



Lampiran 1. Surat-surat penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos. 81116
Telepon (0362) 22570 Fax. (0362) 25735
Laman www.undiksha.ac.id

Nomor : 3355/UN48.10.1/LT/2023
Hal : Pengumpulan Data

Singaraja, 12 Oktober 2023

Yth. Ketua SD N 3 Sambangan
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,

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

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsi



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DISDIKORA KECAMATAN SUKASADA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 SAMBANGAN**

Alamat : Br. Dinas Babakan, Desa Sambangan, Kec. Sukasada, Kab. Buleleng



SURAT KETERANGAN
No. 421.1/ 66 /Pendas.2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KETUT SUMERTA, M.Pd
NIP : 19830518 200902 1 005
PANGKAT : PEMBINA, IV/A
JABATAN : KEPALA SEKOLAH
TEMPAT TUGAS : SDN 3 SAMBANGAN

Menerangkan bahwa :

NAMA : NI PUTU PUTRI SUSANTI
NIM : 2011031142
JURUSAN : Pendidikan Dasar
PROGRAM STUDI : S1 PGSD
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang tersebut namanya diatas telah melakukan observasi pengumpulan data untuk melengkapi syarat – syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SDN 3 Sambangan .

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Sambangan, 20 Oktober 2023
Kepala SDN 3 Sambangan

Ketut Sumerta, M.Pd
NIP. 19830518 200902 1 005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 1485/UN48.10.1/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian

Singaraja, 25 Maret 2024

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sambangan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



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



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DISDIKPORa KECAMATAN SUKASADA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 SAMBANGAN**

Alamat : Br. Dinas Babakan, Desa Sambangan, Kec. Sukasada, Kab. Buleleng



SURAT KETERANGAN
No. 421.1/ 34 /Pendas.2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KETUT SUMERTA, M.Pd
NIP : 19830518 200902 1 005
PANGKAT : PEMBINA, IV/A
JABATAN : KEPALA SEKOLAH
TEMPAT TUGAS : SDN 3 SAMBANGAN

Menerangkan bahwa :

NAMA : NI PUTU PUTRI SUSANTI
NIM : 2011031142
JURUSAN : Pendidikan Dasar
PROGRAM STUDI : S1 PGSD
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang tersebut namanya diatas telah melakukan observasi pengumpulan data untuk melengkapi syarat – syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SDN 3 Sambangan .

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Sambangan, 6 April 2024
Kepala SDN 3 Sambangan

Ketut Sumerta, M.Pd
Nip. 19830518 200902 1 005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 342/UN48.10.6/LL/2024 Singaraja, 22 Januari 2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408202012121004
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* instrumen atau uji ahli instrumen penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai
mestinya

Singaraja, 12 Februari 2024
Dosen/Pakar

Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 342/UN48.10.6/LL/2024 Singaraja, 22 Januari 2024
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



Batai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* instrumen atau uji ahli instrumen penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai
mestinya

Singaraja, 12 Februari 2024
Dosen/Pakar

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 1497/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 25 Maret 2024
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
 NIM : 2011031142
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : "Pengembangan Media PowerPoint Berbantuan Spinning Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 1496/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 25 Maret 2024
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth. **Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.**
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
 NIM : 2011031142
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : "Pengembangan Media PowerPoint Berbantuan Spinning Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 1498/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 25 Maret 2024
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth. **Ketut Sumerta, S.Pd.**
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
 NIM : 2011031142
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : "Pengembangan Media PowerPoint Berbantuan Spinning Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *judges* media atau uji validasi ahli media Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 2 April 2024
Ahli

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *judges* Materi atau uji validasi ahli materi Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 2 April 2024
Ahli

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ketut Sumerta, S.Pd.
NIP : 198305182009021005
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sambangan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini:

Nama : Ni Putu Putri Susanti
NIM : 2011031142
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *judges* Materi atau uji validasi ahli materi Pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 3 April 2024

Ahli



Ketut Sumerta, S.Pd.
NIP. 198305182009021005

Lampiran 2. Instrumen Validitas Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MATERI “MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”

A. IDENTITAS

Peneliti : Ni Putu Putri Susanti
 Pembimbing 1 : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
 Pembimbing 2 : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan
Spinning Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
 IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi
 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

B. PENGANTAR

1. Identifikasi pembelajaran lembar media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkandari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu kurikulum, materi dan tata bahasa.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 = Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).

2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. Kurikulum					
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) yang ada dalam Kurikulum Merdeka.				
2	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).				
3	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
B. Materi					
4	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> benar dan akurat.				
5	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> saling berkaitan dengan materi yang lainnya.				
6	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan dengan lengkap.				
7	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan secara mendalam.				
8	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan kebutuhan/karakteristik peserta didik.				
9	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> didukung dengan materi muatan materi yang lainnya.				
10	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> mudah dipahami peserta didik.				
C. Tata Bahasa					
11	Penggunaan bahasa dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sudah tepat dan benar.				
12	Bahasa yang digunakan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.				

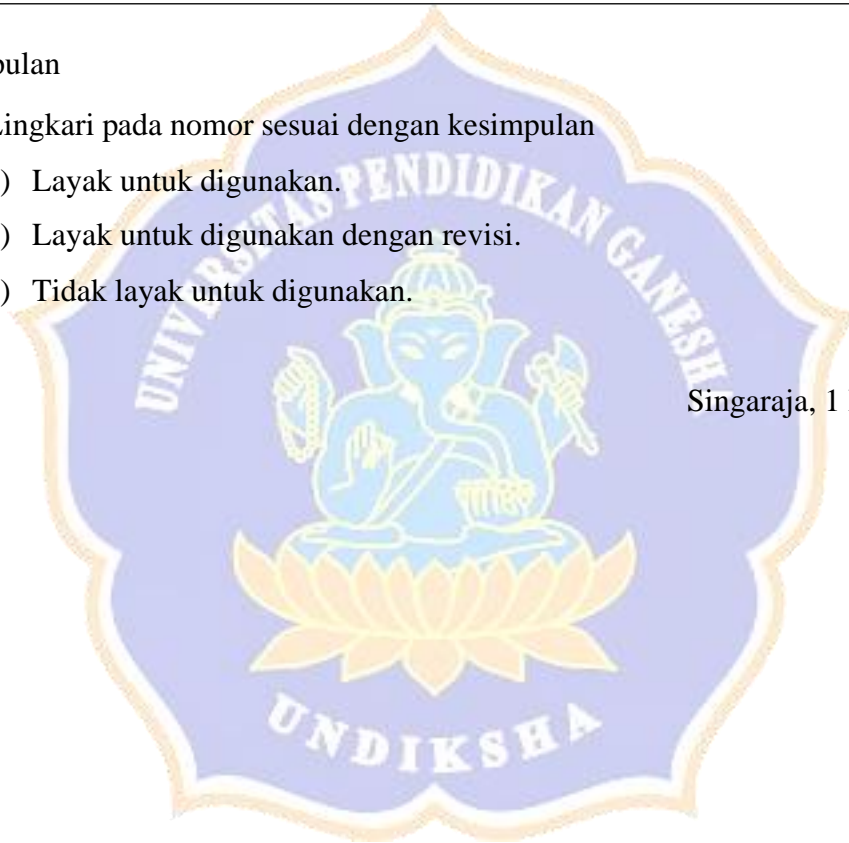
KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME*,

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

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan.
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.



