

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF*
DENGAN *ADD ON ISPRING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII H MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN
SMP NEGERI 1 KOTABARU**

SKRIPSI



Oleh:

Muhammad Akhyar

1810130310017

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF*
DENGAN *ADD ON ISPRING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII H MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN
SMP NEGERI 1 KOTABARU**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam jenjang

Sastra 1 Teknologi Pendidikan

Muhammad Akhyar

1810130310017

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF*
DENGAN *ADD ON ISPRING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII H MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN
SMP NEGERI 1 KOTABARU**

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik sehingga menurunnya minat belajar siswa di kelas VII H SMP Negeri 1 Kotabaru dalam mata pelajaran IPA materi kelompok hewan. Untuk itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *power point interaktif* dengan *add on ispring* yang bertujuan meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four-D*) yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebarluasan). Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif menggunakan skala likert dengan rumus persentase untuk ahli media, ahli materi, sedangkan untuk minat belajar menggunakan rumus N-Gain. Hasil penelitian dari validasi kelayakan ahli materi memperoleh nilai persentase 90,89% dan 85% dengan kategori “sangat layak” dan untuk validasi kelayakan ahli media memperoleh nilai persentase 85% dan 93,33% dengan kategori „sangat layak”. Sementara itu untuk penilaian minat belajar siswa diperoleh bahwa nilai uji n-gain dengan memperoleh nilai 0,87 dengan kategori “tinggi”. Dengan demikian, terjadinya peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil uji coba N-Gain setelah menggunakan pembelajaran *power point* dengan *add on ispring*. Tujuan kedepannya semoga media *power point interaktif add on ispring* ini dijadikan salah satu media yang banyak digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Power Point*, *Ispring*, Minat Belajar

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWER POINT MEDIA
WITH ADD ON ISPRING TO INCREASE LEARNING
INTEREST IN CLASS VII H SUBJECT OF ANIMAL GROUP MATERIALS
SMA Negeri 1 KOTABARU**

Abstract

This research was conducted to assist teachers in solving problems that occur in the learning process, namely the media used in learning is less attractive so that students' interest in learning in class VII H of SMP Negeri 1 Kotabaru decreases in the subject of Animal Group Materials. For this reason, the researchers developed an interactive power point learning media with add on ispring which aims to increase student interest in learning. The research method used is the research and development (R&D) method with a 4D (Four-D) development model which includes the define stage, the design stage, development stage, and disseminate stage. Data collection and retrieval techniques using descriptive quantitative analysis using a Likert scale with a percentage formula for media experts, material experts, while for interest in learning using the n-gain formula. Research results from validation the eligibility of material experts to obtain this The percentage values are 90.89% and 85% with the "very eligible" category and for the validation of the feasibility of media experts, the percentage scores are 85% and 93.33% with the 'very eligible' category. n -gain by obtaining a value of 0.87 in the "high" category. Thus there is an increase in student interest in learning based on the results of the n-gain trial after using power point learning with add on ispring. The goal in the future is that the add on ispring interactive power point media will be used as one of the media that is widely used by teachers in the learning process.

Keywords: Learning Media Development, Power Point, Ispring, Learning Interest

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Akhyar

NIM : 1810130310017

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Power Point Interaktif Dengan Add On

Ispring Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII H Mata
Pelajaran IPA Materi Kelompok Hewan SMP Negeri 1 Kotabaru

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Strata-1 (S1) di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 10 Maret 2023

Yang menyatakan



Muhammad Akhyar

1810130310017

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF
DENGAN ADD ON ISPRING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII H MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN
SMP NEGERI 1 KOTABARU**

Disusun Oleh:

Muhammad Akhyar

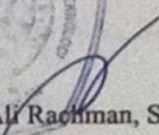
1810130310017

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 17 Januari 2023

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Jumadi, M.Pd		07 MAR 2023
Penguji Utama Rafiudin, S.Pd, M.Pd, M.M		07 MAR 2023
Pembimbing/Anggota Penguji I Agus Hadi Utama, M.Pd		13 MAR 2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd

NIP 197604272008011011

HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF
DENGAN ADD ON ISPRING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII H MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN
SMP NEGERI 1 KOTABARU**

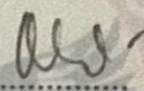
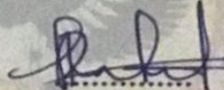
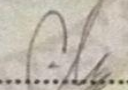
Disusun Oleh:

