

SKRIPSI



**PENGARUH PERMAINAN RANGKING SATU BERBANTUAN
POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI
IPAS DI KELAS IV SD NEGERI KROPAK 02**

**Oleh
NUR DIANA FITRIA
NIM 202033124**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGARUH PERMAINAN RANGKING SATU BERBANTUAN
POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI
IPAS DI KELAS IV SD NEGERI KROPAK 02**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

NUR DIANA FITRIA

NIM 202033124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ketakutan adalah penjara bernama kegagalan. Taklukan rasa takut karena sukses adalah hak pemberani.”

(Jefri Al Buchori)

PERSEMBAHAN

Karya Tulis Ilmiah ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kekuatan, kelancaran, dan segala kemudahan.
2. Untuk kedua orangtua yaitu Bapak Martono dan Ibu Sriatun. Terimakasih selalu memberikan semangat, dukungan dan doa restu yang tidak pernah berhenti selama saya menuntut ilmu.
3. Untuk Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan motivasi untuk menyelesaikan laporan skripsi ini dengan tanpa lelah membimbing dari awal sampai akhir.
4. Untuk seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan bimbingannya kepada penulis.
5. Terimakasih untuk teman-teman senasib seperjuangan yang telah memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Nur Diana Fitria (NIM. 202033124) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 2 Agustus 2024

Pembimbing I



Dr. Khamdun, M.Pd.

NIDN. 0612047001

Kudus, 2 Agustus 2024

Pembimbing II



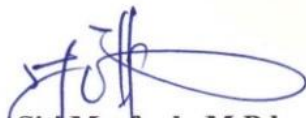
A. Bakhruddin, S.P.d.I., M.Pd.

NIDN. 0607028801

Mengetahui

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ketua,



Siti Masfuah, M.Pd

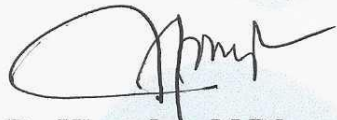
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Nur Diana Fitria (NIM: 202033124) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 13 September 2024

Tim Penguji



Dr. Khamdun, M.Pd.
NIDN. 0612047001

Ketua/anggota



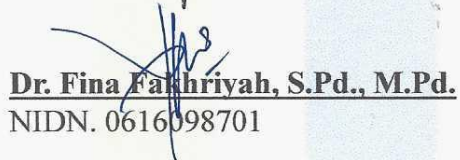
A. Bakhruddin, S.Pd. I., M.Pd.
NIDN. 0607028801

Anggota



Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0607018801

Anggota



Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616098701

Anggota

Mengetahui
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons.
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Rangking Satu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Materi IPAS di Kelas IV SD Negeri Kropak 02”.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan bagi para pendidik dan peneliti selanjutnya dalam upaya mengembangkan metode dan media pembelajaran yang menyenangkan dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Program Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Dalam proses penyusunan laporan skripsi ini pastinya penulis banyak sekali mendapatkan dukungan. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jenjang S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing Penulis selama proses penyelesaian laporan skripsi ini.
5. Bapak Ahmad Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing Penulis selama proses penyelesaian laporan skripsi ini.
6. Bapak Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Wali.

7. Seluruh Staf Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu serta wawasannya kepada penulis.
8. Bapak Martono, S.Pd.SD., selaku kepala sekolah SD Negeri Kropak 02 yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Kropak 02.
9. Ibu Jarmi, S.Pd.SD., selaku guru kelas IV SD Negeri Kropak 02 dan selaku validator 2 perangkat pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.
10. Ibu Yuni Ratnasari, M.Pd., selaku validator 1 perangkat pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.
11. Orangtua tercinta, yang telah memberikan kasih sayang dukungan yang amat sangat banyak baik secara materil ataupun moril, serta adik tercinta terimakasih atas dukungannya kepada penulis.
12. Teman-teman tercinta Ulfatun Nafi'ah, Diah Ayu Anggraeni, Maulana Wihartanti, dan Mya Kanti Rahayu yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis selama proses penyusunan laporan skripsi ini.
13. Semua pihak yang terlibat banyak dalam proses penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan limpahan rahmat serta hidayah Nya kepada semua pihak-pihak diatas. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun dari para pembaca. Semoga penulisan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kudus, 24 Juli 2024
Penulis

