



## PENGEMBANGAN MEDIA SPINGAME BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SUMBER ENERGI BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Windy Aprilia Magdalena Bety<sup>1\*</sup>, Reza Syehma Bahtiar<sup>2</sup>, Endang Nuryasana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Indonesia

\*Corresponding Author: [windyaprilias21@gmail.com](mailto:windyaprilias21@gmail.com)

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: 30/06/2022

Direvisi : 13/07/2022

Disetujui: 14/07/2022

#### Keywords:

Powerpoint Based Spingame Media Development, Natural Science, Energy Source Material

#### Kata Kunci:

Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint, IPA, Materi Sumber Energi

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

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

**How to Cite:** Bety, W. A. M., Bahtiar, R. S., & Nuryasana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA SPINGAME BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SUMBER ENERGI BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 296-305. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1908>

### Alamat korespondensi:

Jalan Dukuh Kupang XXV / 54 Kota Surabaya, Indonesia

[windyaprilias21@gmail.com](mailto:windyaprilias21@gmail.com)

### Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores.

[primagistrauniflor@gmail.com](mailto:primagistrauniflor@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Globalisasi telah menjadi kekuatan yang sangat besar yang membutuhkan respon yang sangat ketat karena ia memaksa suatu strategi untuk bertahan hidup (*survival strategy*) dan strategi untuk pengumpulan kekayaan (*accumulative strategy*) bagi berbagai kelompok dan masyarakat yang ada (Dewi, 2019; Nuruddaroini et al., 2021). Globalisasi adalah keberhasilan antar manusia yang diatur dan diukur oleh mesin, teknologi, dan mengabaikan kecerdasan yang humanis serta sebenarnya harus diprioritaskan di atas pengetahuan yang ada atau lainnya (Ramadhan et al., 2019).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya (Wirawan et al., 2020; Rizkasari et al., 2022; Ghina et al., 2022). Terdapat beberapa kendala yang sering kita jumpai terutama pada bidang pendidikan khususnya jenjang sekolah dasar, satu diantaranya minimnya bahan belajar untuk siswa dan mengajar untuk guru yang tujuan utamanya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Siswa sudah semestinya memiliki akses untuk memperoleh buku pelajaran atau misalnya lembar latihan soal.

Tidak adanya suatu perpustakaan atau bahan ajar secara lengkap juga bisa menghambat proses pembelajaran. Jika seorang tenaga pendidik memakai bahan ajar yang ketinggalan zaman atau misalnya kurang update, tentu saja kegiatan proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Hal ini akan sangat berpengaruh pada proses penyerapan ilmu yang diterima oleh para siswa.

Berdasarkan pada saat wawancara awal dengan guru kelas V SDN Asemrowo II pada tanggal 11 Oktober 2021, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu satu kelas memiliki 25 siswa. Pada saat mengajar guru melakukan pembelajaran dengan mengisi materi, menerangkannya, lalu memberikan tugas.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Jikalau menggunakan media hanya sesekali saja media yang biasa digunakan yaitu media Power Point. Jika melakukan pembelajaran melalui online hanya menggunakan Zoom, dan Google Meet dengan durasi sekitar 30 menit untuk sekali pertemuan. Guru juga terkadang menggunakan Link yang dikirimkan di grup *WhatsApp* kemudian masing-masing dari siswa mengerjakan soal yang dikirimkan lewat link grup *WhatsApp*. Jika guru mengadakan pembelajaran melalui aplikasi *Zoom* dan *Google Meet* siswa yang bergabung hanya sekitar 10 sampai 20 siswa, kemudian jika menggunakan Link yang dikirimkan lewat grup *WhatsApp* hampir semua siswa mengikuti pembelajaran tersebut. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran membuat siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran. Siswa sangat pasif tidak memiliki minat pada pembelajaran cenderung tidak menyukai pembelajaran terutama pada materi pembelajaran IPA, siswa tidak memiliki semangat belajar dan cenderung malas.

Minat merupakan rasa suka terhadap sesuatu atau misalnya suka terhadap suatu pelajaran maka akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut (Firdaus, 2019; Charli et al., 2019). Minat membuat siswa memiliki rasa rajin belajar dan akan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut kemudian mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya (Nurhasanah & Sobandi, 2016; Komariyah et al., 2018; Amiruddin et al., 2022).

