuhan Sekunder	contohnya: pakaian, rumah, makanan
Definisi kebutuhan sekunder	contohnya: Kulkas, Almari, Kursi dan Meja
Definisi kebutuhan tersier	pelengkap kebutuhan primer

Jenis Kebutuhan dan Contoh

<https://wordwall.net/resource/73190052>

Tap a hidden word

TOPIK A SIKLUS 2

- Nome hok kebutuhan sekunder adalah kebutuhan
- Senjata yang digunakan manusia untuk mencapai kebahagiaan
- Jenis kebutuhan yang penting bagi manusia
- Perbedaan dua kebutuhan adalah tingkat
- Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan kebutuhan primer dan sekunder
- Kebutuhan yang dapat dipenuhi manusia untuk mencapai
- Kebutuhan yang dapat dipenuhi manusia untuk mencapai
- Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan dua kebutuhan yang sama adalah dan

Lampiran 12. Validasi Modul Siklus I

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR IPAS BAB 7 TOPIK A (AKU DAN KEBUTUHANKU)

Lembaran penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang validitas yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dalam pengujian validitas bahan ajar materi Topik A (Aku dan Kebutuhanku) berbasis model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall*

PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui lembar penilaian ini Bapak/Ibu dimintai pendapatnya tentang bahan ajar yang dibuat untuk mengumpulkan data penelitian.
2. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan yang terdapat dalam lembar penilaian instrumen validasi ini akan digunakan sebagai masukan untuk menyempurnakan pembuatan Bahan Ajar.
3. Mohon berikan pendapat Bapak/Ibu dengan memberikan tanda (√) pada salah satu kolom angka 1, 2, 3, atau 4. Angka 1 sampai 4 pada skala jawaban mempunyai arti sebagai berikut:

Skor	Kategori	Persentase Ketercapaian Indikator
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	0 – 25
2	Tidak Setuju (TS)	26 – 50
3	Setuju (S)	51 – 75
4	Sangat Setuju (SS)	76 – 100

4. Identitas Validator
Nama Validator : Dian Nur Antika Eky Hastuti, S.Pd., M.Pd.
Jurusan/Specialisasi : Dosen Pengampu Mata Kuliah IPS

A. VALIDASI ISI

1. Komponen Modul Ajar

No	INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Identitas modul	✓	
2	Kompetensi Awal	✓	
3	Kompetensi Inti	✓	
4	Profil Pelajar Pancasila	✓	
5	Pertanyaan Pemantik	✓	
6	Indikator Pencapaian Kompetensi	✓	
7	Tujuan Pembelajaran	✓	
8	Materi Ajar	✓	
9	Model pembelajaran yang digunakan	✓	
10	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan model yang digunakan	✓	
11	Alokasi waktu	✓	

12	Sumber Belajar	✓	
13	Asesmen	✓	
14	Pengayaan Dan Remedial	✓	
15	Refleksi Guru Dan Peserta Didik	✓	
16	Glosarium	✓	
17	Daftar Pustaka	✓	

2. Kelayakan Modul Ajar

No	INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
I	INFORMASI UMUM				
A.	IDENTITAS MODUL				
1.	Terdapat : nama Sekolah, nama guru, Modul, Fase, materi pokok, alokasi waktu, semester, tahun pelajaran dan peminatan/program				✓
B.	KOMPETENSI AWAL				
2.	Gambaran kompetensi awal yang mendasari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan dan ketrampilan pada materi yang menuju pada CP BAB 7 Topik A. Aku dan Kebutuhanku			✓	
C.	PROFIL PELAJAR PANCASILA				
3.	Gambaran sikap perilaku Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dimiliki peserta didik: Mandiri, Berkebhinekaan Global, Bernalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif yang tercermin pada (materi/isi pelajaran, pedagogi dan/atau kegiatan proyek atau asesmen/penilaian)			✓	
D	SARANA DAN PRASARANA				
4.	Memuat prasarana atau fasilitas yang digunakan seperti: Ruang Kelas dan Laboratorium Komputer, Jaringan Internet atau Fasilitas lainnya			✓	
5.	Memuat sarana/bahan/alat yang digunakan seperti : - Materi (Modul) dan sumber bahanajar/Teknologi, - Ketersediaan Materi mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, baik dengan keterbatasan atau kelebihanannya agar pembelajaran lebih dalam dan bermakna				✓
E	TARGET PESERTA DIDIK				
6.	Modul ajar dapat diterapkan kepada peserta didik regular/tipikal umum tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar			✓	✓
7.	Modul ajar dapat diterapkan kepada peserta didik dengan pencapaian tinggi mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai ketrampilan berfikir tinggi				✓