Singaraja, 1 Februari 2024

Nama Dosen

NIP.

Lampiran 3. Instrumen Validitas Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MEDIA
“MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN SPINNING GAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR”

A. IDENTITAS

Peneliti : Ni Putu Putri Susanti
 Pembimbing 1 : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
 Pembimbing 2 : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan *Spinning Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

B. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *SpinningGame* ini diterapkan pada empat aspek pokok, yaitu teks, materi, pengoprasian, desain pesan.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 =Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah

disediakan.

3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. Tujuan					
1	Tujuan dinyatakan jelas sehingga mudah dipahami siswa.				
2	Tujuan mengacu pada ide utama dan konsep utama dalam teks.				
3	Konsistensi, tujuan, materi, dengan evaluasi setiap pokok bahasan.				
B. Kelayakan					
4	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka.				
5	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).				
6	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).				
C. Strategi					
7	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.				
8	Penyampaian materi pembelajaran memberikan langkah - langkah yang logis.				
9	Memberikan contoh - contoh dalam penyajian pada saat pembelajaran.				
10	Penjelasan materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.				
D. Tampilan					
11	Tampilan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> menarik perhatian siswa.				
12	Teks yang ditampilkan mudah dibaca dan dimengerti siswa pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .				
13	Teks yang dipaparkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan materi pembelajaran.				
14	Gambar yang ditampilkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memiliki kekontrasan warna yang menarik.				
15	Gambar yang terdapat pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> nyaman dipandang.				

16	Grafik, tabel, dan gambar memang berhubungan dengan informasi (teks) yang disajikan.				
17	Penggunaan warna yang menarik pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .				
E. Evaluasi					
18	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
19	Memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.				

KOMENTAR GUNA PERBAIKAN *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME*.

<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan.
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 1 Februari 2024

Nama Dosen

NIP.

Lampiran 4. Instrumen Lembar Uji Praktisi

LEMBAR PENILAIAN UJI PRAKTISI “MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”

A. IDENTITAS

Peneliti : Ni Putu Putri Susanti
 Pembimbing 1 : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
 Pembimbing 2 : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan
Spinning Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
 IPAS Materi Wujud Benda Dan Perubahannya Bagi
 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha
 Validator :

B. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi pengguna media.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *SpinningGame* ini diterapkan pada empat aspek pokok, yaitu teks, materi, pengoprasian, dan desain pesan.

C. PETUNJUK PENGISIAN

3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 = Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).

4. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. Tampilan					
1	Kemenarikan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .				
2	Keterbacaan teks dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> yang ditampilkan.				
3	Kejelasan gambar yang digunakan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .				
4	Kemenarikan warna yang ditampilkan.				
B. Materi					
5	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> mudah dipahami.				
6	Kesesuaian materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran.				
C. Motivasi					
7	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memberikan semangat dalam belajar bagi siswa.				
8	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memberikan daya tarik pada siswa.				
D. Pengoperasian					
9	Kemudahan dalam menggunakan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .				
10	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> dapat diulang.				

**KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN
SPINNING GAME.**

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

Kesimpulan

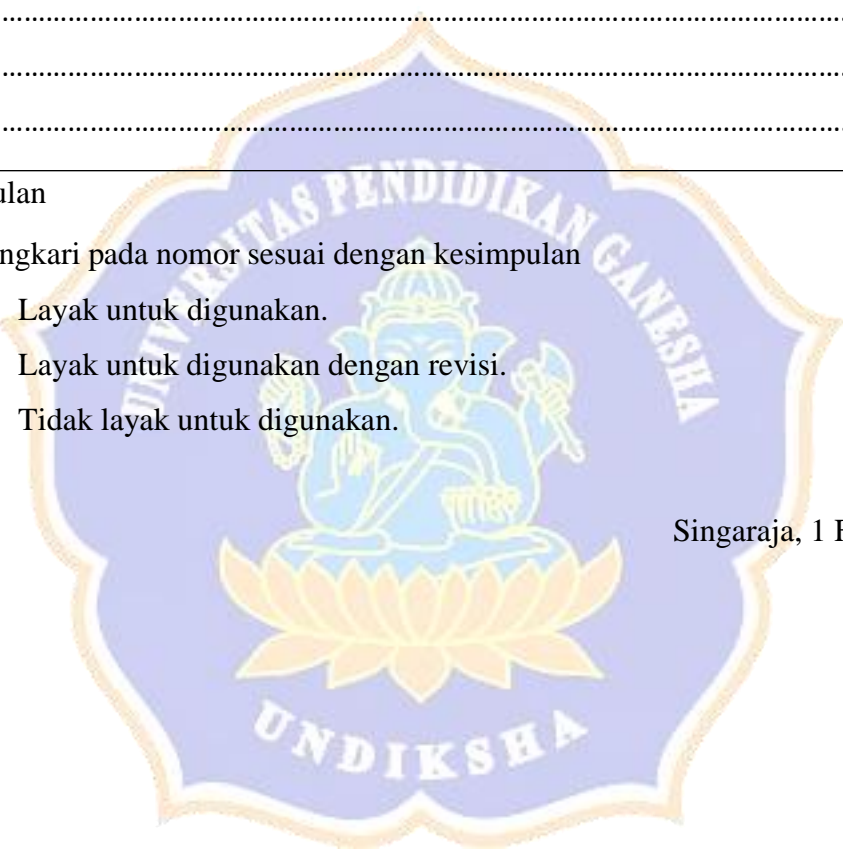
Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan.
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 1 Februari 2024

Nama Dosen

NIP.



