

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINGAME* BERBASIS
POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI
SUMBER ENERGI UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V SDN ASEMROWO II SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh:

Windy Aprilia Magdalena Bety

NPM : 18650004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS BAHASA DAN SAINS

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINGAME* BERBASIS *POWERPOINT* PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI SUMBER ENERGI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN
ASEMROWO II SURABAYA**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Sains
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Windy Aprilia Magdalena Bety

18650004

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BAHASA DAN SAINS
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2022

MOTTO

قلبك في ما أعلم والله

“Dan Allah mengetahui apa yang (tersimpan) dalam hatimu”

-(Qs. Al-Ahzab 33:Ayat 51)

“Se essere l’insegnante non è a casa, allora non ritornerò a casa”

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Windy Aprilia Magdalena Bety

NPM : 18650004

Judul : "PENGEMBANGAN MEDIA SPINGAME BERBASIS POWERPOINT
PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SUMBER ENERGI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN ASEMROWO II
SURABAYA"

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada 21 juli 2022 dan dinyatakan
memenuhi syarat.

PENGUJI

TANDA TANGAN

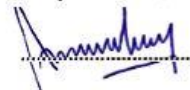
PENGUJI I

Ren Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd NIK 15744-ET



PENGUJI II

Dra Endang Nuryasana, M.Pd NIK 16758-ET



PENCUJI III

Leni Yuliana, S.Pd., M.Pd NIK. 15738-ET



Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Sains

Dr. Fransisca Dwi Harjanti, M.pd
NIK. 94239-ET

LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal Skripsi oleh Windy Aprilia Magdalena Boty, NPM 18650004, dengan judul
*"Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran IPA
Materi Sumber Energi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN
Asemrowo II Surabaya"* telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam Ujian

Surabaya, 21 Juli 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama



Reza Syehma Bahriar, S.Pd., MPd.
NIK. 15744-ET

Pembimbing Kedua,



Dra. Endang Nurvasana, M.Pd.
NIK. 16758-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Windy Aprilia Magdalena Bety

NPM : 18650004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Jl. Kapasan Sambikerep RT03 RW02 Kelurahan Sambikerep,
Kecamatan Sambikerep, Kota Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diajukan benar-benar hasil kerja keras saya sendiri bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 21 Juli 2022



Windy

Windy Aprilia Magdalena Bety

NPM. 18650004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sujud syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Besar dan Maha Penyayang atas karunia-Mu saya menjadi insan yang berilmu dan berakhlak mulia. Semoga dengan menyelesaikan skripsi ini, dapat menjadi satu langkah awal untuk masa depan saya yang baik dalam meraih cita-cita. Kupersembahkan karya yang penuh perjuangan ini kepada semua orang yang sangat saya sayangi.

1. Teruntuk kedua orangtua saya, Bapak Moch Sofyan dan Ibu Sukarwati, terimakasih atas kasih sayang yang tiada henti mulai sejak saya lahir hingga saat ini. Terima kasih atas segala do'a yang tidak pernah berhenti, dukungan dan semangat yang sudah Bapak dan Ibu berikan. Terima kasih karena tidak pernah lelah mengusahakan apapun kebahagiaan saya, selalu memberikan hal-hal yang terbaik untuk saya. Semoga saya dapat menyalurkan ilmu yang di dapatkan selama kuliah dengan baik sehingga menjadi seorang anak yang membanggakan dan berakhlak mulia bagi bangsa dan agama.
2. Teruntuk adik saya Raja Asterio Saputra Bety, terima kasih karena telah mendukung dan memberi semangat yang tiada hentinya untuk saya menyelesaikan skripsi secepatnya.
3. Dengan penuh hormat kepada Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd dan Dra. Endang Nuryasana, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan 2. Terima kasih atas bantuan dan nasihat, ilmunya dalam membimbing saya dengan sabar, tulus dan ikhlas sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga keberkahan Allah senantiasa menyertai Ibu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Spingame* Berbasis *Powerpoint* Pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Asemrowo II Surabaya”**. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bantuan dukungan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Dr. Fransisca Dwi Harjanti, M.Pd Selaku dekan Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.pd Selaku Kepala Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., MPd. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
4. Dra. Endang Nuryasana, M.Pd. Selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
5. Sri Resdarwati, S.Pd Selaku kepala sekolah SDN Asemrowo II Surabaya yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Mansur, S.Pd Selaku wali kelas 5A yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di kelas tersebut.

