

PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI SIKLUS AIR UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V

DI MIS AL-HIKMAH KOTA KEDIRI

**SKRIPSI**



Disusun Oleh :

**Khusnul Khotimah**

**21206086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI SIKLUS AIR UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V  
DI MIS AL-HIKMAH KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada

Insitut Agama Islam Negeri Kediri

Unttuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan

**Oleh :**

**KHUSNUL KHOTIMAH**

**NIM. 21206086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**“PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI SIKLUS AIR UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V  
DI MIS AL-HIKMAH KOTA KEDIRI”**

Disusun Oleh:

**Khusnul Khotimah**

**NIM. 21206086**

Disetujui Oleh:

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**



**Apriliyani Diah Kartikasari, M. Pd.**  
**NIP. 199304232019032020**



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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI SIKLUS AIR UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS V DI MIS AL-HIKMAH KOTA KEDIRI**




**Khusnul Khotimah**

**NIM 21206086**

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Insitut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri pada tanggal 30 April 2025

Tim Penguji,

1. Penguji Utama  
**Dr. Yulianti Yusal, M.Pd.** (.....)  
NIDN. 2002039002
2. Penguji 1  
**Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd.** (.....)  
NIP. 199304232019032020
3. Penguji II  
**Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd.** (.....)  
NIDN. 2024069102

Kediri, 6 Mei 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah



**Dr. Hj. Munifah, M. Pd.**  
197004121994032006

## HALAMAN MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 2 : 286)

**“Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”**

*“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”*

(QS. Al-Insyirah 94 : 5)

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khusnul Khotimah

NIM : 21206086

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 25 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Khusnul Khotimah

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur tak terhingga kehadirat Allah SWT atas karunia serta kemudahan yang diberikan kepada saya, sehingga skripsi yang penuh perjuangan ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Rasulullah Muhammad SAW. Oleh karena itu dengan rasa bahagia dan penuh syukur, saya persembahkan karya ilmiah yang penuh perjuangan ini kepada :

- Separuh hidup saya Almh. Ibu saya tercinta Ibu Siti Rowiyah yang sudah meninggalkan penulis sejak umur 8 tahun, beliau memang tidak menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini mampu menyelesaikan karya ilmiah ini untuk ibu. Terimakasih ya bu sudah menjadi bagian kenangan terindah untuk anak perempuanmu ini. Semoga Allah SWT selalu melapangkan kubur, dan menempatkan Ibu ditempat paling mulia disisi Allah SWT. Aamiin Allahumma Aamiin.
- Bapak tercinta saya Bapak Sutikno yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan baik secara lahiriyah maupun bathiniyyah kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini, serta yang selalu mendoakan penulis disetiap doanya dan yang selalu menaruh besarnya harapan untuk kesuksesan penulis.
- Ketiga kakak saya tersayang Kusnaning Tyas Safitri, Nur Cholifah, Miftakhul Jannah, yang selalu menjadi penyemangat dan memberikan dukungan secara lahiriyah maupun bathiniyyah kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini, selalu memberikan arahan dan juga nasehat kepada penulis, serta selalu mendoakan penulis di setiap doanya.
- Kedua adik saya Moh. Ali Mu'in dan Najua Wal Marwa yang selalu menjadi penyemangat dan selalu memberikan dukungannya kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini, serta selalu mendoakan penulis disetiap doanya.
- Keponakan-keponakan saya tersayang Azka, Zahra, Nahla, Nukhail telah menjadi *mood booster* bagi penulis selama penyelesaian skripsi ini.
- KIP-K yang menunjang kebutuhan penulis secara materil selama menempuh studi, serta segenap pengelola KIP-K IAIN Kediri yang tidak pernah henti-hentinya memberikan dorongan, semangat serta motivasi kepada penulis agar senantiasa giat

dalam menimba ilmu dibangku perkuliahamn dan dapat menyelesaikan studi tepat waktu.

