

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *INSULATOR AND CONDUCTOR* (INSCO) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL IRSYAD AL ISLAMIYYAH

SKRIPSI



Oleh:

PUTRI WIDIYA SARI

NIM. 20206011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *INSULATOR AND CONDUCTOR* (INSCO) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL IRSYAD AL ISLAMIYYAH

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

PUTRI WIDIYA SARI

NIM. 20206011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

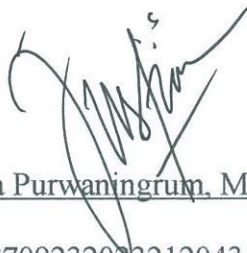
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *INSULATOR AND CONDUCTOR* (INSCO) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL IRSYAD AL ISLAMIYYAH

PUTRI WIDIYA SARI

20206011

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I.

NIP. 198709232023212043

Dosen Pembimbing II



Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd.

NIDN. 2024069102

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *INSULATOR AND CONDUCTOR* (INSCO) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL IRSYAD AL ISLAMIYYAH

Oleh:

Putri Widiya Sari

Telah diujikan didepan sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri pada tanggal 14 Juni 2024

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Novi Rosita Rahmawati, M.Pd
NIP. 19921109201801200

(.....)

2. Penguji I

Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I
NIP. 198709232023212043

(.....)

3. Punguji II

Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd
NIDN. 2024069102

(.....)

Kediri, 19 Juni 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.¹ (Q.S. Asy-Syarḥ:6)

Segala rintangan pasti ada jalan, setiap kesusahan pasti ada kemudahan, segala kepahitan hidup pasti ada kebahagiaan.

¹ Departemen Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Bandung: CV Jabal Roudhotul Jannah, 2010).

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Widiya Sari
NIM : 20206011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan *Insulator and Conductor*
(INSCO) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V
pada Mata Pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kediri, 12 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Putri Widiya Sari
NIM. 20206011

ABSTRAK

PUTRI WIDIYA SARI, Dosen Pembimbing, Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I dan Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd. Pengembangan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024.

Kata kunci: Media Permainan, *Insulator and Conductor* (INSCO), Minat Belajar

Media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) merupakan salah satu media yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, dengan adanya media permainan insco peserta didik diharapkan tertarik, senang, terlibat dalam pembelajaran dan adanya perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V. Tujuan peneliti mengembangkan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) ini yaitu: 1) prosedur pengembangan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah; 2) kelayakan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) pada siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah; dan 3) mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V-C di MI Al Irsyad Al Islamiyyah. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 21. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket minat belajar sebelum dan sesudah serta dokumentasi, Teknik analisis data yang digunakan peneliti yakni data kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan 1) prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implemtasi, evaluasi dan produk yang dikembangkan peneliti berupa media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO); 2) kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli desain media sebesar 82,5% yang dikategorikan sangat layak. Validasi dari ahli materi sebesar 92,5% dan 100% yang dikategorikan sangat layak; dan 3) untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa penulis menggunakan angket minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media permainan insco. Untuk menghitung hasil penulis menggunakan uji N-gain. Hasil uji N-gain diperoleh 0,7 dengan kriteria tinggi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah setelah menerapkan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO). Peningkatan minat belajar siswa ditandai dengan indikator ketertarikan siswa, perhatian, perasaan senang dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di MI Al Irsyad Al Islamiyyah”. Sholawatan serta salam, penulis sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi tugas dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor IAIN Kediri, yakni Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag.
2. Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah, yakni Ibu Prof Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
3. Ibu Kaprodi PGMI, yakni Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd yang telah menjadikan mahasiswa dan mahasiswi PGMI menjadi lebih baik.
4. Dosen Pembimbing, yakni Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M,Pd.I. dan Ibu Aziza Anggi Maiyanti, S,Si, M,Pd. yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan dan pengetahuan kepada penulis.
5. Bapak kepala sekolah MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kediri, yakni Bapak Muslihin, S,Pd.I yang telah memberikan izin untuk pencairan data.
6. Bapak dan Ibu Validator, yakni Ayu Ridho Saraswati, M.Pd., Ibu Dr. Yusal, M,Pd, dan Bapak Remas Setyo Nasrullah, S,Pd.

7. Guru Kelas IPA Kelas 5C yakni Ibu Navia Sri Agustin, S.Pd dan Guru IPA kelas 5C di MI Al Iryad Al Islamiyyah, yakni Bapak Remas Setyo Nasrullah, S.Pd.
8. Ayahanda tercinta bapak Daeri dan Ibunda tercinta Ibu Anik Priyanti, yang selalu mendo'akan, menemani dengan sabar, ikhlas atas segala perhatian, dukungan, motivasi dan kucuran keringat untuk mencari nafkah demi ingin menjadikan anaknya lebih baik.
9. Saudara-saudaraku tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan mendo'akan supaya peneliti bisa menyelesaikan sarjananya tepat waktu.
10. Untuk kekasihku yang telah bersedia mendukung, membantu, dan mendoakan dengan kebaikan, ketulusan, dan keikhlasannya.
11. Sahabat-sahabat saya tercinta, Dewik Sartika Nahak, Umi Lailatul Magfiromin A.S dan Dwi Nadiana Sari yang sudah bersedia membantu, menemani, dan saling mendukung untuk berposes bersama menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu membalas dengan mendo'akan, semoga Allah SWT membalas kebaikan tersebut dan mendapat pahala yang berlipat ganda. Selanjutnya penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, dalam penulisan ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan dari berbagai segi. Atas perhatian dari semua pihak, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya kepada pembaca. Aamiin;