Lampiran 5. Lembar Motivasi Belajar Peserta Didik

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR

A. Identitas Peserta Didik

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

B. Petunjuk Pengisian

1. Pada lembar ini terdapat 20 butir pertanyaan, berilah jawaban yang benar benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban lain maupun jawaban temanmu.
3. Pemberian tanggapan pada instrumen angket motivasi belajar dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Keterangan

pilihan jawaban:

SS = Sangat

Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Deskripsi Pengamatan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya hadir di sekolah sebelum bel masuk berbunyi.				
2	Saya datang terlambat ke sekolah setelah bel masuk berbunyi.				
3	Saya mengikuti pembelajaran sekolah sampai jam pembelajaran akhir.				
4	Saya tidak mengikuti pelajaran, jika pelajaran tidak menggunakan media pembelajaran.				

5	Saya belajar di luar jam sekolah dengan teratur.				
6	Saya suka mengulur - ngulur waktu belajar diluar jam sekolah.				
7	Jika nilai saya jelek, meningkatkan belajar adalah cara terbaik untuk meningkatkan nilai.				
8	Saya selalu mencoba berulang kali dalam mengerjakan soal IPAS yang sulit.				
9	Saya malu bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.				
10	Apabila menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai menemukan jawabannya.				
11	Saya akan selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik.				
12	Saya lebih senang berbicara sendiri dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan.				
13	Saya akan selalu mencatat apa yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran.				
14	Saya sering mengantuk ketika guru menerangkan materi didepan kelas.				
15	Saya malas mencoba dan memahami materi yang saya anggap sulit.				
16	Saya merasa tidak puas dan selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi.				
17	Saya malas berprestasi ketika teman saya mencapai prestasi yang tinggi.				
18	Saya mencontek tugas teman karena saya malas berpikir dalam menyelesaikan tugas tersebut.				
19	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu.				
20	Saya tidak termotivasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik.				

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen

Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Angket Motivasi belajar Judges I

Dosen Ahli I: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI MATERI
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing – masing indikator penilaian.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

C. Catatan/Komentar

.....
.....
.....
.....
Ok, selanjut langsung diorganisir
.....
.....
.....

Singaraja, 12 Februari 2024



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA
"MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN SPINING GAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing – masing indikator penilaian.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan intrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

18			
19			
20		✓	Agensi dengan Surat Program yang benar

C. Catatan/Komentar

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

Singaraja, 12 Februari 2024



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI PRAKTISI
“MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN SPINING GAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”

A. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing – masing indikator penilaian.
4. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No. Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

C. Catatan/Komentar

- Revisi sesuai masalah pada masalah

Singaraja, 12 Februari 2024



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

**FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"**

A. Petunjuk Pengisian

5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing - masing indikator penilaian.
6. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

18			
19			

C. Catatan/Komentar

.....
.....
- sesuai dengan masukan
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 12 Februari 2024



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen

Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan dan Angket Motivasi belajar Judges II

Dosen Ahli II: Kadek Yudianta, S.Pd., M.Pd.

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI MATERI
"MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN SPINING GAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing – masing indikator penilaian.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		

C. Catatan/Komentar

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

Singaraja, 12 Februari 2024



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA
"MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN SPINING GAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing – masing indikator penilaian.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		

18	✓		
19	✓		
20	✓		

C. Catatan/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN UJI PRAKTISI
"MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN SPINING GAME UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"

A. Petunjuk Pengisian

3. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing - masing indikator penilaian.
4. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No. Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

C. Catatan/Komentar

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

Singaraja, 12 Febtuari 2024



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

**FORMAT VALIDITAS INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR
"MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN SPINING GAME UTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHAN BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"**

A. Petunjuk Pengisian

5. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom penilaian *judges* untuk masing – masing indikator penilaian.
6. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, dan saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validitas Instrumen Uji Materi

No Pertanyaan	Penilaian <i>Judges</i>		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		

18	✓		
19	✓		

C. Catatan/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Februari 2024



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Lampiran 8. Perhitungan Validitas Instrumen

1. Instrumen Validitas Media

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas media) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak Dr. I Gede Astawan,S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak Kadek Yudiana,S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Matriks 2x2		Validator 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13,14,15,16,17,18,19

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V_c = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_c = \frac{19}{0+0+0+19}$$

$$V_c = \frac{19}{19}$$

$$V_c = 1$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**. Sehingga, dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

2. Instrumen Validitas materi

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak Dr. I Gede Astawan,S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak Kadek Yudiana,S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Matriks 2x2		Validator 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V_c = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_c = \frac{12}{0+0+0+12}$$

$$V_c = \frac{12}{12}$$

$$V_c = 1$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi ahli materi memperoleh skor 1, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**. Sehingga, dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

3. Instrumen Uji Praktisi

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas uji praktisi) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak Dr. I Gede Astawan,S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak Kadek Yudiana,S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Matriks 2x2		Validator 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V_c = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_c = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V_c = \frac{10}{10}$$

$$V_c = 1$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi ahli uji praktisi memperoleh skor 1, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**. Sehingga, dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

4. Instrumen Angket Motivasi Belajar

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas angket motivasi belajar) dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. dan Judges II adalah Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

Matriks 2x2		Validator 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	20	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13,14,15,16,17,18,19

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V_c = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V_c = \frac{19}{0+0+1+19}$$

$$V_c = \frac{19}{20}$$

$$V_c = 0,95$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validasi ahli uji praktisi memperoleh skor **0,95**, sehingga instrument tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**. Sehingga, dapat digunakan untuk mengumpulkan data.



Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Media

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MEDIA
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR"

A. IDENTITAS

Peneliti	: Ni Putu Putri Susanti
Pembimbing 1	: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
Pembimbing 2	: Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Berbantuan <i>Spinning Game</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Validaor	: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

B. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada empat aspek pokok, yaitu teks, materi, pengoprasian, desain pesan.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 =Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	SIS
A. Tujuan					
1	Tujuan dinyatakan jelas sehingga mudah dipahami siswa	✓			
2	Tujuan mengacu pada ide utama dan konsep utama dalam teks	✓			
3	Konsistensi tujuan, materi, dengan evaluasi setiap pokok bahasan	✓			
B. Kelayakan					
4	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka	✓			
5	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	✓			
6	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓			
C. Strategi					
7	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	✓			
8	Penyampaian materi pembelajaran memberikan langkah - langkah yang logis		✓		
9	Memberikan contoh - contoh dalam penyajian pada saat pembelajaran.	✓			
10	Penjelasan materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa		✓		
D. Tampilan					
11	Tampilan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> menarik perhatian siswa	✓			
12	Teks yang ditampilkan mudah dibaca dan dimengerti siswa pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			
13	Teks yang dipaparkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
14	Gambar yang ditampilkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memiliki kontras warna yang menarik	✓			
15	Gambar yang terdapat pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> nyaman dipandang		✓		
16	Grafik, tabel, dan gambar memang berhubungan dengan informasi (teks) yang disajikan.	✓			
17	Penggunaan warna yang menarik pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .		✓		

E. Evaluasi				
18	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
19	Memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan dan motivasi siswa dalam pembelajaran	✓		

KOMENTAR GUNA PERBAIKAN POWERPOINT BERBANTUAN SPINNING GAME.