Nur Diana Fitria
NIM. 202033124

ABSTRACT

Fitria, Nur Diana, 2024. *“The Influence of the Rank One Game assisted by Interactive Powerpoint on Learning Outcomes for Science Material in Class IV of Kropak State Elementary School 02”*. Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd. (2) Ahmad Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: *Rank One Game, Interactive Powerpoint, Learning Results.*

Interesting and fun learning methods and media can provide good learning results. However, the results of research studies conducted in class IV of SDN Kropak 02, learning delivery is still monotonous. In this way, students will more easily feel bored and find it difficult to get good learning results. The researcher conducted a learning experiment using a rank one game assisted by interactive PowerPoint on science material in class IV SDN Kropak 02. The aim was to find out whether there was a difference in scores before and after learning science using the rank one game method assisted by interactive PowerPoint and how much improvement in science learning outcomes using Rank One game method assisted by interactive PowerPoint.

Rank one game is a learning method in the form of a game where each group answers the questions given by the teacher one by one. Any group that answers incorrectly is not allowed to take the next question. Interactive PowerPoint media is a medium to help deliver presentations equipped with several menus that can be controlled by the user.

This research is a quantitative research type pre-experimental design type one group pretest-posttest design. The sample in this study consisted of 22 students. The data collection technique in this research uses written test techniques in the form of pretest and posttest, as well as interviews and observations carried out in research studies. Data analysis in this research is in the form of paired sample t-test analysis and n-gain test.

The results of this research prove that there is a difference in the average pretest-posttest scores in science learning material on norms, customs and regulations in class IV which is delivered using the first rank game method assisted by interactive powerpont. This statement is proven by the sig value. 2-tailed was 0.000, and there was an increase in science learning outcomes as shown by the Ngain test results of 0.6049 before and after the treatment of the first ranking game method assisted by interactive PowerPoint.

Based on the results of the research above, it can be concluded that there are differences and improvements in the pretest-posttest of IPAS regarding norms, customs and regulations presented using the ranking one game method assisted by interactive PowerPoint. This is shown by the results of the paired sample t test and the results of the N-Test. the gain that has been obtained.

ABSTRAK

Fitria, Nur Diana, 2024. **Pengaruh Permainan Rangking Satu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Materi IPAS di Kelas IV SD Negeri Kropak 02.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd. (2) Ahmad Bakhruddin, S.Pd.I., M.Pd.

Kata kunci: Permainan Rangking Satu, Powerpoint Interaktif, Hasil Belajar.

Metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan mampu memberikan hasil belajar yang bagus. Akan tetapi hasil studi penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Kropak 02, penyampaian pembelajaran masih monoton. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah merasa bosan dan sulit mendapatkan hasil belajar yang bagus. Peneliti melakukan eksperimen pembelajaran menggunakan permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif pada materi IPAS di kelas IV SDN Kropak 02. Tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran IPAS menggunakan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif dan seberapa besar peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif.

Permainan rangking satu adalah metode pembelajaran berupa permainan yang cara mainnya yaitu setiap kelompok menjawab satu persatu soal yang diberikan guru. Setiap kelompok yang salah menjawab tidak diperbolehkan mengikuti pertanyaan selanjutnya. Media powerpoint interaktif adalah media untuk membantu penyampaian presentasi dengan dilengkapi beberapa menu yang dapat dikontrol oleh pengguna.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berjenis *pre-eksperimental design* tipe *one group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest*, serta wawancara dan observasi yang dilakukan pada studi penelitian. Analisis data pada penelitian ini berupa analisis *uji paired sample t-tast* dan *uji n-gain*.

Hasil penelitian ini membuktikan adanya perbedaan rata-rata skor *pretest-posttest* pada pembelajaran IPAS materi norma, adat istiadat, dan peraturan di kelas IV yang disampaikan menggunakan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif. Pernyataan ini dibuktikan dari nilai sig. 2-tailed sebesar 0,000, serta terdapat peningkatan hasil belajar IPAS ditunjukkan dari hasil uji Ngain sebesar 0,6049 sebelum dan sesudah adanya perlakuan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan pada *pretest-posttest* IPAS materi norma, adat istiadat, dan peraturan yang disampaikan menggunakan metode permainan rangking satu berbantuan powerpoint interaktif hal ini ditunjukkan dengan hasil Uji *paired sample t test* serta hasil Uji *N-gain* yang telah didapatkan.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Deskripsi Konseptual.....	9
2.2 Penelitian Relevan	32
2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	37