F	MODEL PEMBELAJARAN				
8.	Kesesuaian model pembelajaran menggunakan model <i>Game Based Learning</i>				✓
G	KELENGKAPAN BAHAN AJAR				
9.	Terdapat kelengkapan rubrik untuk penilaian setiap aspek				✓
10.	Instrumen penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
II	KOMPETENSI INTI				
1.	Gambaran kompetensi / kemampuan peserta didik memahami konsep materi Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku), menerapkan dan menggunakan materi pada bidang keilmuan yang dipelajarinya. Mis: Mengidentifikasi, Mendefinisikan, Menjelaskan, Menerapkan			✓	
A.	TUJUAN PEMBELAJARAN				
2.	Gambaran Tujuan Akhir Fase berupa kemampuan peserta didik yang dapat diuraikan secara berjenjang dari pemahaman yang rendah, meningkat sampai [ada penerapan, misal memahami atau mengidentifikasi, menjelaskan materi, menerapkan dan menggunakan materi pada bidang keilmuan yang dipelajarinya			✓	
B	PEMAHAMAN BERMAKNA				
3.	Adanya gambaran umum kontribusi mata pelajaran dalam membentuk peserta didik				✓
C	PERTANYAAN PEMANTIK				
4.	Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik				✓
D	KEGIATAN PEMBELAJARAN				
5.	Terdapat penugasan terbimbing terkait dengan Bab 7 Topik A. Aku dan Kebutuhanku (dengan lembar kerja)			✓	
6.	Terdapat penyusunan laporan hasil diskusi kelompok			✓	
7.	Presentasi hasil diskusi kelompok			✓	
E.	ASESMEN				
8.	Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian sesuai dengan materi Bab 7 Topik A. Aku dan Kebutuhanku			✓	
9.	Asesmen sebelum pembelajaran (diagnostic), berupa pertanyaan apresepsi sebelum pembelajaran.			✓	
10.	Asesmen selama proses pembelajaran (formatif), berupa lembar kerja siswa.			✓	
11.	Asesmen pada akhir pembelajaran (sumatif), berupa soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.			✓	
12.	Bentuk asesmen yang bisa dilakukan : - Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya dan anekdot - Performa (presentasi, pameran hasil karya, jurnal) Tertulis (tes objektif, essay, pilihan ganda, isian)			✓	

F	PENGAYAAN DAN REMEDIAL				
13	Pengayaan diberikan pada peserta didik			✓	
14.	Remedial diberikan pada peserta didik			✓	
G	REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK				
	REFLEKSI GURU				
15.	Adanya guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung				✓
	REFLEKSI PESERTA DIDIK				
16.	Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bentuk evaluasi proses kegiatan pembelajaran dalam bentuk tes lisan dan tertulis			✓	
H	GLOSARIUM				
17.	Adanya guru menghimpun dan mendefinisikan setiap kata-kata yang perlu diberikan penjelasan lebih lanjut			✓	
I	DAFTAR PUSTAKA				
III	LAMPIRAN				
A	LEMBAR KERJA DAN ATAU LEMBAR TUGAS PESERTA DIDIK				
18	Melampirkan rubrik dan check list untuk penilaian ketrampilan			✓	
B	BAHAN AJAR				
19	Adanya Bahan Ajar yang disusun secara mandiri oleh guru berdasarkan bahan terkait materi yang dibahas				✓

B. VALIDASI SOAL PRETEST

Petunjuk: Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu! Keterangan:

- 1 : berarti "tidak baik "
- 2 : berarti "kurang baik "
- 3 : berarti "cukup baik "
- 4 : berarti "baik "
- 5 : berarti " sangat baik "

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Materi					
	1. Soal sesuai dengan indikator				✓	
	2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur				✓	
	3. Hanya ada satu kunci jawaban				✓	
II	4. Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi				✓	
	Konstruksi					✓
	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					✓
	2. Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban					✓
	3. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda				✓	
	4. Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi					✓
	5. Pilihan jawaban Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya				✓	
6. Pilihan jawaban Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya				✓		
III	7. Option yang disediakan disertai alasan				✓	
	Bahasa/Budaya					✓
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
	3. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu				✓	
	4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian				✓	