1. Pada halaman awal/cover cukup nama pengembang tanpa foto. Sebaiknya lengkapi gambar sesuai topik


2. Cek kembali foto Hlis

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan.
- ②) Layak untuk digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 2 April 2024


 Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MEDIA
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR"

A. IDENTITAS

Peneliti	: Ni Putu Putri Susanti
Pembimbing 1	: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
Pembimbing 2	: Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Berbantuan <i>Spinning Game</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Validator	: Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

B. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada empat aspek pokok, yaitu teks, materi, pengoprasian, desain pesan.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 =Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. Tujuan					
1	Tujuan dinyatakan jelas sehingga mudah dipahami siswa		✓		
2	Tujuan mengacu pada ide utama dan konsep utama dalam teks.		✓		
3	Konsistensi tujuan, materi, dengan evaluasi setiap pokok bahasan.		✓		
B. Kelayakan					
4	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka.	✓			
5	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).		✓		
6	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).		✓		
C. Strategi					
7	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓			
8	Penyampaian materi pembelajaran memberikan langkah - langkah yang logis.	✓			
9	Memberikan contoh - contoh dalam penyajian pada saat pembelajaran.	✓			
10	Penjelasan materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
D. Tampilan					
11	Tampilan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> menarik perhatian siswa	✓			
12	Teks yang ditampilkan mudah dibaca dan dimengerti siswa pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			
13	Teks yang dipaparkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
14	Gambar yang ditampilkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memiliki kekontrasan warna yang menarik.	✓			
15	Gambar yang terdapat pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> nyaman dipandang.	✓			
16	Grafik, tabel, dan gambar memang berhubungan dengan informasi (teks) yang disajikan.	✓			
17	Penggunaan warna yang menarik pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			

E. Evaluasi			
18	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓
19	Memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.		✓

KOMENTAR GUNA PERBAIKAN *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME*.

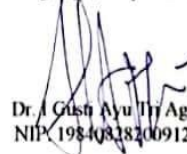
1. Soal terlalu mudah perlu ditambahkan ilustrasi
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan.
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 2 April 2024



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408182009122005

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MEDIA
“MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR”

A. IDENTITAS

Peneliti	: Ni Putu Putri Susanti
Pembimbing 1	: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
Pembimbing 2	: Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Berbantuan <i>Spinning Game</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Validator	: Ketut Sumerta, S.Pd

B. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada empat aspek pokok, yaitu teks, materi, pengoprastian, desain pesan.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 = Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A. Tujuan					
1	Tujuan dinyatakan jelas sehingga mudah dipahami siswa.	✓			
2	Tujuan mengacu pada ide utama dan konsep utama dalam teks.		✓		
3	Konsistensi tujuan, materi, dengan evaluasi setiap pokok bahasan.	✓			
B. Kelayakan					
4	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka.	✓			
5	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).	✓			
6	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓			
C. Strategi					
7	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓			
8	Penyampaian materi pembelajaran memberikan langkah - langkah yang logis.	✓			
9	Memberikan contoh - contoh dalam penyajian pada saat pembelajaran.	✓			
10	Penjelasan materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
D. Tampilan					
11	Tampilan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> menarik perhatian siswa.	✓			
12	Teks yang ditampilkan mudah dibaca dan dimengerti siswa pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			
13	Teks yang dipaparkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
14	Gambar yang ditampilkan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memiliki kekontrasan warna yang menarik.	✓			
15	Gambar yang terdapat pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> nyaman dipandang.	✓			
16	Grafik, tabel, dan gambar memang berhubungan dengan informasi (teks) yang disajikan.	✓			
17	Penggunaan warna yang menarik pada media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			

E. Evaluasi				
18	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
19	Memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.	✓		

KOMENTAR GUNA PERBAIKAN POWERPOINT BERBANTUAN SPINNING GAME.

Tujuan pembelajaran sudah sangat bagus,
penggunaan kata tanya bisa dihilangkan.

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ①) Layak untuk digunakan.
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 3 April 2024



Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Materi

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MATERI
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR"

A. IDENTITAS

Peneliti	: Ni Putu Putri Susanti
Pembimbing 1	: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
Pembimbing 2	: Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Berbantuan <i>Spinning Game</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Validator	: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

B. PENGANTAR

1. Identifikasi pembelajaran lembar media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu kurikulum, materi dan tata bahasa.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 =Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. Kurikulum					
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) yang ada dalam Kurikulum Merdeka	✓			
2	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).	✓			
3	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
B. Materi					
4	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> benar dan akurat.	✓			
5	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> saling berkaitan dengan materi yang lainnya	✓			
6	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan dengan lengkap		✓		
7	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan secara mendalam		✓		
8	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan kebutuhan/karakteristik peserta didik.	✓			
9	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> didukung dengan materi muatan materi yang lainnya.	✓			
10	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> mudah dipahami peserta didik.	✓			
C. Tata Bahasa					
11	Penggunaan bahasa dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sudah tepat dan benar.		✓		
12	Bahasa yang digunakan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			

**KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN
*SPINNING GAME***

1. Tujuan pakai penomoran
2. Tambah 1 contoh menyulim dry ice (es kering.)
3. Basah teknik pengajaran game
4. Uraikan titik menggunakan latar warna merah

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 2 April 2024



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 107108152001121001

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MATERI
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR"

A. IDENTITAS

Peneliti	: Ni Putu Putri Susanti
Pembimbing 1	: Dr. Ni Wayan Rati, S Pd, MPd
Pembimbing 2	: Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., MPsi Psikolog
Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Berbantuan <i>Spinning Game</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Validator	: Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M Pd.