Minat merupakan hal sangat besar dalam kegiatan proses belajar mengajar, karena minat memiliki tempat yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan hasil belajar (Muammar & Suhartina, 2018; Kartika et al., 2019). Seseorang akan mendapat hasil belajar yang baik jika memiliki minat belajar yang baik juga karena berminat terhadap sesuatu yang dipelajari, dengan kemauan sendiri akan menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Indikator minat belajar yaitu adanya rasa suka atau senang, perasaan lebih menyukai,



adanya rasa ketertarikan dan kesadaran untuk belajar tanpa harus disuruh dan diminta, sering aktif dan berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang lebih terhadap suatu hal yang disukai (Yuniar et al., 2021). Untuk itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa.

Media pembelajaran yang mampu menampilkan video teks dan gambar-gambar atau animasi adalah termasuk media *Powerpoint*. *Powerpoint* merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan kaca objek berganti) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain, *powerpoint* juga banyak digunakan karena pengoperasiannya yang mudah dan semua orang mampu membuatnya dan memiliki banyak fitur yang bisa digunakan *powerpoint* ini berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan gambar-gambar atau informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan juga sikap (Andriani, 2016).

Media pembelajaran yang mampu menampilkan video teks dan gambar-gambar atau animasi adalah termasuk media *PowerPoint* (Sutomo & Sahlan, 2022). *Powerpoint* merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan kaca objek berganti) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain, *powerpoint* juga banyak digunakan karena pengoperasiannya yang mudah dan semua orang mampu membuatnya dan memiliki banyak fitur yang bisa digunakan *PowerPoint* ini berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan gambar-gambar atau informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan juga sikap. Media papan yang dimaksud adalah permainan memutar angka pada sebuah roda berputar atau bisa juga menggunakan papan berputar.

*Spingame* berbasis *powerpoint* ini merupakan permainan yang dibuat melalui *PowerPoint* yang digunakan untuk mendesain gambar yang merupakan kombinasi dari grafis, gambar, animasi dan

teks pertanyaan yang dikemas secara interaktif. Ketika media *Spin game* digunakan dalam pembelajaran presentase daya ingat siswa terhadap materi setelah menggunakan permainan ini lebih meningkat.

Jadi dengan adanya media pembelajaran berbasis *Spin game* ini menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna sekaligus menyenangkan sehingga mampu menguatkan pemahaman materi pelajaran yang lebih optimal. Permainannya pun tidak sulit siswa hanya mengklik tombol *Spin* kemudian *Spin* akan berputar dan diantara *Spin game* tersebut akan terdapat nilai atau angka 10 sampai 80, kemudian jika siswa mendapatkan salah satu nilai tersebut di dalamnya akan muncul pertanyaan mengenai sumber energi yang akan dijawab oleh siswa, setelah siswa menjawab maka akan ada jawaban betul dibawahnya untuk melihat apakah jawaban yang diucapkan oleh siswa itu benar atau tidak. Dan jika jawaban siswa salah maka akan dilempar pertanyaan tersebut kepada siswa lainnya yang bisa menjawab.

Manfaat dari penggunaan media spingame atau roda berputar media pembelajaran ini membentuk siswa semakin aktif dalam kegiatan proses belajar, dikarenakan siswa bisa ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa (Nuzulia & Zain, 2020). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah harus mampu memberikan bekal kepada siswa agar mereka dapat hidup sesuai dengan perkembangan zamannya.

Oleh karena itu, kaum pendidik perlu selalu berusaha untuk menata proses belajar siswa dan bahan ajar yang disajikan agar terwujud manusia-manusia indonesia yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu sistem pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Prasetyo, 2017).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki banyak konsep, sedangkan siswa dituntut untuk cenderung lebih banyak menghafal materi dan kurang memahami isi materi dengan baik pada saat pembelajaran, dikarenakan materi yang terlalu banyak dan bersifat abstrak. Adanya kejenuhan siswa pada proses pembelajaran sehingga tidak memiliki minat untuk belajar. Pembelajaran hanya mengacu pada buku teks, pembelajaran yang memiliki keterbatasan (visualisasi konsep).