- My best partner selama menempuh pendidikan di IAIN Kediri Ulfi yang selalu memberikan dukungan serta doa. Terimakasih atas kenangan dan petualangan hebat di 4 tahun ini. *See you on the next time.*
- Saudari Azizah yang selalu menjadi teman sharing penulis dalam penyusunan skripsi ini, satu dosen pembimbing dari proposal hingga skripsi, yang saling memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan bersama.
- Saudari Karisma, Nisa, dan Wahda sahabat penulis dari MTs hingga saat ini yang selalu memberikan doa serta dukungannya. Sahabat penulis *healing*, kulineran dan berbagi cerita khususnya waktu penulisan skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi bagian terindah dalam perjalanan hidup penulis. . Semoga kita menjadi sahabat till jannah.
- Segenap teman-teman KIP-K, teman-teman PGMI seangkatan yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini tepat waktu, semoga ikatan persaudaraan ini menjadi ladang mempererat tali silaturahmi antar sesama.
- Saudari Silviana Marshanda, S.Pd yang selalu menyempatkan meluangkan waktu ditengah padatnya kesibukan beliau untuk sharing. Memberikan banyak ilmu yang berkaitan dengan kepenulisan skripsi penulis, memotivasi dan medoakan penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan tugas akhir tepat waktu.
- Seseorang yang masih dirahasiakan Allah SWT , yang nantinya akan mendampingi penulis dalam mengarungi bahtera rumah tangga untuk menggapai ridho-Nya hingga menutup usia.

## ABSTRAK

KHUSNUL KHOTIMAH, Dosen pembimbing Ibu APRILIYANI DIAH KARTIKASARI, M.Pd. dan Ibu AZIZA ANGGI MAIYANTI, S.Si, M.Pd. Pengembangan Media Gamifikasi Siklus Air Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri, 2025.

**Kata Kunci: Gamifikasi Siklus Air, Minat Belajar, Peserta Didik**

Minat belajar memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik, dikarenakan kurang tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah 1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media gamifikasi siklus air 2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media gamifikasi siklus air 3) untuk mengetahui keefektifan media gamifikasi siklus air dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di MIS Al Hikmah Kota Kediri.

Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Hikmah Kota Kediri, subyek peserta didik kelas V–B yang berjumlah 25 anak, Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang melalui lima tahapan penelitian dan pengembangan produk, diantaranya yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Impelementation*). dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pengembangan media gamifikasi siklus air menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media untuk mempermudah peserta didik dan guru dalam penerapan media; (2) Kelayakan media dilihat dari hasil validasi ahli media sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi 81,25% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. (3) Untuk mengetahui keefektifan media dilihat dari uji coba *pretest* dan *posttest* dan mendapatkan hasil rata-rata *pretest* sebesar 48% dan mendapatkan hasil rata-rata *posttest* sebesar 89% sehingga terjadi peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media gamifikasi siklus air. Selain itu hasil uji N-Gain mendapatkan hasil sebesar 0,9755, berdasarkan rumus indeks *gain* maka 0,9755 memiliki nilai lebih dari 0,70 yang berarti adanya peningkatan dengan kategori tinggi maka produk media gamifikasi siklus air efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.

## ABSTRAC

KHUSNUL KHOTIMAH, Supervisors Mrs. APRILIYANI DIAH KARTIKASARI, M.Pd and Mrs. AZIZA ANGGI MAIYANTI, S.Si, M.Pd. Development of Water Cycle Gamification Media to Increase Learning Interest of Grade V Students at MIS Al-Hikmah Kediri City, Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah IAIN Kediri, 2025.

**Keywords: Water Cycle Gamification, Learning Interest, Students**

Learning interest plays an important role in the learning process. The low interest in learning possessed by students is due to the lack of learning media that supports the learning process. The objectives of the research and development carried out are 1) to describe the procedure for developing water cycle gamification media 2) to determine the feasibility of developing water cycle gamification media 3) to determine the effectiveness of water cycle gamification media in increasing learning interest of grade V students in the subject of science at MIS Al Hikmah Kediri City.

This research was conducted at MIS Al-Hikmah Kediri City, the subjects were 25 students in grade V–B. The research method was Research and Development (R&D) with the ADDIE model which went through five stages of product research and development, including Analysis, Design, Development, Implementation. and Evaluation. The data collection instruments used in this study were interviews, questionnaires, and documentation.

