

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT*
BERBANTUAN *SPINNING GAME* MUATAN IPAS
MATERI WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA
BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Dasar**

**Oleh
NI PUTU PUTRI SUSANTI
NIM 2011031142**

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 197612142009122002

Pembimbing II,



Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
NIP. 199005082019031011

Skripsi oleh Ni Putu Putri Susanti
Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 28 Juni 2024

Dewan penguji,



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP.198303022006041001

(Ketua)



Ni Made Dainivetri Sinta Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP.1984111720130502132

(Anggota)



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP.197612142009122002

(Anggota)



Dewa Gede Firstia Wirabrata. S.Psi., M.Psi.Psikolog
NIP.199005082019031011

(Anggota)

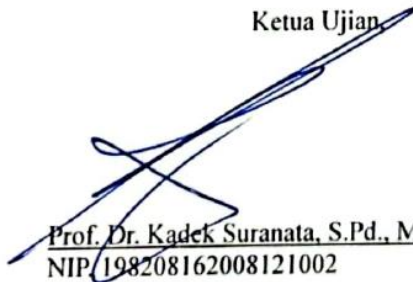
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 28 Juni 2024

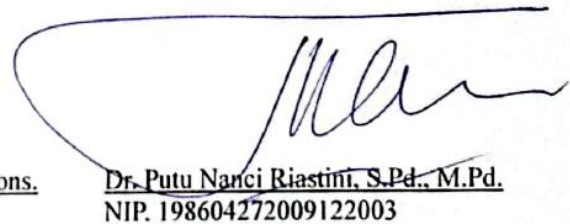
Mengetahui,

Ketua Ujian,



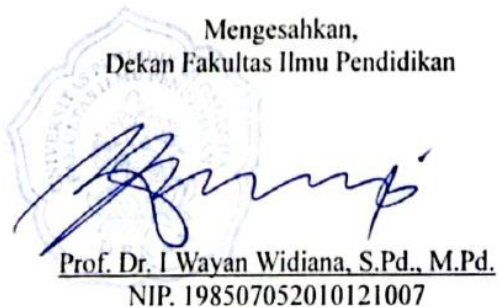
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

Sekretaris Ujian,



Dr. Putu Nanci Riasanti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis saya yang berjudul “Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 28 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Putri Susanti
NIM. 2011031142

PRAKARTA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Muatan IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 3 Sambangan”** dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
6. Kepala SD Negeri 3 Sambangan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Wali Kelas V SD Negeri 3 Sambangan yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.

8. Keluarga Bapak I Ketut Agus Wijaya, Ibu Ni Made Suriadi, serta adik-adik yang selalu memberikan doa, dukungan serta motivasi penyusun dalam menjalankan kegiatan selama perkuliahan.
9. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas kebersamaan, kerja sama dan motivasi selama melaksanakan perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan. Untuk itu demi mencapai kesempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PESETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK.....	vii
PRAKARTA.....	viii
DAFTAR ISL.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	11
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Pengembangan.....	12
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	14
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	16
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	17
1.10 Definisi Istilah.....	18
BAB II KAJIAN TEORI.....	21
2.1 Kajian Teori.....	21
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	23
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	26
2.1.4 Pengertian <i>Power Point</i>	28
2.1.5 Kekurangan dan Kelebihan <i>PowerPoint</i>	29
2.1.6 Pengertian <i>Spinning Game</i>	32

2.1.7 Manfaat <i>Spinning Game</i>	35
2.1.8 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	36
2.1.9 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	38
2.1.10 Materi Wujud Benda dan Perubahannya	39
2.1.11 Motivasi Belajar	45
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	47
2.3 Kerangka Berpikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
3.1 Model Pengembangan.....	54
3.2 Prosedur Pengembangan	55
3.3 Uji Coba Produk.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
4.1 Hasil Penelitian	79
4.1.1 Rancangan Bangun Media <i>PowerPoint</i> Berbantuan <i>Spinning Game</i>	81
4.1.2 Analisis Validitas Media	90
4.1.3 Analisis Efektivitas Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i>	94
4.2 Revisi Produk.....	97
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	106
4.3.1 Rancang Bangun Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i>	106
4.3.2 Validitas dan Respon Guru Terhadap Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i>	109
4.3.3 Efektivitas Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i>	111
4.4 Implikasi Penelitian.....	114
BAB V PENUTUP.....	116
5.1 Rangkuman	116
5.2 Kesimpulan	119
5.3 Saran	120
DAFTAR RUJUKAN	121
RIWAYAT HIDUP.....	206

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Asesmen dan Sub Indikator Asesmen Motivasi Belajar	46
Tabel 3. 1 Ringkasan ATP	57
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi angket Ahli Isi Pembelajaran	66
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	67
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktisi	68
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	69
Tabel 3. 6 Matrix 2x2.....	73
Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Validitas Isi	74
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Aiken	76
Tabel 3. 9 Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	77
Tabel 4. 1 Tabel Rancangan Awal Media PowerPoint berbantuan Spinning Game	81
Tabel 4. 2 Ringkasan Penilaian Ahli Media.....	91
Tabel 4. 3 Ringkasan Penilaian Ahli Materi	91
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi PowerPoint Berbantuan Spinning Game	91
Tabel 4. 5 Validasi Ahli Media PowerPoint Berbantuan Spinning Game.....	91
Tabel 4. 6 Hasil Respon Guru	92
Tabel 4. 7 Masukan Saran dan Komentar dari Ahli Materi	98
Tabel 4. 8 Masukan Saran dan Komentar dari Ahli Media.....	98
Tabel 4. 9 Revisi Produk.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	53
Gambar 3. 1 Gambar Model Pengembangan ADDIE.....	55
Gambar 3. 2 Gambar Desain Uji Coba Produk.....	63
Gambar 3. 3 Rumus matriks Gregory	73
Gambar 4. 1 Nilai peserta didik sebelum dan sesudah implementasi media	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-surat penelitian.....	127
Lampiran 2. Instrumen Validitas Ahli Materi.....	141
Lampiran 3. Instrumen Validitas Ahli Media	144
Lampiran 4. Instrumen Lembar Uji Praktisi	147
Lampiran 5. Lembar Motivasi Belajar Peserta Didik	150
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen	143
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen	151
Lampiran 8. Perhitungan Validitas Instrumen	159
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Media	163
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Materi.....	172
Lampiran 11. Analisis hasil Uji Validitas Ahli Media dan Materi	181
Lampiran 12. Hasil Uji Parktisi	183
Lampiran 13 Ringkasan Nilai Pre-test dan Post-test.....	186
Lampiran 14. Analisis Efektivitas Media PowerPoint	188
Lampiran 15. Produk Akhir	190
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	202