Muhammad Akhyar

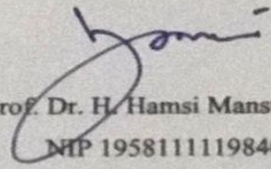
1810130310017

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 17 Januari 2023

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Jumadi, M.Pd		10-3 MAR 2023
Penguji Utama Rafiudin, S.Pd, M.Pd, M.M		10-7 MAR 2023
Pembimbing/Anggota Penguji I Agus Hadi Utama, M.Pd		11-3 MAR 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd

NIP 195811111984031005

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF
DENGAN ADD ON ISPRING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS VII H MATA PELAJARAN IPA MATERI KELOMPOK HEWAN
SMP NEGERI 1 KOTABARU**

Disusun Oleh:

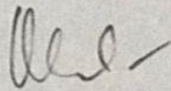
Muhammad Akhyar

1810130310017

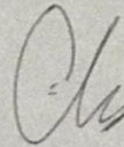
Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
Dilaksanakan Ujian Skripsi bagi yang bersangkutan:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

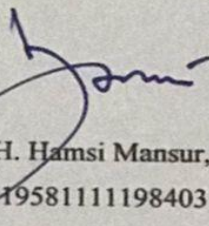


Prof. Dr. H. Jumadi, M.Pd
NIP 196402161990101001



Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP 19900804201702101001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd
NIP 195811111984031005

MOTTO

“Muda menanam, tua memanen”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terucap rasa syukur kehadiran Allah SWT, Sholawat serta salam tidak lupa pula kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, Penulis persembahkan karya skripsi ini sebagai bukti dan cinta kasih sayang dan baktiku yang tulus kepada pihak-pihak berikut.

1. Ibunda tercintaku Hj. Ida royani, sang pahlawan sejati tanpa pamrih, yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian dan doa-doa yang selalu mengalir sepanjang waktu beliau cinta pertama saya.
2. Ayahanda tercintaku H. Junaidi, sosok malaikat pelindung dan mensport apa yang anaknya lakukan asalkan itu hal yang positif dilakukan sang anak.
3. Nini saya yang tercinta Hj. Hudaibiyah, nini yang memberikan kasih sayang yang tulus kepada cucunya dan beliau telah membiayai uang semester selama saya berkuliah di Teknologi Pendidikan ULM Banjarmasin.
4. Seluruh keluarga saya yang telah mendukung saya sepenuh hati.
5. Sahabat-sahabat seperjuangan saya Muhammad Rizaldi Fahlifi, S.Pd, Imamul Hijrafi, S.Pd, Nurhayati, S.Pd.
6. Serta Semua orang yang telah membantu saya dalam menyusun skripsi ini dari hal kecil maupun besar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur diucapkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala karena atas limpahan berkah, rahmat, dan karunianya pengajuan skripsi dengan judul “Pengembangan media *power point interaktif* dengan *add on ispring* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII H mata pelajaran IPA materi kelompok hewan SMP Negeri 1 Kotabaru” dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan apresiasi yang tidak terhingga kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd. Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Prof. Dr. Jumadi, M.Pd. Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, memberikan banyak masukan dan arahan dalam penulisan proposal penelitian ini.
3. Agus Hadi Utama, M.Pd. Dosen pembimbing 2 yang telah bersedia memberikan waktu dan dukungan dalam penulisan proposal penelitian ini.
4. Semua narasumber yang telah memberikan informasi dan data-data yang sangat berharga bagi penulisan skripsi penelitian ini.
5. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Teknologi Pendidikan FKIP ULM angkatan 2018.
6. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan dalam lembaran ini, yang telah ikut serta membantu dan

perhatiannya selama penulisan skripsi penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan agar nantinya dapat diperbaiki sebagai mana mestinya. Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua. Wassalam.