The results of this study indicate that (1) The development of water cycle gamification media uses the ADDIE development model with 5 stages equipped with a media usage guidebook to facilitate students and teachers in implementing the media; (2) The feasibility of the media is seen from the results of the media expert validation of 100% with the category "very feasible". The results of the material expert validation are 81.25% with the category "very feasible". The results of the learning expert validation are 100% with the category "very feasible". (3) To determine the effectiveness of the media seen from the pretest and posttest trials and get an average pretest result of 48% and get an average posttest result of 89% so that there is an increase in student learning interest after using the water cycle gamification media. In addition, the results of the N-Gain test get a result of 0.9755, based on the gain index formula, 0.9755 has a value of more than 0.70 which means that there is an increase with a very high category, so the water cycle gamification media product is able to increase student learning interest

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah, Penulis ucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan lautan nikmat-Nya kepada kita semua, sehingga penelitian yang penulis lakukan dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyampaikan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Rektor IAIN Kediri, yaitu Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag atas segala kebijaksanaanya sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri, yaitu Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd beserta staf atas kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri yaitu, Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M. Pd.
4. Ibu Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Aziza Anggi Maiyanti, S. Si, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Mochammad Desta Pradana M.Pd, Ibu Atika Anggraini M.Pd, Ibu Dr. Ummiy Fauziah Laili, M.Si. dan Ibu Dwi Indarti S.Pd sebagai validator yang memberikan saran serta bimbingannya.
6. Bapak Sutikno dan Almh. Ibu Siti Rowiyah serta seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan support, finansial , serta doanya yang begitu tulus, sehingga penelitian ini bisa terselesaikan sesuai dengan harapan.
7. Bapak H. Muhammad Said, M.Pd.I selaku kepala MIS Al- Hikmah Kota Kediri

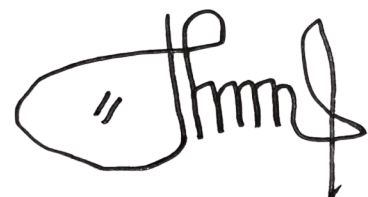
yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi.

8. Ibu Dwi Indarti S.Pd selaku wali kelas V-B MIS Al-Hikmah Kota Kediri serta peserta didik kelas V-B selaku narasumber yang telah bersedia menerima dan membantu dalam melengkapi informasi yang berkaitan dengan skripsi ini.
9. Kepada diri saya sendiri yang sudah mampu berjuang dengan hebat dan tetap bertahan apapun keadaanya hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
10. Dan semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Semoga ridho Allah SWT senantiasa menyertai kita semua, Aamiin.

Kediri, 25 Maret 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Khusnul Khotimah', with a stylized flourish at the end.

Khusnul Khotimah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAC.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan .....	6
E. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan.....	7
F. Pentingnya Pengembangan .....	8
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan .....	8
H. Definisi Istilah .....	9
I. Penelitian Terdahulu .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Pengertian Pengembangan .....	17
B. Media Pembelajaran.....	20
C. Gamifikasi .....	23
D. Media Gamifikasi Siklus Air.....	25
1. Manfaat Media Gamifikasi Dilihat dari segi perkembangannya .....	25
2. Kelebihan dan Kekurangan Media gamifikasi .....	26
E. Siklus Air.....	26
1. Siklus Air Sedang.....	27
2. Upaya Menjaga Ketersediaan Air .....	27
F. Minat Belajar.....	28
1. Pengertian Minat Belajar.....	28
2. Fungsi Minat Belajar.....	29
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	30
4. Indikator Minat Belajar .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>33</b>
A. Model Penelitian Dan Pengembangan .....	33
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	33
1. Analisis Kebutuhan ( <i>Analyze</i> ).....	34
2. Perencanaan ( <i>Design</i> ).....	36
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	38