C. VALIDASI SOAL EVALUASI

Petunjuk: Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu! Keterangan:

- 1 : berarti "tidak baik "
- 2 : berarti "kurang baik "
- 3 : berarti "cukup baik "
- 4 : berarti "baik "
- 5 : berarti " sangat baik "

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Materi 1. Soal sesuai dengan indikator 2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur 3. Hanya ada satu kunci jawaban 4. Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi				✓	
II	Konstruksi 1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas 2. Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban 3. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda 4. Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi 5. Pilihan jawaban Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya 6. Pilihan jawaban Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya 7. Option yang disediakan disertai alasan				✓	✓
III	Bahasa/Budaya 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia 2. Menggunakan bahasa yang komunikatif 3. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian				✓	✓

D. VALIDASI OBSERVASI

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Format Lembar Observasi Aktivitas Belajar					
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas			✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran				
Format Isi					
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan modul			✓	
Bahasa dan Tulisan					
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku				✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓

E. VALIDASI KONSTRUKSI

No	INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1	Penyajian bahan ajar materi terkait topik A (Aku dan Kebutuhanku) mengandung unsur-unsur penyusunan sebuah bahan ajar yaitu kompetensi inti, informasi pendukung, soal-soal yang merupakan permasalahan yang harus diselesaikan siswa serta sumber bacaan.			✓	
2	Pengantar di awal bahan ajar berisikan tujuan penulisan.				✓
3	Uraian pada bahan ajar sesuai dengan model pembelajaran berbasis <i>game based learning</i> berbantuan media <i>WordWall</i>				✓
4	Konsisten dalam menggunakan simbol/lambang.			✓	
5	Soal-soal penilaian membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.			✓	
6	Bahan ajar mencantumkan daftar pustaka yang jelas.			✓	
7	Terdapat keseimbangan antara ilustrasi gambar dengan tulisan.			✓	
8	Perpaduan warna tulisan yang terdapat pada bahan ajar menarik.				✓
9	Font yang digunakan jelas dan terbaca.				✓
10	Tata letak dan <i>lay out</i> teratur.				✓
11	Desain tampilan sederhana dan menarik.				✓
12	Gambar yang ditampilkan jelas.				✓

F. VALIDASI BAHASA

No	INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1	Bahasa yang digunakan komunikatif.				✓
2	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk melakukan pekerjaan.			✓	
3	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda.			✓	
4	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa baik dan benar menurut kaidah tata bahasa Indonesia.				✓
5	Informasi yang disampaikan jelas.				✓
6	Ejaan yang digunakan mengacu pada EYD.				✓

Saran

dapat digunakan untuk penelitian

KEPUTUSAN

Petunjuk: Silahkan Bapak/Ibu berikan tanda (✓) pada kolom A, B atau C dibawah ini. Huruf A, B dan C mempunyai arti sebagai berikut:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan sedikit revisi

C = tidak dapat digunakan

KESIMPULAN

A	B	C
✓		

Madiun, 30 April 2024
Validator



Dian Nur Antika Eky Hastuti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0727069001

Lampiran 13. Validasi Modul Siklus II

**LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR
IPAS
BAB 7 TOPIK A (AKU DAN KEBUTUHANKU)**

Lembaran penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang validitas yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dalam pengujian validitas bahan ajar materi Topik A (Aku dan Kebutuhanku) berbasis model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall*

PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui lembar penilaian ini Bapak/Ibu dimintai pendapatnya tentang bahan ajar yang dibuat untuk mengumpulkan data penelitian.
2. Pendapat yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan yang terdapat dalam lembar penilaian instrumen validasi ini akan digunakan sebagai masukan untuk menyempurnakan pembuatan Bahan Ajar.
3. Mohon berikan pendapat Bapak/Ibu dengan memberikan tanda (√) pada salah satu kolom angka 1, 2, 3, atau 4. Angka 1 sampai 4 pada skala jawaban mempunyai arti sebagai berikut:

Skor	Kategori	Persentase Ketercapaian Indikator
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	0 – 25
2	Tidak Setuju (TS)	26 – 50
3	Setuju (S)	51 – 75
4	Sangat Setuju (SS)	76 – 100

4. Identitas Validator
- Nama Validator : Dian Nur Antika Eky Hastuti, S.Pd., M.Pd.
Jurusan/Spesialisasi : Dosen Pengampu Mata Kuliah IPS