7. Ayahanda Moch Sofyan, Mami tercinta Sukarwati, dan Adik Raja Asterio Saputra Bety yang telah memberikan doa, semangat, dukungan moril, dan materi untuk kesuksesan penelitian skripsi ini.
8. Sahabat seperjuangan Brilliantika Gabriela Watu, Ornida Bana, Azhim Azka Dapitra, Moch Anangga Firmansyah, Marthinus Bana kalian adalah teman-teman yang unik dengan berbagai karakter dan kepribadian terima kasih karena telah mewarnai hari-hari saya, terima kasih atas semua cerita pengalaman dan kebahagiaan, terima kasih telah memberi semangat, dukungan, masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Sahabat karib Devita Azzahrah, terima kasih karena telah memberi dukungan, dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Saudara perempuan kecil Risma Savitri, terima kasih karena telah memberi dukungan, mendoakan, memberi semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Sahabat tersayang Brilliantika Gabriela Watu, Ornida Bana terima kasih atas bantuannya selama ini, terima kasih karena selalu ada untuk saya dalam kondisi apapun , membantu dan memberikan masukan pada saya dalam segala hal, dan selalu mendoakan yang terbaik untuk saya.
12. Teman-teman PGSD 2018 kelas G yang telah memberi semangat, dukungan dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih atas kebersamaan dan semangat nya selama ini.

Segala upaya telah dilakukan untuk menyempurnakan tulisan ini, namun masih banyak kekurangan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan sebagai bahan untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca pada umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Surabaya, 21 Juli 2022

Penulis

Windy Aprilia Magdalena Bety

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan media *spingame* berbasis *powerpoint* semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Urgensi yang menjadi latar belakang penelitian adalah minimnya bahan belajar siswa dalam menciptakan pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Aspek yang diamati pengembangan media ini penggunaan media *spingame* berbasis *powerpoint* pada pembelajaran IPA materi sumber energi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Asemrowo II Surabaya. Jenis penelitian menggunakan metode pengembangan model ADDIE dengan langkah-langkah yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Subjek penelitian siswa V-A teknik pengumpulan data penelitian ini berupa tes, angket, wawancara. Data diperoleh, dianalisis dari lembar tes hasil belajar, lembar angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media *spingame* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswayang dibuktikan dengan presentase ahli materi sebesar 97,5%, ahli media sebesar 92,5%, respon siswa dengan persentase 91,62%, hasil wawancara dikategorikan sangat baik. *Post-test* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dibandingkan *pre-test* sebesar 60%.

Kata Kunci: Pengembangan Media *Spingame* Berbasis *Powerpoint*, IPA, Materi Sumber Energi

Abstract

This study aims to determine the use of powerpoint-based spingame media for the even semester of the 2022/2023 academic year. The urgency of the background of this research the lack of student learning materials in creating appropriate, practical, and effective learning. The aspect observed in the development of this media is the use of powerpoint-based spingame media in science learning material energy sources to increase student interest in learning for class V SDN Asemrowo II Surabaya. This type of research uses the ADDIE model development method with the steps of analysis, design, development, implementation, evaluation. The research subjects were students of V-A data collection techniques this study the form of tests, questionnaires, interviews. Data were obtained, analyzed from learning outcomes test sheets, questionnaire sheets, and interviews. The results showed the development of powerpoint-based spingame media could increase students' interest in learning as evidenced by the percentage of material experts by 97.5%, media experts by 92.5%, student responses with a percentage of 91.62%, the results of the interviews were categorized as very good. Post-test showed increase student interest in learning compared to the pre-test by 60%.