4.	Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	38
5.	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	39
C.	Uji Coba Produk.....	39
1.	Desain Uji Coba .....	39
2.	Subjek Uji Coba .....	39
3.	Jenis Data .....	41
4.	Instrumen Pengumpulan Data .....	41
5.	Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>		<b>50</b>
A.	Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	50
1.	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	50
2.	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	55
3.	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	61
4.	Implementasi ( <i>Implementasi</i> ) .....	78
5.	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	82
B.	Analisis Data.....	83
1.	Data Angket Validasi .....	84
2.	Data Hasil <i>Pretest-Posttest</i> .....	85
C.	Revisi Produk.....	94
D.	Pembahasan .....	100
1.	Prosedur Pengembangan Media Gamifikasi Siklus Air Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri .....	100
2.	Kelayakan Media Gamifikasi Siklus Air .....	104
3.	Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Gamifikasi Siklus Air.....	106
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>110</b>
A.	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	111
1.	Saran Pemanfaatan Produk.....	111
2.	Saran Diseminasi Produk .....	112
3.	Saran Pengembangan Lanjutan Produk .....	112
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>		<b>113</b>
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN .....</b>		<b>118</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>142</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	35
Tabel 3.2 Rancangan Desain Media.....	37
Tabel 3.3 Lembar Wawancara .....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	44
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran .....	44
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	45
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Jawaban Skala Likert .....	46
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	46
Tabel 3.10 Kriteria Nilai N-Gain .....	49
Tabel 4.1 Capain Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	51
Tabel 4.2 Wawancara Kepada Wali Kelas V-B.....	53
Tabel 4.3 Daftar Simbol Flowchart.....	55
Tabel 4.4 Rancangan Media Gamifikasi Siklus Air.....	60
Tabel 4.5 Tampilan Media Gamifikasi Siklus Air .....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.7 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Media.....	64
Tabel 4.8 Validasi Materi.....	65
Tabel 4.9 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Materi .....	66
Tabel 4.10 Validasi Ahli Pembelajaran .....	67
Tabel 4.11 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran .....	67
Tabel 4.12 Hasil Angket Validasi Pretest .....	68
Tabel 4.13 Hasil Angket Validasi Posttest.....	69
Tabel 4.14 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Angket Evaluasi .....	70
Tabel 4.15 Revisi Produk Pembimbing 1 dan 2 .....	71
Tabel 4.16 Revisi Produk Ahli Media .....	74
Tabel 4.17 Revisi Produk Ahli Materi.....	74
Tabel 4.18 Revisi Angket Pretest .....	76
Tabel 4.19 Revisi Angket Posttest .....	76
Tabel 4.20 Hasil Angket Skala Kecil sebelum Menggunakan Media Gamifikasi Siklus Air .....	79
Tabel 4.21 Hasil Angket Skala Kecil setelah Menggunakan Media Gamifikasi Siklus Air .....	79
Tabel 4.22 Hasil Angket Skala Besar sebelum Menggunakan Media Gamifikasi Siklus Air .....	80
Tabel 4.23 Hasil Angket Skala Besar Setelah Menggunakan Media Gamifikasi Siklus Air .....	81
Tabel 4.24 Hasil Angket Skala Kecil sebelum dan sesudah Menggunakan Media Gamifikasi Siklus Air .....	86
Tabel 4.25 Hasil Angket Skala Besar sebelum dan sesudah Menggunakan Media Gamifikasi Siklus Air .....	86
Tabel 4. 26 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kecil .....	89
Tabel 4.27 Hasil Uji Normalitas Kelompok Besar.....	90
Tabel 4.28 Hasil Uji Homogenitas.....	91
Tabel 4.29 Hasil Uji-t Kelompok Kecil Paired Samples Test .....	91
Tabel 4.30 Hasil Uji-t Kelompok Besar Paired Samples Test.....	92

Tabel 4.31 Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil.....	93
Tabel 4.32 Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar .....	93
Tabel 4.33 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Media .....	94
Tabel 4.34 Hasil Revisi Produk.....	95
Tabel 4.35 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Materi.....	95
Tabel 4.36 Revisi Ahli Materi .....	96
Tabel 4.37 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Angket Evaluasi .....	98
Tabel 4.38 Revisi Angket Pretest .....	98
Tabel 4.39 Revisi Angket Posttest.....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model Penelitian ADDIE .....	34
Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Siklus Air.....	52
Gambar 4.2 Flowchart Polusir (Poster Siklus Air) .....	56
Gambar 4.3 Flowchart FlashCard .....	57
Gambar 4.4 Flowchar Puzzle Watercycle.....	58
Gambar 4.5 Flowchart Desain Sketsa .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 2 Surat Keterangan Kegiatan Penelitian.....	119
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	123
Lampiran 5 Validasi Ahli Pembelajaran.....	126
Lampiran 6 Hasil Validasi Angket Ahli Evaluasi.....	129
Lampiran 7 Angket Pretest.....	135
Lampiran 8 Angket Posttest.....	136
Lampiran 9 Penerapan Media.....	138
Lampiran 10 Link Modul Ajar.....	140
Lampiran 11 Link Handout.....	140
Lampiran 12 Link Petunjuk Penggunaan Media.....	140
Lampiran 13 Tabel Uji-t.....	141