Kediri, 10 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Penelitian Terdahulu	13
H. Definisi Istilah.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Pengembangan	20
B. Media Permainan	25
C. Media Permainan Insco	30
D. Materi Insco (<i>Insulator and Conductor</i>).....	33
E. Minat Belajar	36
F. Karakteristik Peserta Didik.....	43
G. Kelayakan Media	45
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan	49

B. Model Penelitian dan Pengembangan.....	50
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	50
2. Perancangan (<i>Design</i>)	51
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	51
4. Pelaksanaan (<i>Implementation</i>)	51
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	51
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	52
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	55
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	57
4. Tahap Pelaksanaan (<i>Implementation</i>)	58
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	59
D. Validasi Produk.....	59
1. Desain Validasi	59
2. Subjek Validasi	60
3. Jenis Data Validasi	61
4. Instrumen Pengumpulan Data Validasi.....	62
E. Uji Coba Produk	67
1. Desain Uji Coba	67
2. Subjek Uji Coba	68
3. Jenis Data	68
4. Instrumen Pengumpulan Data	68
5. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN	75
A. Hasil Penyajian Data Uji Coba	75
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	76
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	79
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	81
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	90
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	91
B. Analisis Data.....	91

1. Analisis data awal	92
C. Revisi Produk.....	99
1. Validasi Materi.....	99
2. Validasi Media	100
BAB V PEMBAHASAN	101
A. Prosedur Pengembangan Media Permainan <i>Insulator and Conductor</i> (Insko)	101
B. Kelayakan Media Permainan <i>Insulator and Conductor</i> (Insko).....	105
C. Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Permainan <i>Insulator and Conductor</i> (Insko)	107
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	115
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3.1 KI, KD dan Indikator Pembelajaran	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	65
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Desain Media	65
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Peserta Didik	66
Tabel. 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	67
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk.....	71
Tabel 3.7 Kriteria N-Gain	74
Tabel. 4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	78
Tabel 4.2 Validator Media Permainan Inco.....	86
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Materi Oleh Validator I	87
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Materi Oleh Validator II	87
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Oleh Ahli Materi.....	88
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Desain Media Permainan Inco Oleh Validator	89
Tabel 4.7 Kritik Dan Saran Ahli Desain Media	90
Tabel 4.8 Daftar Nama Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
Tabel 4.9 Daftar Nama Subjek Uji Coba Kelompok Besar	91
Tabel 4.10 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelompok Kecil	92
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Permainan Inco Pada Uji Coba Kelompok Kecil	93
Tabel 4.12 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Kelompok Besar.....	94
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Angket Minat Belajar Siswa Menggunakan SPSS	94
Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Sample Test Menggunakan SPSS	95
Tabel 4.15 Hasil Rata-rata Angket Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan Media	96
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji N-gain.....	97
Tabel 4.17 Hasil Uji N-gain Menggunakan SPSS	98

Tabel. 4.18 Rekapitulasi Hasil Uji N-Gain Terhadap Minat Belajar Siswa	98
Tabel. 4.19 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Permainan Insko	98
Tabel 4.20 Hasil Revisi Materi Produk Media Permainan <i>Insulator and Conductor</i> (Insko)	100
Tabel 4.21 Hasil Revisi Produk Media Permainan <i>Insulator and Conductor (Insko)</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model ADDIE.....	50
Gambar 3.2 Desain Permainan <i>Labinsco</i>	55
Gambar 3.3 Desain Permainan <i>Bilinsco</i>	56
Gambar 3.4 Desain Permainan <i>Boardinsco</i>	56
Gambar 4.1 Desain Rancangan Awal Permainan <i>Labinsco</i>	79
Gambar 4.2 Hasil Pembuatan Modul Petunjuk Permainan.....	83
Gambar 4.3 Hasil Pembuatan Permainan <i>Labinsco</i>	83
Gambar 4.4 Hasil Pembuatan Permainan <i>Bilinsco</i>	84
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Kartu <i>Bilinsco</i>	84
Gambar 4.6 Hasil Pembuatan Permainan <i>Boardinsco</i>	84
Gambar 4.7 Hasil Pembuatan Teka-Teki Silang.....	84
Gambar 4.8 Hasil Pembuatan Materi Konduktor Dan Isolator.....	85
Gambar 4.9 Hasil Pembuatan LKPD	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 2 Surat keterangan kegiatan penelitian di MI Al Irsyad Al Islamiyyah	125
Lampiran 3 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	126
Lampiran 4 Hasil Validasi Oleh Ahli Desain Media	132
Lampiran 5 Lembar Instrumen Wawancara Kepada Wali Kelas V-C.....	135
Lampiran 6 Hasil Wawancara Terhadap Wali Kelas V-C	136
Lampiran 7 Lembar Instrumen Wawancara Terhadap Guru IPA Di V-C.....	137
Lampiran 8 Hasil Wawancara Terhadap Guru Mata Pelajaran IPA Kelas V-C..	138
Lampiran 9 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Menerapkan Media Permainan Insko Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	140
Lampiran 10 Hasil Angket Minat Belajar Setelah Menerapkan Media Permainan Insko Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	144
Lampiran 11 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Menerapkan Media Permainan Insko Pada Uji Coba Kelompok Besar	148
Lampiran 12 Hasil Angket Minat Belajar Setelah Menerapkan Media Permainan Insko Pada Uji Coba Kelompok Besar	152
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Permainan Insko pada uji coba kelompok kecil.....	156
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Permainan Insko Pada Uji Coba Kelompok Besar	158
Lampiran 15 Hasil lembar kerja peserta didik setelah melakukan percobaan	162
Lampiran 16 Hasil Evaluasi Pembelajaran Melalui Teka-Teki Silang.....	163
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	166
Lampiran 18 Dokumentasi	174
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi (SIMATA).....	176
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	179