Keywords: *Powerpoint Based Spingame Media Development, Natural Science, Energy Source Material.*

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Bagan.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Masalah.....	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Batasan Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	13
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	14

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
2.2 Media <i>Spingame</i>	18
2.2.1 Pengertian Media <i>Spingame</i>	18
2.2.2 Tujuan Penggunaan <i>Spingame</i>	19
2.2.3 Manfaat Penggunaan <i>Spingame</i>	20
2.3 Media <i>Spingame</i> Berbasis <i>Powerpoint</i>	21
2.3.1 Pengertian Media <i>Spingame</i> Berbasis <i>Powerpoint</i>	21
2.3.2 Pembuatan Media <i>Spingame</i> Berbasis <i>Powerpoint</i>	22
2.3.3 Penggunaan Media <i>Spingame</i> Berbasis <i>Powerpoint</i>	26
2.3.4 Kelebihan Media <i>Spingame</i> Berbasis <i>Powerpoint</i>	27
2.3.5 Kekurangan Media <i>Spingame</i> Berbasis <i>Powerpoint</i>	28
2.4 Pembelajaran IPA di SD.....	28
2.5 Materi Sumber Energi	30
2.6 Minat Belajar	32
2.6.1 Pengertian Minat Belajar	32
2.6.2 Indikator Minat Belajar	34
2.6.3 Ciri-ciri Minat Belajar	36
2.7 Kajian Peneliti Yang Relevan.....	38
2.8 Kerangka Berfikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan	44
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46

3.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	46
3.2.2 <i>Design</i> (Desain).....	47
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	48
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	48
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	49
3.3 Teknik dan Instrumen pengumpulan data	50
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data	50
3.3.1.1 Tes	50
3.3.1.2 Angket (<i>kuesioner</i>)	51
3.3.1.3 Wawancara.....	52
3.3.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	52
3.3.2.1 Lembar Tes Hasil Belajar	53
3.3.2.2 Lembar Angket.....	53
3.3.2.3 Panduan Wawancara.....	55
3.4 Teknik Analisis data.....	56
3.4.1 Analisis Data Kualitas Teknis dan Pemanfaatan	56
3.4.2 Analisis Hasil Belajar (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>).....	58
3.4.3 Wawancara.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	60
4.1 Hasil Pengembangan Produk Awal.....	60
4.1.1 Pembuatan Produk Awal.....	60
4.1.2 Validasi Ahli.....	61

4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	70
4.2.1 Respon Guru.....	71
4.2.2 Respon Siswa.....	73
4.2.3 <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	78
4.3 Revisi Produk.....	80
4.4 Kajian Produk Akhir.....	80
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Simpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
Daftar Pustaka	85
Lampiran.....	91

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.6 Indikator Minat Belajar</u>	35
<u>Tabel 3.1 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar</u>	53
<u>Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media</u>	54
<u>Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi</u>	54
<u>Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Siswa</u>	55
<u>Tabel 3.5 Kisi-kisi Panduan Wawancara</u>	56
<u>Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kelayakan dan Kepraktisan Oleh Ahli Media dan Ahli Materi</u>	57
<u>Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kelayakan dan Kepraktisan Oleh Siswa</u>	57
<u>Tabel 4.1 Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Materi Per Item Dengan Kriteria Yang Dipilih</u>	62
<u>Tabel 4.2 Data Ahli Materi</u>	62
<u>Tabel 4.3 Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Media Per Item Dengan Kriteria Yang Dipilih</u>	66
<u>Tabel 4.4 Data Ahli Media</u>	67
<u>Tabel 4.5 Respon Guru Kelas VA</u>	71

<u>Tabel 4.6 Daftar Nama dan Isian Angket Siswa Per Item Dengan Kriteria Yang Dipilih.....</u>	<u>73</u>
<u>Tabel 4.7 Data Siswa.....</u>	<u>74</u>
<u>Tabel 4.8 Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Hasil Belajar.....</u>	<u>79</u>

DAFTAR BAGAN

<u>Bagan 2.8 Kerangka Berfikir</u>	43
<u>Bagan 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE</u>	45
<u>Bagan 3.2 Rancangan Desain Produk Media Pembelajaran <i>Spingame</i> Berbasis <i>Powerpoint</i>.....</u>	48