Banjarmasin, Agustus 2022

Muhammad Akhyar

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk Pengembangan	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
I. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Teknologi Pendidikan	9
B. Media Pembelajaran	10
C. Media Interaktif	12
D. Ispring	13
E. <i>Pendekatan Quiz Team</i>	15
F. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	18
G. Kelompok Hewan	19

H. Minat Belajar	20
I. Microsoft Office Power Point	21
J. Penelitian yang relevan.....	21
K. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Desain Penelitian	25
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	26
D. Variabel Penelitian	27
E. Subek dan Objek Penelitian.....	28
F. Tempat dan Waktu Penelitian	28
G. Teknik Pengumpulan Data	29
H. Instrumen Pengumpulan Data	30
I. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Hasil Uji Coba Kelayakan.....	55
C. Hasil Pengujian Produk Terhadap Meningkatkan Minat Belajar	61
D. Hasil Pengembangan <i>power point interaktif add on ispring</i> pada mata pelajaran IPA Materi kelompok hewan dalam meningkatkan minat belajar siswa	63
E. Kajian Produk Akhir.....	64
F. Pembahasan	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Simpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka berfikir	24
Tabel 3. 1 Rincian waktu penelitian.....	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument observasi.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-kisi wawancara terhadap guru ipa	31
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrument minatbelajar	32
Tabel 3. 5 Kisi-kisi angket ahli media	33
Tabel 3. 6 Kisi-kisi angket ahli materi	34
Tabel 3.7 Kisi-kisi angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media	36
Tabel 3. 8 Penentuan sekor skala likert minat belajar siswa.....	37
Tabel 3. 9 Interval nilai interpresi dan katagori minat belajar	38
Tabel 3.10 Penentuan sekor skala likert kelayakan instrument	39
Tabel 3.11 Interval nilai interpensi dan katagori kelayakan instrument	39
Tabel 3.12 Penentuan sekor skala likert kelayakan produk	40
Tabel 3.13 Interval nilai interpresi dan katagori kelayakan produk.....	40
Tabel 3.14 Nilai kriteria katagori n-gain.....	41
Tabel 4. 1 Model 4D	42
Tabel 4. 2 Kopetensi dasar dan kopetensi inti.....	45
Tabel 4. 3 <i>Storyboard power point interaktif add on ispring</i> pembelajaran ipa	48
Tabel 4. 4 Data hasil penilaian ahli materi.....	56
Tabel 4. 5 Data hasil penilaian ahli media	58
Tabel 4. 6 Pretest dan Posttest.....	61
Tabel 4. 7 Hasil pengukuran angket minat belajar siswa.....	62
Tabel 4. 8 Hasil revisi validasi ahli materi.....	68
Tabel 4. 9 Hasil revisi validasi ahli media	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Ispring</i>	14
Gambar 4. 1 Diagram hasil penilaian ahli materi.....	56
Gambar 4. 2 Diagram hasil penilaian ahli media	58
Gambar 4. 3 Diagram pretest dan posttest	61
Gambar 4. 4 Diagram hasil pengukuran angket minat belajar siswa.....	62
Gambar 4. 5 Judul <i>power point interaktif</i>	64
Gambar 4. 6 Bagian menu.....	65
Gambar 4. 7 Penjelasan materi	66
Gambar 4. 8 Bagian penjelasan materi kedua.....	67
Gambar 4. 9 Penutup <i>aplikasi power point interaktif</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat balasan ijin penelitian dari dinas pendidikan kabupaten kotabaru	76
Lampiran 2 Surat ijin penelitian untuk dinas pendidikan kabupaten kotabaru	77
Lampiran 3 Surat ijin penelitian SMP Negeri 1 Kotabaru	78
Lampiran 4 Surat ijin penelitian dari Kampus ke sekolah.....	79
Lampiran 5 surat validasi ahli materi 1	80
lampiran 6 Surat Keterangan validasi Materi 1	81
lampiran 7 Lembar Validasi Kelayakan Materi.....	82
lampiran 8 Soal Angket Media 1	83
lampiran 9 Surat ijin Validasi Materi 2	86
lampiran 10 Surat keterangan Validasi materi 2.....	87
lampiran 11 Soal Angket materi 2.....	88
lampiran 12 Surat ijin validasi media 1	91
lampiran 13 Surat keterangan validasi media 1	92
lampiran 14 Soal Angket media 1	93
lampiran 15 Surat ijin validasi media 2	94
lampiran 16 Surat keterangan validasi media 2	95
lampiran 17 Lembar validasi kelayakan media 2.....	96
lampiran 18 Soal angket media 2	97
lampiran 21 Silabus Mata pelajaran IPA	104
lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	106
lampiran 23 Surat ijin validasi instrumet	108
lampiran 24 Surat keterangan validasi instrument	109
lampiran 25 Dokumentasi dikelas sebelum menggunakan media.....	110
lampiran 26 Dokumentasi dikelas sesudah menggunakan media pembelajaran.....	112