Energi merupakan kemampuan melakukan suatu kegiatan. Energi sangatlah dibutuhkan dalam kehidupan, karena tanpa energi kita tidak dapat melakukan suatu usaha atau pekerjaan. Energi diketahui terdapat dua macam, energi yang berasal dari alam dan energi buatan. Sumber energi jika dimanfaatkan dengan benar maka akan berdampak baik untuk kehidupan. Contohnya saja ketika akan menjemur baju atau pakaian, kita memanfaatkan sumber energi matahari supaya kering.

Sumber energi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber energi alami dan buatan. Sumber energi alami adalah sumber energi yang terdapat di alam, atau sering disebut sebagai sumber daya alam. Sumber daya alam sendiri masih dibagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan yang tidak dapat diperbaharui (Saifudin et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media *spingame* berbasis *powerpoint* dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi sumber energi, dikarenakan media ini bersifat menarik memiliki banyak gambar, warna yang membuat siswa tertarik sehingga bisa ikut aktif dalam proses pembelajaran dan mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Teori kognitif multimedia pembelajaran menyatakan bahwa penggunaan multimedia memiliki pengaruh yang besar terhadap beban proses kognitif siswa selama kegiatan pembelajaran. Teori behavioristik yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia sangatlah

berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Teori Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggunaan media *spingame* yang melibatkan audio dan visual merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa maka dari itu adanya media pembelajaran *spingame* berbasis *powerpoint* ini sangat membantu tercapainya tujuan belajar dan membantu meningkatnya minat belajar pada siswa.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama menggunakan media *spingame* atau roda berputar, dibuat dengan semenarik mungkin dengan banyak warna yang beragam dan gambar, berbasis visual dalam bentuk permainan. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah peneliti menggunakan *spingame* dengan cara kartu pertanyaan sedangkan penelitian saya menggunakan pertanyaan yang bisa berputar atau *spin* tanpa kartu.

Penelitian yang dilakukan oleh Subakti (2020) menyatakan bahwa bahwa pembelajaran muatan bahasa Indonesia menggunakan spinning wheel dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Penelitian lain yang berhubungan dengan media spinning wheel juga dilakukan oleh para peneliti lain seperti Nawangwulan et al. (2022), Rosidah et al. (2022) dan Akbar et al. (2022) serta peneliti lainnya memberikan hasil positif baik pada pengembangan, pemanfaatan maupun evaluasinya. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran *spingame* berbasis *powerpoint* pada pembelajaran IPA materi sumber energi bagi siswa sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Alasan menggunakan model penelitian ADDIE dikarenakan model ADDIE bersifat student center inovatif dan inspiratif. Model ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan sehingga tercapainya tujuan belajar.

ADDIE adalah singkatan dari langkah-langkah yang dilaksanakan pada pengembangan media pembelajaran yaitu



*analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model ini bergantung pada setiap tahap yang dilakukan sesuai dengan urutan yang diberikan.

Tempat penelitian berlokasi di SDN Asemrowo II Surabaya yang beralamat di Jl. Dupak Rukun Ps. Loak, Asemrowo, Kec. Asemrowo, Kota Surabaya. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V-A dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang dan wali kelas V-A SDN Asemrowo II Surabaya.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes, angket, wawancara. Pada instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan lembar tes hasil belajar (pre-test post-test), lembar angket ahli materi ahli media, respon siswa, dan panduan wawancara.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menghitung hasil pengumpulan data, yakni data ahli materi dan media, pre-test post-test, data angket respon siswa. Data hasil ahli materi, ahli media dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

Keterangan:

P : presentase

$\sum x$  : jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  : jumlah keseluruhan nilai semua item

100 : bilangan konstanta (Widiana, 2016).

Data hasil belajar (pre-test post-test) akan dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$P = (\sum d) / (\sum x) \times 100\%$$

Keterangan:

P : presentase yang dicari

$\sum d$  : jumlah selisih tes hasil belajar

$\sum x$  : jumlah tes hasil belajar (nilai setelah menggunakan media)

100% : bilangan konstanta (Khairani & Febribal, 2016).