3.2	Rancangan Penelitian	37
3.3	Populasi dan Sampel	39
3.4	Pengumpulan Data.....	40
3.5	Instrumen Penelitian.....	41
3.6	Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Deskripsi Data	48
4.2	Uji Prasyarat	54
4.3	Hasil Penelitian.....	57
4.4	Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		65
5.1	Simpulan.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		76
PERNYATAAN.....		184
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		185

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Adat dan Norma Beberapa Suku di Indonesia	31
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	32
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Kriteria N-gain Score	47
Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Pretest dan Posttest.....	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Media Powerpoint Interaktif	49
Tabel 4.3 Nilai Pretest IPAS	50
Tabel 4.4 Deskripsi Data Pretest IPAS	51
Tabel 4.5 Data Nilai Posttest IPAS	54
Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Posttest IPAS.....	54
Tabel 4.7 Uji Normalitas IPAS	55
Tabel 4.8 Uji Homogenitas IPAS	56
Tabel 4.9 Uji Paired Sample T-Test Pretest & Posttest	57
Tabel 4.10 Uji N-Gain Pretest & Posttest	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Aplikasi Powerpoint	20
Gambar 2.2 Tampilan Pilihan Background Powerpoint	21
Gambar 2.3 Tampilan Picture pada Menu Insert	21
Gambar 2.4 Tampilan Pilihan Gambar untuk Background Powerpoint	22
Gambar 2.5 Tampilan Menu Gambar pada Shapes	22
Gambar 2.6 Cara Menulis Teks di dalam Bangun Datar	23
Gambar 2.7 Tampilan Hyperlink pada Menu Insert	23
Gambar 2.8 Tampilan Action Settings	24
Gambar 2.9 Tampilan Setting Hyperlink	24
Gambar 2.10 Tampilan Setting Set Up Show	25
Gambar 2.11 Cara Mengfungsikan Trigger	25
Gambar 2.12 Cara Mengatur End Show	26
Gambar 2.13 Skema Kerangka Berpikir	35
Gambar 4.1 Kegiatan Pretest IPAS	50
Gambar 4.2 Kegiatan Penyampaian Materi	52
Gambar 4.3 Kegiatan Permainan Rangking Satu	53
Gambar 4.4 Kegiatan Posttest IPAS	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	77
Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik.....	79
Lampiran 3 Nilai Ulangan Harian IPAS	80
Lampiran 4 Wawancara Studi Penelitian dengan Guru	81
Lampiran 5 Wawancara Studi Penelitian dengan Siswa.....	82
Lampiran 6 Pedoman Observasi Studi Penelitian.....	85
Lampiran 7 Observasi Studi Penelitian.....	86
Lampiran 8 Dokumentasi Studi Penelitian	89
Lampiran 9 Alur Tujuan Pembelajaran.....	90
Lampiran 10 Modul Ajar Pertemuan 1	96
Lampiran 11 Modul Ajar Pertemuan 2	111
Lampiran 12 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest	120
Lampiran 13 Lembar Pretest dan Posttest.....	123
Lampiran 14 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest.....	127
Lampiran 15 Hasil Uji Validasi Expert Judgement	128
Lampiran 16 Lembar Jawaban Pertemuan 1 (Point Terendah).....	150
Lampiran 17 Lembar Jawaban Pertemuan 1 (Point Tertinggi).....	151
Lampiran 18 Lembar Jawaban Pertemuan 2 (Point Terendah).....	152
Lampiran 19 Lembar Jawaban Pertemuan 2 (Point Tertinggi).....	153
Lampiran 20 Hasil Pretest IPAS (Nilai Terendah)	154
Lampiran 21 Hasil Pretest IPAS (Nilai Tertinggi).....	158
Lampiran 22 Hasil Posttest IPAS (Nilai Terendah).....	162
Lampiran 23 Hasil Posttest IPAS (Nilai Tertinggi).....	166
Lampiran 24 Foto Kegiatan Penelitian	170
Lampiran 25 Hasil Nilai Pretest dan Posttest IPAS	171
Lampiran 26 Hasil Uji SPSS Versi 23	172
Lampiran 27 LoA Artikel.....	177
Lampiran 28 SK Penetapan Pembimbing Skripsi.....	178

Lampiran 29 Surat Ijin Penelitian	179
Lampiran 30 Surat Keterangan Selesai Penelitian	180
Lampiran 31 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	181
Lampiran 32 Kartu Bimbingan Skripsi (Pembimbing 1)	182
Lampiran 33 Kartu Bimbingan Skripsi (Pembimbing 2)	183