A. VALIDASI ISI**1. Komponen Modul Ajar**

No	INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Identitas modul	✓	
2	Kompetensi Awal	✓	
3	Kompetensi Inti	✓	
4	Profil Pelajar Pancasila	✓	
5	Pertanyaan Pemantik	✓	
6	Indikator Pencapaian Kompetensi	✓	
7	Tujuan Pembelajaran	✓	
8	Materi Ajar	✓	
9	Model pembelajaran yang digunakan	✓	
10	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan model yang digunakan	✓	
11	Alokasi waktu	✓	
12	Sumber Belajar	✓	
13	Asesmen	✓	
14	Pengayaan Dan Remedial	✓	
15	Refleksi Guru Dan Peserta Didik	✓	
16	Glosarium	✓	
17	Daftar Pustaka	✓	

2. Kelayakan Modul Ajar

No	INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
I	INFORMASI UMUM				
A.	IDENTITAS MODUL				
1.	Terdapat : nama Sekolah, nama guru, Modul, Fase, materi pokok, alokasi waktu, semester, tahun pelajaran dan peminatan/program				✓
B.	KOMPETENSI AWAL				
2.	Gambaran kompetensi awal yang mendasari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan dan ketrampilan pada materi yang menuju pada CP BAB 7 Topik A. Aku dan Kebutuhanku				✓
C.	PROFIL PELAJAR PANCASILA				
3.	Gambaran sikap perilaku Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dimiliki peserta didik: Mandiri, Berkebhinekaan Global, Bernalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif yang tercermin pada (materi/isi pelajaran, pedagogi dan/atau kegiatan proyek atau asesmen/penilaian)				✓
D	SARANA DAN PRASARANA				
4.	Memuat prasarana atau fasilitas yang digunakan seperti: Ruang Kelas dan Laboratorium Komputer, Jaringan Internet atau Fasilitas lainnya			✓	
5.	Memuat sarana/bahan/alat yang digunakan seperti : - Materi (Modul) dan sumber bahan ajar/Teknologi, - Ketersediaan Materi mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, baik dengan keterbatasan atau kelebihanannya agar pembelajaran lebih dalam dan bermakna			✓	
E	TARGET PESERTA DIDIK				
6.	Modul ajar dapat diterapkan kepada peserta didik regular/tipikal umum tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar				✓
7.	Modul ajar dapat diterapkan kepada peserta didik dengan pencapaian tinggi mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai ketrampilan berfikir tinggi				✓
F	MODEL PEMBELAJARAN				
8.	Kesesuaian model pembelajaran menggunakan model <i>Game Based Learning</i>				✓
G	KELENGKAPAN BAHAN AJAR				
9.	Terdapat kelengkapan rubrik untuk penilaian setiap aspek				✓
10.	Instrumen penilaian sesuai dengan tujuan				✓

	pembelajaran				
II	KOMPETENSI INTI				
1.	Gambaran kompetensi / kemampuan peserta didik memahami konsep materi Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku), menerapkan dan menggunakan materi pada bidang keilmuan yang dipelajarinya. Mis: Mengidentifikasi, Mendefinisikan, Menjelaskan, Menerapkan			✓	
A.	TUJUAN PEMBELAJARAN				
2.	Gambaran Tujuan Akhir Fase berupa kemampuan peserta didik yang dapat diuraikan secara berjenjang dari pemahaman yang rendah, meningkat sampai [ada penerapan, misal memahami atau mengidentifikasi, menjelaskan materi, menerapkan dan menggunakan materi pada bidang keilmuan yang dipelajarinya			✓	
B	PEMAHAMAN BERMAKNA				
3.	Adanya gambaran umum kontribusi mata pelajaran dalam membentuk peserta didik				✓
C	PERTANYAAN PEMANTIK				
4.	Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik				✓
D	KEGIATAN PEMBELAJARAN				
5.	Terdapat penugasan terbimbing terkait dengan Bab 7 Topik A. Aku dan Kebutuhanku (dengan lembar kerja)				✓
6.	Terdapat penyusunan laporan hasil diskusi kelompok				✓
7.	Presentasi hasil diskusi kelompok				✓
E.	ASESMEN				
8.	Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian sesuai dengan materi Bab 7 Topik A. Aku dan Kebutuhanku			✓	
9.	Asesmen sebelum pembelajaran (diagnostic), berupa pertanyaan apresepsi sebelum pembelajaran.			✓	
10.	Asesmen selama proses pembelajaran (formatif), berupa lembar kerja siswa.			✓	
11.	Asesmen pada akhir pembelajaran (sumatif), berupa soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.				✓
12.	Bentuk asesmen yang bisa dilakukan : - Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa observasi, penilaian diri, penilaian teman sebayadan anekdot - Performa (presentasi, pameran hasil karya, jurnal) Tertulis (tes objektif, essay, pilihan ganda, isian)				✓
F	PENGAYAAN DAN REMEDIAL				
13.	Pengayaan diberikan pada peserta didik				✓
14.	Remedial diberikan pada peserta didik				✓
G	REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK				
	REFLEKSI GURU				
15.	Adanya guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah				✓

	dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung				
	REFLEKSI PESERTA DIDIK				
16.	Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bentuk evaluasi proses kegiatan pembelajaran dalam bentuk tes lisan dan tertulis			✓	
H	GLOSARIUM				
17.	Adanya guru menghimpun dan mendefinisikan setiap kata-kata yang perlu diberikan penjelasan lebih lanjut			✓	
I	DAFTAR PUSTAKA				
III	LAMPIRAN				
A	LEMBAR KERJA DAN ATAU LEMBAR TUGAS PESERTA DIDIK				
18.	Melampirkan rubrik dan check list untuk penilaian ketrampilan			✓	
B	BAHAN AJAR				
19.	Adanya Bahan Ajar yang disusun secara mandiri oleh guru berdasarkan bahan terkait materi yang dibahas			✓	

B. VALIDASI SOAL EVALUASI

Petunjuk: Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu! Keterangan:

- 1 : berarti "tidak baik"
 2 : berarti "kurang baik"
 3 : berarti "cukup baik"
 4 : berarti "baik"
 5 : berarti "sangat baik"

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Materi 1. Soal sesuai dengan indikator 2. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur 3. Hanya ada satu kunci jawaban 4. Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi					✓
II	Konstruksi 1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas 2. Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban 3. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda 4. Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya 6. Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya 7. Option yang disediakan disertai alasan				✓	
III	Bahasa/Budaya 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia 2. Menggunakan bahasa yang komunikatif 3. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian					✓

C. VALIDASI OBSERVASI

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Format Lembar Observasi Aktivitas Belajar					
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas			✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran				✓
Format Isi					
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan modul				✓
Bahasa dan Tulisan					
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku				✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓

D. VALIDASI MEDIA dan KONSTRUKSI

No	INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Validasi Media					
1	Penggunaan media efektif dan efisien.				✓
2	Reliable dan reusable				✓
3	Usable (mudah digunakan)			✓	
4	Penyajian tujuan pembelajaran sesuai dengan materi Topik A. Aku dan kebutuhanku				
5	Memotivasi belajar peserta didik				✓
6	Komunikatif dan memiliki visual yang menarik				✓
Validasi Konstruksi					
1	Penyajian bahan ajar materi terkait topik A (Aku dan Kebutuhanku) mengandung unsur-unsur penyusunan sebuah bahan ajar yaitu kompetensi inti, informasi pendukung, soal-soal yang merupakan permasalahan yang harus diselesaikan siswa serta sumber bacaan.				✓
2	Pengantar di awal bahan ajar berisikan tujuan penulisan.				✓
3	Uraian pada bahan ajar sesuai dengan model pembelajaran berbasis <i>game based learning</i> berbantuan media <i>WordWall</i>				✓
4	Konsisten dalam menggunakan simbol/lambang.				
5	Soal-soal penilaian membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.				✓
6	Bahan ajar mencantumkan daftar pustaka yang jelas.				✓
7	Terdapat keseimbangan antara ilustrasi gambar dengan tulisan.			✓	
8	Perpaduan warna tulisan yang terdapat pada bahan ajar menarik.			✓	
9	Font yang digunakan jelas dan terbaca.			✓	
10	Tata letak dan <i>lay out</i> teratur.				✓
11	Desain tampilan sederhana dan menarik.			✓	
12	Gambar yang ditampilkan jelas.			✓	

E. VALIDASI BAHASA

No	INDIKATOR PENILAIAN	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1	Bahasa yang digunakan komunikatif.				✓
2	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk melakukan pekerjaan.				✓
3	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda.			✓	
4	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa baik dan benar menurut kaidah tata bahasa Indonesia.				✓
5	Informasi yang disampaikan jelas.				✓
6	Ejaan yang digunakan mengacu pada EYD.				✓