Perangkat media pembelajaran spingame berbasis powerpoint dikatakan efektif bila terjadi peningkatan minat belajar kemudian menghasilkan hasil belajar yang signifikan antara sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media. Kemudian presentase jumlah siswa yang memenuhi KKM setelah menggunakan media

meningkat dari pada sebelum penggunaan media. Perangkat media pembelajaran spingame berbasis powerpoint dikatakan tidak efektif jika tidak ada peningkatan minat belajar pada siswa sehingga hasil belajar menurun, dan presentase jumlah siswa yang memenuhi KKM setelah menggunakan media tidak meningkat, menurun ataupun sama seperti sebelum menggunakan perangkat media pembelajaran spingame berbasis powerpoint.

Wawancara yang dilakukan adalah menganalisis data yang sudah dikumpulkan dilakukan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan langsung mengenai informasi cara pembelajaran yang dilakukan guru, media yang digunakan, aplikasi selama pembelajaran online dimasa pandemi, proses pembelajaran disekolah ketika berlangsung pembelajaran tatap muka (PTM) dan informasi tentang minat belajar siswa selama pembelajaran. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan disekolah dan faktor pendukung serta penghambat dalam pembentukan minat belajar siswa kelas V SDN Asemrowo II Surabaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan media spingame berbasis powerpoint dilakukan dengan menyusun produk awal, penyusunan desain produk awal melalui dua langkah yaitu pembuatan produk awal dan validasi oleh ahli. Desain produk awal dimulai dengan pembuatan roda berputar atau spingame menggunakan aplikasi powerpoint kemudian menentukan tema, warna, desain gambar, menentukan pertanyaan dan juga jawaban, memberikan animasi. Unsur tersebut tersaji pada penjelasan berikut.

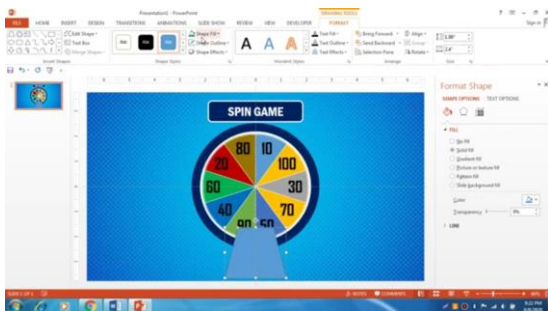
1. Media spingame berbasis powerpoint yang dikembangkan mengambil tema 6 subtema 1 dalam buku tematik. Tema yang dipilih selanjutnya dikembangkan berdasarkan cerita disekitar dan kehidupan sehari-hari siswa kelas v sekolah dasar.
2. Pemberian warna dan perpaduan warna pada setiap media spingame berbasis powerpoint menggunakan warna-warna soft dan warna yang ada pada alam guna untuk membuat



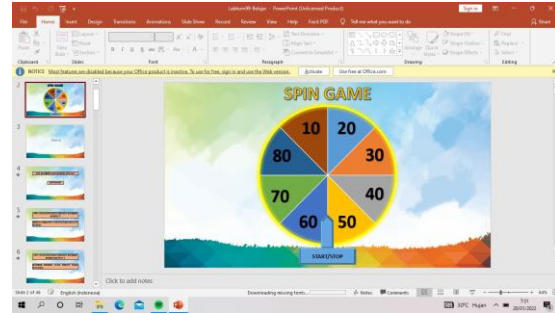
para siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan meningkatkan minat belajar pada siswa.

3. Memberikan desain gambar pada media spingame berbasis powerpoint guna memunculkan unsur ketertarikan pada siswa, dikarenakan siswa terutama ditingkatkan sekolah dasar sangat menyukai hal-hal pembelajaran yang memberikan unsur gambar.
4. Menentukan pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan pembelajaran tematik kelas v sekolah dasar tema 6 subtema 1 materi tentang sumber energi, setiap pertanyaan akan diletakan pada poin. 1 poin 5 pertanyaan yang diberikan pada kotak 1-5 semakin besar poin semakin sulit tingkat pertanyaan dan jawaban.
5. Memberikan unsur animasi pada media *spingame* berbasis *powerpoint* sehingga media tidak monoton, animasi dapat bergerak-gerak layaknya gambar asli. Memunculkan keindahan pada media dan sekaligus membuat para siswa lebih tertarik dalam belajar.