B. PENGANTAR

1. Identifikasi pembelajaran lembar media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu kurikulum, materi dan tata bahasa

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 =Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. Kurikulum					
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan capain pembelajaran (CP) yang ada dalam Kurikulum Merdeka	✓			
2	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)		✓		
3	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
B. Materi					
4	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> benar dan akurat.	✓			
5	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> saling berkaitan dengan materi yang lainnya.	✓			
6	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan dengan lengkap.	✓			
7	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan secara mendalam.	✓			
8	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan kebutuhan/karakteristik peserta didik.	✓			
9	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> didukung dengan materi muatan materi yang lainnya.	✓			
10	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> mudah dipahami peserta didik.	✓			
C. Tata Bahasa					
11	Penggunaan bahasa dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sudah tepat dan benar.	✓			
12	Bahasa yang digunakan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			

**KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA POWERPOINT BERBANTUAN
SPINNING GAME**

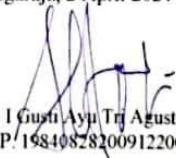
1. Buat KPO Tujuan pembelajaran dgn rumus dari level rendah ke tinggi, gunakan format ABCD dengan konsisten
a. Soal no salah jawabanya, air mengalir dari tetapan tinggi ke tetapan rendah
3. Soal no 3, 4, 5, 6, 14 terlalu mudah perlu ditambahkan ilustrasi

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan.
- ②) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 2 April 2024


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP/198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN VALIDITAS MATERI
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR"

A. IDENTITAS

Peneliti : Ni Putu Putri Susanti
 Pembimbing 1 : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
 Pembimbing 2 : Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *PowerPoint* Berbantuan
Spinning Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
 IPAS Materi Wujud Benda dan Perubahannya Bagi
 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
 Instansi Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha
 Validator : Ketut Sumerta, S Pd

B. PENGANTAR

1. Identifikasi pembelajaran lembar media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu kurikulum, materi dan tata bahasa.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 =Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.

3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A. Kurikulum					
1	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) yang ada dalam Kurikulum Merdeka.	✓			
2	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).	✓			
3	Materi yang disampaikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
B. Materi					
4	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> benar dan akurat.	✓			
5	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> saling berkaitan dengan materi yang lainnya.	✓			
6	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan dengan lengkap.	✓			
7	Materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> disajikan secara mendalam.	✓			
8	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan kebutuhan/karakteristik peserta didik.	✓			
9	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> didukung dengan materi muatan materi yang lainnya.	✓			
10	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> mudah dipahami peserta didik.	✓			
C. Tata Bahasa					
11	Penggunaan bahasa dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sudah tepat dan benar.		✓		
12	Bahasa yang digunakan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			

**KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN
*SPINNING GAME***

Media Powerpoint berbantuan Spinning Game yang disajikan sangat menarik dan menstimulus siswa untuk aktif di kelas

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk digunakan.
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.



05182009021005

Lampiran 11. Analisis hasil Uji Validitas Ahli Media dan Materi

Rumus dari validitas isi dengan menggunakan rumus validitas *Aiken* yaitu:

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

(Retnawati, 2016)

Keterangan:

- V : Indeks kesepakatan rater
 S : Skor yang ditetapkan setiap rater dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai ($s = r - lo$)
 R : Skor kategori pilihan rater
 lo : Skor terendah dalam kategori penyekoran
 n : Banyaknya rater/ahli
 c : Banyaknya kategori yang dapat dipilih rater/ahli.

1) Perhitungan Hasil Validitas Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	v	Ket.
	I	II	III							
Butir 1	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 2	4	3	3	3	2	2	7	9	0,777777778	Validitas Rendah
Butir 3	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 4	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 5	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 6	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 7	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 8	3	4	4	2	3	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 9	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 10	3	4	4	2	3	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 11	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 12	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 13	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 14	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 15	3	4	4	2	3	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 16	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 17	3	4	4	2	3	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 18	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi

Butir 19	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	-------------	------------------

2) Perhitungan Hasil Validitas Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	v	Ket.
	I	II	III							
Butir 1	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 2	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 3	4	3	4	3	2	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 4	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 5	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 6	3	4	4	2	3	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 7	3	4	4	2	3	3	8	9	0,888888889	Validitas Tinggi
Butir 8	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 9	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 10	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi
Butir 11	3	4	3	2	3	2	7	9	0,777777778	Validitas Sedang
Butir 12	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Validitas Tinggi

3) Ringkasan Hasil Perhitungan Validitas Ahli Media dan Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	v	Ket.
	I	II	III						
Butir 1-19	72	69	75	53	50	56	159	0,92	Validitas Tinggi
Butir 1-12	45	46	47	33	34	35	102	0,94	Validitas Tinggi

Lampiran 12. Hasil Uji Partkisi

LEMBAR PENILAIAN UJI PRAKTISI
"MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MATERI WUJUD
BENDA DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR"

A. IDENTITAS

Peneliti	: Ni Putu Putri Susanti
Pembimbing 1	: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
Pembimbing 2	: Dewa Gede Firstia Wirabrata, S.Psi., M.Psi.Psikolog
Judul Penelitian	: Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Berbantuan <i>Spinning Game</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Wujud Benda Dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Validator	: Ketut Sumerta, S.Pd.

B. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* yang sedang dikembangkan dari sisi pengguna media.
2. Informasi mengenai kelayakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* ini diterapkan pada empat aspek pokok, yaitu teks, materi, pengoprasian, dan desain pesan.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian. 4 =Sangat Setuju (SS) 3 = Setuju (S) 2 = Tidak Setuju (TS) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS).
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.

3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Skor			
		1 SS	2 S	3 TS	4 STS
A. Tampilan					
1	Kemenerikan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			
2	Keterbacaan teks dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> yang ditampilkan.	✓			
3	Kejelasan gambar yang digunakan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			
4	Kemenerikan warna yang ditampilkan.	✓			
B. Materi					
5	Materi yang disajikan dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> mudah dipahami.	✓			
6	Kesesuaian materi dalam media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran.	✓			
C. Motivasi					
7	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memberikan semangat dalam belajar bagi siswa.	✓			
8	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> memberikan daya tarik pada siswa.	✓			
D. Pengoperasian					
9	Kemudahan dalam menggunakan media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> .	✓			
10	Media <i>PowerPoint</i> berbantuan <i>Spinning Game</i> dapat diulang.	✓			

KOMENTAR GUNA PERBAIKAN MEDIA *POWERPOINT* BERBANTUAN *SPINNING GAME*

<p>Media <i>Powerpoint</i> berbantuan <i>spinning game</i> sudah sempurna dari segi tampilan, materi, pengoperasian dan sangat memotivasi siswa untuk belajar.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan.
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi.
- 3) Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 3 April 2024



Ketika Sanerta, S.Pd.