Saran

media sudah baik, dapat digunakan untuk peneliti

KEPUTUSAN

Petunjuk: Silahkan Bapak/Ibu berikan tanda (✓) pada kolom A, B atau C dibawah ini.
Huruf A, B dan C mempunyai arti sebagai berikut:

- A = dapat digunakan tanpa revisi
- B = dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C = tidak dapat digunakan

KESIMPULAN

A	B	C

Madiun, 14 Mei 2024
Validator



Dian Nur Antika Eky Hastuti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0727069001

Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka

**BERITA ACARA BIMBINGAN DAN
VALIDASI SUMBER PUSTAKA**

Pada hari Jumat, 14 Juni 2024 telah dilakukan Validasi Sumber Penulisan Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Intan Zulfa Rohmawati
NIM : 2002101009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran
Game Based Learning Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01
Nambangan Kidul
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
: 2. Melik Budiartati, S.Sos., MA

Berdasarkan hasil pembimbingan dan validasi pustaka dengan rincian sebagai berikut:

- Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- Validasi sumber pustaka berjumlah 5 buku dan 32 jurnal telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

Untuk itu mahasiswa tersebut berhak/tidak berhak mengikuti ujian skripsi. Demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Menyetujui,
Pembimbing I


Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Madiun, 14 Juni 2024
Pembimbing II


Melik Budiartati, S.Sos., MA
NIDN. 0719047401

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 15. Validasi Sumber Pustaka

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Intan Zulfa Rohmawati
 NIM : 2002101009
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 Dosen Pembimbing I : Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
 Dosen Pembimbing II : Melik Budiarti, S.Sos., M.A.
 Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran
Game Based Learning Berbantuan Media *Wordwall* di SDN 01
 Nambangan Kidul

No.	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 6(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053	5795	10	✓	
2.	Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., & Putri, F. R. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. <i>Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD</i> , 2, 247–253.	249	20	✓	
3.	Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. <i>Jpgsd</i> , 11(9), 1841–1854.	1844	19	✓	
4.	Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. (n.d.). Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran [Monograph]. <i>Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran</i> .	52-53	17	✓	

5.	Daga, A. T. (2020). Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Kurikulum 2006 hingga Kebijakan Merdeka Belajar). <i>Jurnal Edukasi Sumba (JES)</i> , 4(2), 103–110. https://doi.org/10.53395/jes.v4i2.179	107	3	✓	
6.	Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O. <i>Jurnal Mimbar Ilmu</i> , 26(2), 193–203. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI	201	4	✓	
7.	Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). KONSEP MERDEKA BELAJAR PENDIDIKAN INDONESIA DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PROGRESIVISME. In <i>Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran</i> (Vol. 12, Issue 2).	159	27	✓	
8.	Fidya, I., Romdanih, & Eva Oktaviana. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III</i> .	225	5	✓	
9.	Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama di SD. <i>Jurnal Pendidikan Dan Konseling</i> , 4(6), 11445–11453.	11452	17	✓	
10.	Halimah, N., & Adiyono. (2022). Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar. <i>Educatioanl Journal: General and Specific Research</i> , 2(Februari), 160–167.	165	15	✓	
11.	Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. <i>Seminar Nasional Paedagoria</i> , 3, 527–532.	530	25	✓	
12.	Hilmi Fadhillah Akbar, M. S. H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. <i>Community Development Journal</i> , 4(2), 1653–1660. http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564	1658	4	✓	

13.	Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. <i>Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi</i> , 2, 41–47.	45	5	✓	
14.	Kurnia, N., Putera Permana, E., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. <i>Jurnal Simki Pedagogia</i> , 6, 589–598. https://jipid.org/index.php/JSP	596	5	✓	
15.	Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. <i>Jurnal Ilmiah Profesi Guru</i> , 2(2), 111–116. https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309	112	77	✓	
16.	Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. <i>Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial</i> , 3(1), 48–62. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara	51	13	✓	
17.	Mahaningtyas, E. (2017). HASIL BELAJAR KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR MELALUI PENGGUNAAN JURNAL BELAJAR BAGI MAHASISWA PGSD Elsinora Mahananingtyas. <i>Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV Tahun 2017</i> , 192–200.	195	11	✓	
18.	Marlina, T. (2022). <i>Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro</i> 67 (Vol. 1, Issue 1).	67	1	✓	
19.	Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. <i>Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika</i> , 8(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematik.a.8.2..1732.81-88	82	11	✓	