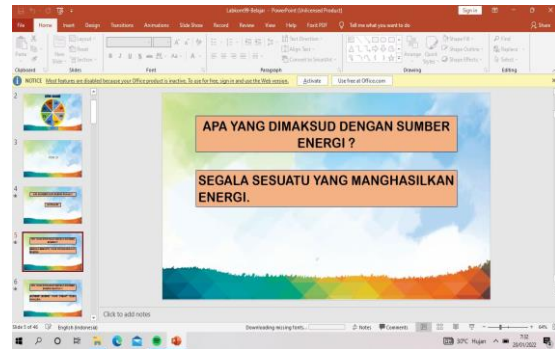
Pembuatan produk awal menghasilkan media *spingame* berbasis *powerpoint* yang siap untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media spingame berbasis powerpoint yang dilakukan oleh dosen-dosen yang ahli menguasai media dan ahli materi divalidasi oleh guru kelas siswa sekolah dasar, selanjutnya nilai dari ahli dilakukan perhitungan untuk mendapatkan skor rata-rata. Ahli media mengatakan bahwa produk sudah bagus dan cocok digunakan disekolah dasar. Ahli materi mengatakan materi yang diterapkan pada media *spingame* sudah sesuai.



**Gambar 1.** Tampilan Gambar Awal Media *Spingame* Berbasis *Powerpoint* (Sumber: Dokumen Pribadi).



**Gambar 2.** Tampilan Gambar Setelah diberi Warna



**Gambar 3.** Tampilan Gambar Materi Sumber Energi Pada Media *Spingame* Berbasis *Powerpoint*

### Validasi ahli materi

Validasi ahli materi terhadap produk media *spingame* berbasis *powerpoint* yang sudah dikembangkan dilakukan dengan menggunakan penilaian untuk ahli materi, hasil yang diperoleh berupa skor dan saran/komentar dari ahli materi.

**Tabel 1.** Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Materi Per Item Dengan Kriteria Yang Dipilih

No	X1
1	4
2	4
3	4
4	4
5	3
6	4
7	4
8	4
9	4
10	4

Dari penelitian data ahli materi tersebut, dapat dilakukan perhitungan keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

$$P = 39/40 \times 100\% = 97,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data ahli materi diatas diperoleh hasil 97,5%. Sehingga dapat



disimpulkan bahwa media spingame berbasis powerpoint pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi sumber energi pada siswa kelas V sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa layak dikembangkan dan termasuk dalam kriteria sesuai/valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Validasi penelitian pengembangan media *spingame* berbasis *powerpoint* dilakukan oleh dua orang ahli media. Validasi ahli media terhadap produk media *spingame* berbasis *powerpoint* yang sudah dikembangkan dilakukan dengan menggunakan penilaian untuk ahli media, hasil yang diperoleh berupa skor dan saran/komentar dari ahli media.

**Tabel 2.** Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Media Per Item Dengan Kriteria Yang Dipilih

No	X1	X2
1	3	4
2	3	4
3	3	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	3	4
8	3	4
9	4	4
10	3	4

Dari penelitian data ahli media tersebut, dapat dilakukan perhitungan keseluruhan item atau aspek yaitu:

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\% = 74/80 \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data ahli media diatas diperoleh hasil 92,5%. Maka media *spingame* berbasis *powerpoint* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi sumber energi pada siswa kelas V sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa layak dan termasuk dalam kriteria sesuai/valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Respon guru berdasarkan dari angket pedoman wawancara pada uji coba tahap awal dimaksud untuk mendapatkan penilaian terhadap media *spingame* berbasis *powerpoint* yang sudah peneliti kembangkan. Penilaian tersebut dilakukan dengan cara menjawab pada aspek yang telah disajikan dalam angket pedoman wawancara setelah guru mencoba menggunakan

media *spingame* berbasis *powerpoint*.