NIP. 198305182009021005

Lampiran 13 Ringkasan Nilai Pre-test dan Post-test

Ringkasan Nilai Pre-test

No	Nama	Nilai Peserta Didik Tiap Butir Kuis (Pre-test)																				Jumlah	Rata-rata	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Desak Ayu Komang Sri Wahyuni	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	51	2,55	63
2	Gede Bayu Adi Suputra	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	43	2,15	54
3	Gede Hokky Sapta Bagastrawan	3	1	3	2	3	1	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	44	2,2	55	
4	Gede Pasek Aryadi	4	1	3	2	3	1	3	2	1	3	3	1	2	1	2	2	2	3	2	43	2,15	54	
5	IMade Andhika Wiryateja	3	1	3	2	3	1	3	2	1	3	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	45	2,25	57
6	Ida Bagus Wijaya Kusuma	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	2	3	1	3	2	49	2,45	61
7	Jefri Agus Aryawan	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	48	2,4	60	
8	Kadek Bagas Semara Putra	4	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	49	2,45	61	
9	Kadek Diana Kusuma Dewi	3	2	3	1	3	1	1	1	2	1	3	3	3	2	4	2	2	3	4	46	2,3	57	
10	Kadek Trestana Wahyu Meghantara	3	2	3	1	3	1	1	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	44	2,2	55	
11	Kadek Zhidan Sulaksana	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	52	2,6	65
12	Ketut Putu Ari Putrawan	3	1	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	2	2	1	2	2	4	2	45	2,25	56	
13	Ketut Raisa Maylanni Hartaningsih	3	2	3	3	2	2	1	2	1	3	3	1	3	2	4	2	2	3	3	2	47	2,35	58
14	Komang Ananda Triatmandika	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	49	2,45	61
15	Komang Dika Darma Kesawa	3	1	3	1	1	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	4	47	2,35	58	
16	Komang Sekarmi	3	1	3	2	3	1	3	3	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	45	2,25	56	
17	Komang Trisna Putri	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	1	2	2	47	2,35	58	
18	Made Alexa Rhevalina Widnyana	3	2	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	49	2,45	61	
19	Made Ardiona Bratajaya	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	50	2,5	62	
20	Made Darma Wijaya	3	1	3	2	3	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	46	2,3	57
21	Made Diantari	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	45	2,25	56	
22	Made Gelgel Sumardana	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	1	48	2,4	60
23	Made Juliawan Dwi Putra	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	51	2,55	63	
24	Ni Kadek Cening Ayu Suastini	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	49	2,45	61	
25	Ni Made Anggia Prilia Parameswari	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	46	2,3	57	
26	Ni Made Vania Budhi Baswari	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	48	2,4	60	
27	Putu Agus Cahyadi Putra	3	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	50	2,5	62	
28	Putu Alicia Elvina Widnyana	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	51	2,55	64	
29	Putu Dharma Artha Wijaya Kusuma	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	3	3	1	43	2,15	54	
30	Putu Didit Tiara Yanti	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	1	2	3	1	1	1	46	2,3	57	
31	Putu Eka Radea Putri	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2	2	1	2	1	1	2	44	2,2	55
32	Putu Yudi Krisnandi	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	3	2	48	2,4	60
33	Ketut Ayu Kaori Dameswari	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	50	2,5	62	
34	Dewa Made Anom Rama Sedana	3	1	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	52	2,6	65	
35	Chantika Manik Sena Febriani	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2	47	2,35	58
36	Kadek Roy Brahmastya	3	1	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	50	2,5	62
37	Ni Kadek Karisya Kiraya	4	1	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	2	3	2	3	1	2	3	2	48	2,4	60



Ringkasan Nilai Post-test

No	Nama	Nilai Peserta Didik Tiap Butir Kuis (Post-test)																				Jumlah	Rata-rata	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Desak Ayu Komang Sri Wahyuni	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	2	72	3,6	90
2	Gede Bayu Adi Suputra	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	2	4	2	69	3,45	86
3	Gede Holcky Sapta Bagastrawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	2	4	3	72	3,6	90	
4	Gede Pasek Aryadi	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	69	3,45	86
5	I Made Andhika Wiryateja	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	3	4	2	69	3,45	86
6	Ida Bagus Wijaya Kususma	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	2	2	3	68	3,4	85	
7	Jefri Agus Aryawan	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	2	70	3,5	87	
8	Kadek Bagas Semara Putra	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	3	3	4	4	70	3,5	87	
9	Kadek Diana Kusuma Dewi	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	2	4	2	68	3,4	85	
10	Kadek Trestana Wahyu Meghantara	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	3	4	3	70	3,5	87	
11	Kadek Zhidan Sulaksana	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	2	2	4	2	64	3,2	80	
12	Ketut Putu Ari Putrawan	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	72	3,6	90	
13	Ketut Raisa Maylanni Hartaningsih	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	3	4	2	70	3,5	87	
14	Komang Ananda Triatmandika	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	3	71	3,55	88	
15	Komang Dika Darma Kesawa	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	68	3,4	85	
16	Komang Sekarini	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	3	2	3	68	3,4	85	
17	Komang Trisna Putri	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	3	4	3	4	3	2	67	3,35	84	
18	Made Alexa Rhevalina Widnyana	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	3	4	2	3	4	3	68	3,4	85	
19	Made Ardiona Bratajaya	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	2	4	3	2	4	2	67	3,35	84	
20	Made Darna Wijaya	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	3	2	4	2	66	3,3	82	
21	Made Diantari	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	2	3	4	2	2	4	2	65	3,25	81	
22	Made Gelgel Sumerdana	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	3	4	2	2	4	2	66	3,3	82	
23	Made Juliawan Dwi Putra	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	2	71	3,55	88	
24	Ni Kadek Cening Ayu Suastini	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	2	4	2	70	3,5	87	
25	Ni Made Anggia Prilia Parameswari	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	3	4	2	2	4	2	67	3,35	84	
26	Ni Made Vania Budhi Baswari	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	2	2	3	2	65	3,25	81	
27	Putu Agus Cahyadi Putra	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	2	2	4	2	66	3,3	82	
28	Putu Alicia Elvina Widnyana	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	3	2	4	2	67	3,35	84	
29	Putu Dharma Artha Wijaya Kusuma	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	2	4	2	66	3,3	82	
30	Putu Didit Tiara Yanti	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	2	4	2	68	3,4	85	
31	Putu Eka Radea Putri	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	67	3,35	83	
32	Putu Yudi Krisnandi	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	2	69	3,45	86	
33	Ketut Ayu Kaori Daneswari	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	4	2	2	4	2	67	3,35	84	
34	Dewa Made Anom Rama Sedana	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	2	72	3,6	90	
35	Chantika Manik Sena Febriani	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	2	2	4	2	66	3,3	82	
36	Kadek Roy Brahmastya	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	4	2	2	4	3	67	3,35	84	
37	Ni Kadek Karisya Kiraya	4	2	4	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	2	2	4	4	3	4	3	65	3,25	81