20.	Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). <i>The effect of wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences.</i> 4(1), 27–33.	29	23	✓	
21.	Praditiya Purnama, R., Pranoto, D., PGRI Madiun, U., Negeri, S., & Baru, T. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tahunan Baru. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 9(1), 1737–1746.	1744-1745	81	✓	
22.	Pratiwi, C. P., & Ediyono, S. (2019). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Variasi Pembelajaran. <i>Js (Jurnal Sekolah)</i> , 4(1), 1–8. https://doi.org/10.24114/js.v4i1.16065	4	75	✓	
23.	Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. <i>Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran</i> , 12(1), 81–95. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749	82, 84, 86, 91, 93	4, 20, 23, 26, 27	✓	
24.	Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 6(4), 7174–7187. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431	7176	3	✓	
25.	Rahman Prasetyo, A., & Hamami, T. (2020). PRINSIP-PRINSIP DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM. <i>PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan</i> , 8(1), 42–55.	43-44	1	✓	
26.	Ramdhini, A., Lu'mu, D., Rahman, S. A., & Nawir, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar Melalui Penggunaan Aplikasi Zoom E-Conference Berbantuan Digital Game Based Learning Wordwall. <i>Journal on Education</i> , 06(01), 7517–7526.	7517	77	✓	
27.	Rapang, Rita Yunus, Muh Apriyanti, & Eka. (2022). Peran Kepala Sekolah dalam menerapkan Peraturan-Peraturan di Sekolah Dasar. <i>Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 4(3), 3419–3423. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2596	9952	2	✓	

28.	Rofiq, M. A. (2020). <i>Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)</i> . CV. Pilar Nusantara.	10	3, 16	✓	
29.	Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. <i>SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan</i> , 4(2), 195–199. https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112	196	22, 28,	✓	
30.	Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. <i>Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan</i> , 4(4), 5453–5460. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332	5455	10	✓	
31.	Septianing, I., Melati, L., Deo Cantika, N., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora</i> , 4(1), 94–103. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722	101, 102	21, 22, 76	✓	
32.	Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In <i>Penerbit Yayasan Kita Menulis</i> .	56, 19-20	16, 19	✓	
33.	Susanto. (2016). <i>Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar</i> . Prenadamedia Group.	5	10	✓	
34.	Susilo, H., Chotimah, C., & Sari, D. Y. (2022). <i>Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Profesional Guru dan Calon Guru</i> .	1	32	✓	
35.	Ti Allutfia, F., & Maryanti Setyaningsih. (2023). ANALISIS KESIAPAN GURU DALAM MENGHADAPI KURIKULUM MERDEKA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV. In <i>AoEJ: Academy of Education Journal</i> (Vol. 14).	326	1	✓	
36.	Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i> , 7(1), 2896–2910.	2898	33	✓	

37.	Wijaya, A. B., & Andriyono, R. O. (2020). Penerapan HOTS Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL. <i>JITU: Journal Informatic Technology And Communication</i> , 4(2), 25-33. https://doi.org/10.36596/jitu.v4i2.258	26	20	✓	
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	----	---	--

Catatan Dosen Pembimbing

*Layak/Tidak layak untuk diuji

Madiun, 14 Juni 2024

Dosen Pembimbing I



DR. ENDANG SRI MARUTI, M.PD.
NIDN. 0701018803

Lampiran 16. Persetujuan Publikasi Artikel Ilmiah

**PERSETUJUAN PEMBIMBING TERHADAP ARTIKEL ILMIAH YANG
DIPUBLIKASIKAN**

Nama Mahasiswa : Intan Zulfa Rohmawati
NIM : 2002101009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4
dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* di
SDN 01 Nambangan Kidul
Jurnal / Prosiding yang Dituju : SENASSDRA

Pembimbing I



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Pembimbing II



Melik Budiarti, S.Sos., M.A
NIDN. 0719047401

Disetujui Tanggal : 19 Juni 2024

Disetujui Tanggal : 19 Juni 2024

Mengetahui,

Kaprodi PGSD



Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.

NIDN. 0701018803

Lampiran 17. Dokumentasi



(Pelaksanaan Pre Test Pra Siklus)



(Pelaksanaan Siklus I)



(Penerapan Media *WordWall*)



(Post Test Siklus I)



(Post Test Siklus II)



(Wawancara bersama wali kelas IV)