Berdasarkan hasil wawancara respon guru diatas, maka dapat diketahui bahwa media *spingame* berbasis *powerpoint* yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan pada saat pembelajaran disekolah guna meningkatkan minat belajar siswa dan termasuk kedalam kategori sangat baik.

Respon siswa ditujukan untuk mendapat penilaian terhadap media *spingame* berbasis *powerpoint* yang dikembangkan. Responden dalam uji coba ini berjumlah 20 siswa, siswa melakukan penilaian terhadap media *spingame* berbasis *powerpoint* setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media tersebut. Penilaian diperoleh dari skor siswa pada setiap aspek yang tersedia dalam angket respon siswa.

**Tabel 3.** Respon Siswa

No	Nama Siswa	Skor
1	ADK	31
2	DA	30
3	EA	38
4	FNR	38
5	IB	38
6	KM	36
7	KPM	36
8	LK	37
9	MC	40
10	MRA	40
11	MNI	39
12	RBI	39
13	RPM	37
14	RIK	37
15	RI	37
16	ZHW	36
17	OW	37
18	NS	36
19	SN	36
20	AHA	35
Total		733

Dari penelitian data audiens/siswa tersebut, dapat dilakukan perhitungan keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\% = 733/800 \times 100\% = 91,62\%$$

Uji coba ini dilakukan untuk menguji kepraktisan media *spingame* berbasis *powerpoint* bila digunakan dalam kelas sebenarnya. Berdasarkan hasil analisis data siswa pada uji coba diperoleh 91,62%. Sehingga mendapat kesimpulan media *spingame* berbasis



powerpoint pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi sumber energi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sesuai/valid digunakan dalam proses belajar mengajar Hasil uji coba lapangan berikut dimaksudkan dapat mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan media spingame berbasis powerpoint (*pre-test*) dan setelah menggunakan media *spingame* berbasis *powerpoint* (*post-test*).

**Tabel 4.** Skor Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media *Spingame* Mengalami Peningkatan Minat Belajar

No	Nama Siswa	Peningkatan
1	ADK	40%
2	DA	60%
3	EA	30%
4	FNR	20%
5	IB	Tetap
6	KM	Tetap
7	KPM	20%
8	LK	10%
9	MC	30%
10	MRA	50%
11	MNI	40%
12	RBI	30%
13	RPM	10%
14	RIK	10%
15	RI	60%
16	ZHW	30%
17	OW	50%
18	NS	40%
19	SN	40%
20	AHA	50%

Berdasarkan data yang disajikan dari tabel diatas terlihat hasil analisis tes hasil belajar siswa yaitu 18 siswa mendapati peningkatan hasil belajar dan 2 siswa tidak mendapati peningkatan hasil belajar/tetap. Hasil yang diperoleh dari *pre-test* memperlihatkan nilai yang diperoleh siswa keseluruhan masih dibawah KKM, hal ini dikarenakan kurangnya minat belajar pada siswa sehingga hasil belajar menurun. Hasil yang diperoleh dari *post-test* memperlihatkan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media *spingame* berbasis *powerpoint* dibandingkan sebelum menggunakan. Maka hasil uji coba lapangan mendapat kesimpulan media pembelajaran *spingame* berbasis *powerpoint* efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat ditunjukkan dengan adanya minat belajar pada siswa yang tinggi

sehingga menghasilkan hasil belajar yang meningkat. Alasan pengembangan media ini adalah kurangnya penggunaan media atau alat bantu mengajar dikelas jika menggunakan media guru hanya menggunakan media yang monoton seperti media video, audio dan ceramah. Agar pembelajaran mudah difahami dan menyenangkan diperlukan adanya sebuah inovasi dari buku yang selama ini sudah ada. Inovasi tersebut berupa penggabungan media permainan *spingame* dan *microsoft powerpoint*.