Lampiran 14. Analisis Efektivitas Media *PowerPoint*

1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.130	37	.113	.954	37	.130
Post-Test	.107	37	.200*	.956	37	.154

Data nilai motivasi belajar peserta didik yang diperoleh sebelum implementasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game*, menunjukkan nilai signifikansi pada kolom Kolmogorov-Smirnov sebesar **0,113** dan nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk sebesar **0,130**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Artinya, nilai motivasi belajar peserta didik sebelum implementasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* berdistribusi normal. Kemudian data motivasi belajar peserta didik sesudah implementasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game*, menunjukkan nilai signifikansi pada kolom Kolmogorov-Smirnov sebesar **0,200** dan nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk sebesar **0,154**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Artinya, nilai motivasi belajar peserta didik sesudah implementasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pre-Test	Post-Test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
2.603	1	72	.111	

Berdasarkan tabel tes homogenitas varians di atas, didapatkan nilai signifikansi pada kolom Based on Mean berada pada angka 0,111. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Artinya, data nilai motivasi belajar peserta didik sebelum dan saat implementasi media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* dinyatakan homogen.

3. Uji-t

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-25.946	4.163	.684	-27.334	-24.558	-37.911	36	.000

Berdasarkan tabel uji-t di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) atau $p < 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik kelas IV sebelum belajar dengan menggunakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game* dan setelah belajar dengan menggunakan media *PowerPoint* berbantuan *Spinning Game*.



Lampiran 15. Produk Akhir



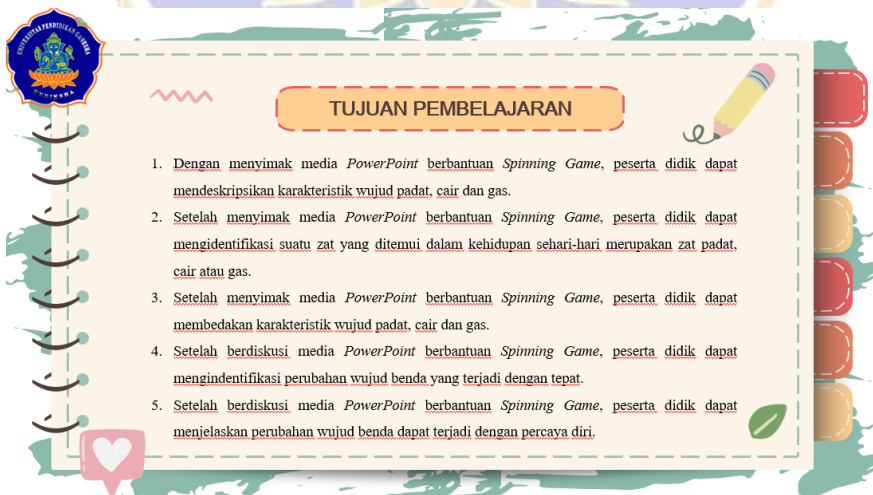
**“MEDIA POWERPOINT
BERBANTUAN SPINNING GAME
MATERI WUJUD BENDA DAN
PERUBAHANNYA”**



Nama : Ni Putu Putri Susanti

NIM : 2011031142

Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar







Kalor atau panas adalah energi yang diterima/dilepaskan oleh sebuah benda sehingga suhu benda tersebut naik/turun ataupun berubah wujudnya.




PERUBAHAN WUJUD BENDA


<p>1 Mencair</p>	<p>2 Membeku</p>	<p>3 Menguap</p>
<p>4 Mengembun</p>	<p>5 Menyublim</p>	<p>6 Mengkristal</p>

MEMBEKU

Perubahan wujud benda dari cair ke padat disebut membeku.





Benda Cair



Benda Padat

melepaskan kalor/
didinginkan

Contohnya :



MENCAIR



Perubahan wujud benda dari padat ke cair disebut dengan mencair/meleleh.

menerima kalor/
dipanaskan

Benda padat

Benda cair

Contohnya :




MENGUAP

Bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas.

Menerima kalor/
dipanaskan

Benda cair

Benda Gas

Contohnya :








MENGEMBUN

Bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair.

Kehilangan kalor/
didinginkan

Benda Gas

Benda cair

Contohnya :










MENYUBLIM

Bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi material gas



Benda Padat

Menerima
kalor/dipanaskan
Sublimasi



Benda Gas

Contohnya :



MENKRISTAL

Bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat



Benda Padat

Melepaskan
kalor/didinginkan
Deposisi



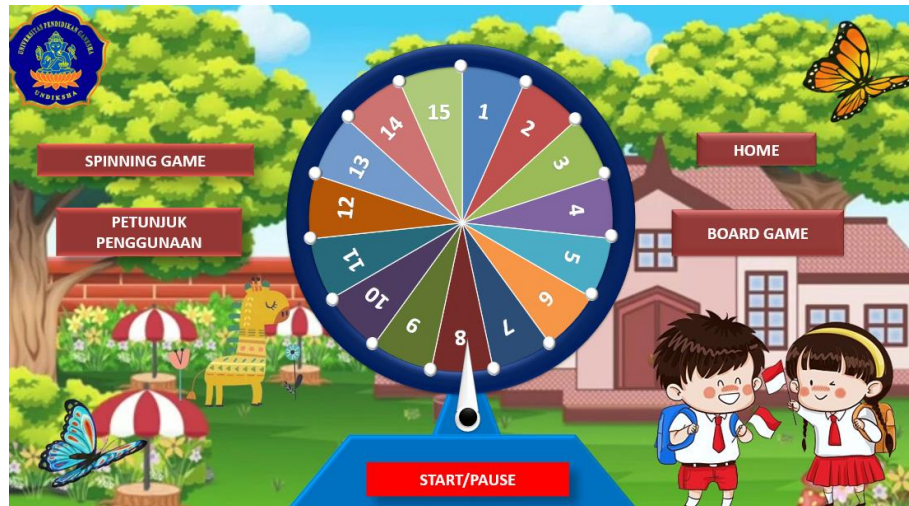
Benda Gas



SPINNING GAME

“WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA”








PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok (1 kelompok dengan jumlah pemain 3-5 orang. Setiap kelompok memulai secara bergantian mewakili setiap kelompoknya).
2. Urutan dimulai dari kelompok pertama atau berdasarkan kesepakatan bersama.
3. Peserta didik dari kelompok urutan pertama diberikan kesempatan untuk memutar *spinning game* dengan mengklik tombol start kemudian *spinning game* akan berputar. Peserta didik akan diarahkan kembali untuk mengklik tombol pause terlihat angka yang didapatkan oleh peserta didik.
4. Kemudian peserta didik akan diarahkan keyboard game untuk mengklik angka yang berisikan soal-soal dalam permainan *spinning game*.
5. Peserta didik diberikan waktu untuk mendiskusikan jawaban dengan kelompoknya.
6. Setelah mempresentasikan jawabannya, peserta didik akan diarahkan untuk mengklik jawaban akan terlihat apakah jawaban dari peserta didik itu benar atau salah.
7. Jika peserta didik berhasil menjawab dengan tepat, maka skor yang diberikan oleh pendidik 100, apabila jawaban salah maka skor yang diberikan 0.
8. Pemenang dalam permainan *spinning game* adalah kelompok yang memperoleh nilai/skor tertinggi.

BACK TO SPINNING

A grid of 15 blue circular buttons, each containing a question number from 'SOAL 1' to 'SOAL 15'. The buttons are arranged in three rows of five. The background is a forest scene with a stream and a tree.

BACK TO SPINNING




1

Apa yang dimaksud dengan perubahan wujud benda

Perubahan wujud benda dari satu wujud ke wujud lainnya.

JAWABAN

BACK TO SPINNING




2

Coba sebutkan enam bentuk perubahan wujud benda

Membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal.

JAWABAN

BACK TO SPINNING



3

Apa saja yang menyebabkan terjadinya peristiwa membeku serta berikan contohnya


Peristiwa membeku disebabkan oleh penurunan maupun pendinginan suhu yang dialami benda tersebut.
Contohnya : air yang dimasukkan kedalam freezer maka akan menjadi es batu, agar-agar yang dimasak menjadi beku, dan lilin yang kembali membeku setelah meleleh.

JAWABAN


BACK TO SPINNING

4





Apa yang dimaksud dengan perubahan sementara




Perubahan wujud suatu zat yang jika dipanaskan kemudian didinginkan akan kembali ke wujud semula.

JAWABAN


BACK TO SPINNING

5





Apa yang dimaksud dengan perubahan tetap




Perubahan wujud benda yang tidak dapat bolak balik.

JAWABAN


BACK TO SPINNING

6




Sebutkan tiga ciri-ciri benda padat



- Benda yang tidak berubah bentuk meskipun dipindahkan.
- Volumennya tetap dalam kondisi tertentu.
- Ukuran benda padat tidak akan berubah meskipun dipindah dari wadah satu ke wadah yang lainnya.

JAWABAN

BACK TO SPINNING




7

Sebutkan sifat yang dimiliki oleh benda gas

Bentuk dan volumenya berubah-ubah.

JAWABAN

BACK TO SPINNING




8

**Susu – Es Batu – Asap
Secara berurutan benda-benda di atas adalah**

Cair - Padat - Gas

JAWABAN

BACK TO SPINNING




9

Benda cair mempunyai ciri khusus yaitu dapat

Berubah menempati ruang.

JAWABAN

BACK TO SPINNING




10

Benda cair mengalir dari

Air mengalir dari tekanan tinggi
ketekanan rendah.

JAWABAN BACK TO SPINNING

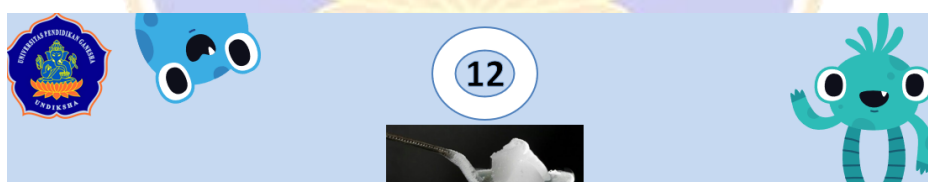


11


Sebutkan tiga contoh perubahan wujud mengkristal dalam kehidupan sehari - hari

Pembentukan salju, embun es dalam lemari pendingin, dan garam.

JAWABAN BACK TO SPINNING





12




Apa yang terjadi jika Es Kering (Dry Ice) apabila dibiarkan diruang terbuka

Mengalami proses penyubliman/menyublim.


JAWABAN BACK TO SPINNING

13





Mengapa suatu benda dapat mengalami perubahan wujud benda menjadi benda lain




Karena suatu benda dipanaskan atau didinginkan dengan suhu tertentu.


JAWABAN
BACK TO SPINNING

14



Perubahan wujud apa yang terjadi pada air yang dipanaskan



Air yang dipanaskan akan mengalami perubahan wujud menjadi uap air (gas), jadi pemanasan air secara terus-menerus sampai habis mengakibatkan benda mengalami perubahan wujud yakni menguap.

JAWABAN
BACK TO SPINNING




15





Gambar 1



Gambar 2



Sebutkan bentuk perubahan wujud benda yang terjadi pada gambar diatas

Gambar 1 : Mencair
 Gambar 2 : Mengkristal

JAWABAN
BACK TO SPINNING



PROFIL PENGEMBANG



Ni Putu Putri Susanti
2011031142
SI PGSD/FIP/UNDIKSHA

DOSEN PEMBIMBING



Pembimbing I
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.



Pembimbing II
Dewa Gede Firsia Wirabrata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

Sumber Materi
Buku Siswa Kurikulum Merdeka
Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Aplikasi Pendukung

1. Microsoft PowerPoint
2. Canva




TERIMA KASIH



Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

- Kegiatan Observasi Awal



(Wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 3 Sambangan)

- **Kegiatan Penelitian**



(Tahap pelaksanaan *pre-test* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Sambangan)



(Tahap implementasi media pada proses pembelajaran di kelas)



(Tahap pelaksanaan *post-test* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Sambangan)

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Putri Susanti lahir di Singaraja pada tanggal 10 Januari 2002 sebagai anak pertama dari pasangan I Ketut Agus Wijaya dan Ni Made Suriadi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Srikandi Gang Jeruk No.1, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Prov. Bali.

Dalam proses pendidikannya beliau menyelesaikan pendidikan sekolah dasar (SD) di SD Negeri 1 Banjar Tegal pada tahun 2013, kemudian beliau melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) di SMP Negeri 4 Singaraja dan beliau menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2016, kemudian beliau melanjutkan pendidikan di sekolah menengah pertama (SMA) di SMA 2 Singaraja dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2019 dan kini beliau menjadi mahasiswa aktif mengikuti Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.