Media *spingame* berbasis *powerpoint* dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa disekolah dasar. Hal tersebut diketahui dari beberapa pengujian, uji yang pertama adalah uji kelayakan yang didasarkan pada penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba kedua adalah uji kepraktisan yang didasarkan pada penilaian jawaban dari angket respon guru dan angket respon siswa pada uji coba lapangan. Uji coba ketiga adalah uji keefektifan yang didasarkan pada penilaian sebelum penggunaan media (*pre-test*) dan pada saat setelah penggunaan media (*post-test*). Media *spingame* berbasis *powerpoint* dikatakan layak, praktis, dan efektif jika memiliki skor rata-rata akhir minimal berkategori “baik” atau “sangat baik”.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari riset membuktikan bahwa media *spingame* berbasis *powerpoint* layak, praktis, efektif untuk digunakan pada saat proses pembelajaran disekolah, ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa terhadap pengembangan media *spingame* berbasis *powerpoint* mendapatkan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari presentase sebelum penggunaan media (*pre-test*), sesudah penggunaan media (*post-test*), respon guru dan respon siswa. Tes melalui ahli materi dan ahli media mendapatkan presentase sangat baik, presentase respon guru melalui wawancara mendapatkan kategori sangat baik, untuk respon siswa setelah mengikuti pembelajaran memakai media *spingame* berbasis *powerpoint* mendapatkan presentase 100% dan mendapatkan kategori sangat baik. Presentase sebelum penggunaan media *spingame* berbasis *powerpoint* nilai siswa jauh dibawah rata-rata (KKM) dikarenakan



kurangnya minat pada pembelajaran, sesudah penggunaan media spingame berbasis powerpoint nilai siswa dan minat belajar pada siswa mengalami peningkatan 60% dan dikategorikan sangat baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, H., & Sari, N. (2022, July). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 17-23). <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9702>
- Amiruddin, A., Sabilu, M., & Ahkam, W. O. I. Hubungan Perilaku Masa Pubertas Remaja dengan Minat dan Motivasi Belajar IPA Biologi pada Siswa SMP Negeri 9 Kendari. *Biology Teaching and Learning*, 5(1). <https://ojs.unm.ac.id/btl/article/view/35124>
- Andriani, M. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143-157. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93-116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>
- Firdaus, C. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal on Education*, 2(1), 191-198. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298>
- Ghina, H., Dewi, L., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Peningkatan Kemampuan Bersosialisasi Kelas Satu Sekolah Dasar melalui Buku Tema 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10235-10241. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4033>
- Handayani, M. W.M., Swistoro, E., & Risdianto, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Fisika Terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X Mipa Sman 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(3). <https://doi.org/10.33369/jkf.1.3.36-44>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 113-126. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas ix. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95-102. <http://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1). <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176-188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884-10890. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4171>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). 'MINAT BELAJAR SEBAGAI



- DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), p. 128.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nuruddaroini, M. A. S., Hidayah, N., Khafijah, E., & Jannah, M. (2021). PERSEPSI DAN ASPIRASI PENDIDIKAN MASYARAKAT DESA JUMBA. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13-42.  
<http://dx.doi.org/10.35931/ak.v1i1.698>
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67-79.  
<http://dx.doi.org/10.35931/am.v5i1.409>
- Prasetyo, S. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).  
<http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v1i1.29>
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2019, August). Environmental education and disaster mitigation through language learning. In *IOP conference series: Earth and environmental science* (Vol. 314, No. 1, p. 012054). IOP Publishing.  
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/314/1/012054>
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 694-699.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4451>
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022, July). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 10-16).  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749>
- Saifudin, M. F., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68-77.  
<http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>
- Subakti, H. (2020). Hasil belajar muatan bahasa indonesia tema lingkungan sahabat menggunakan media spinning wheel kelas v sdn 007 samarinda ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192-206.  
<http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3067>
- Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 61-77.  
<http://www.staitbiasjogja.ac.id/jurnal/index.php/saliha/article/view/255>
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan asesmen proyek dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147-157.  
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Wirawan, R., Nur, M. A., & Syahraeni, R. (2020). Aplikasi pembelajaran matematika interaktif berbasis multimedia. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 3(1), 75-83.  
<http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/330>
- Yuniar, A. P., Syamsuri, S., & Hendrayana, A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas Virtual di SMA. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 3(1), 80-94.  
<http://dx.doi.org/10.48181/tirtamath.v3i1.11341>