

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bagian yang *Intern* dengan kehidupan. Karena pada hakikatnya seorang manusia tidak dapat dilepaskan dari pendidikan. Pemahaman seperti ini mungkin terkesan dipaksakan, akan tetapi jika kita mencoba menurut alur-alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan adalah pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. Oleh karena itu, kemudian pendidikan di definisikan dalam beragam pendapat. Keragaman pendapat tersebut merupakan hal yang harus diketahui, karena berdasarkan keberagaman tersebut kita dapat menambah ilmu pengetahuan. Dalam kamus besar pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, serta cara mendidik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Aisyiyah Nganjuk yang merupakan tujuan peneliti dalam mengembangkan pemanfaatan sistem belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game*. Karena dilihat dari kondisi lembaga pendidikan tersebut belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, serta pemanfaatan media masih kurang sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan dan jenuh. Media yang digunakan adalah media papan tulis, media pembelajaran berbasis video, dan media pembelajaran alat peraga. Meskipun dalam proses pembelajaran

sebelumnya guru pernah menggunakan media *PowerPoint* namun karena dilihat kurang maksimal maka penerapan media ini tidak ditertuskan kembali. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya motivasi belajar peserta didik di dalam kelas, sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajarnya, karena dalam proses belajar sumber belajar utamanya adalah dari seorang guru.

Menurut pengertian di atas, pendidikan dimaknai sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan dan cara mendidik. Para ahli tidak ketinggalan dalam mengemukakan beberapa definisi, diantaranya adalah definisi dari Ki Hajar Dewantara, mengemukakan bahwa pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat akan mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.<sup>1</sup>

Definisi diatas menunjukkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam memberikan suatu bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa atau seorang guru kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembalian diri, kepribadian,

---

<sup>1</sup> Munir Yusuf. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Palopo : IAIN Palopo, 2018). Halaman 7-9.

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup>

Pendidikan sebagai proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan dapat mengalami perubahan kepada sekelompok orang dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan dapat terjadi secara otodidak yaitu terjadi dibawah naungan guru. Berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan itu dilihat dari proses belajar mengajar guru secara efektif dan efisien di dalam kelas.

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar, sehingga situasi tersebut dapat dikatakan sebagai peristiwa belajar (*event of learning*) yang artinya usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari peserta didik.<sup>3</sup> Perubahan tingkah laku ini terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Kegiatan pembelajaran terdapat aktivitas mengajar seorang guru dan aktivitas belajar seorang murid. Adapun pengertian pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konteks pendidikan guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran yang diajarkan hingga mencapai sesuatu objek yang telah ditentukan, guru harus dapat menciptakan suasana nyaman didalam kelas.<sup>4</sup>

Terjadinya proses pembelajaran juga dibutuhkan suatu dorongan atau motivasi belajar di dalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari pengertian motivasi dalam

---

<sup>2</sup> Rahmat Hidayat, Abdillah. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. (Medan : LPPPI, 2019). Halaman 24.

<sup>3</sup> Sunhaji. (2014). " Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Kependidikan*. Vol. 2 No. 2. 30-46.

<sup>4</sup> Ahdar Djamiluddin. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. (Sulawesi Selatan : CV Kaaffah Learning Center, 2014) halaman 13-14.

kegiatan belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Menurut Winkel, motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arahan pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.<sup>5</sup> Motivasi belajar sangatlah diperlukan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, karena keberhasilan tujuan pembelajaran tergantung seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menghadapi proses pembelajaran sekarang ini, guru dibuat risau dengan adanya peserta didik yang dinilai cerdas tetapi mempunyai prestasi yang sedang-sedang saja, apalagi peserta didik yang kurang cerdas, malas, dan berbagai problem lainnya. Gejala seperti ini sering terjadi, salah satu cara mengatasinya adalah dengan memberikan motivasi sebelum memberi materi kepada peserta didik. Peserta didik harus dirangsang untuk menerima pelajaran dengan *perform* yang ramah, elelegan atau sebagainya, sehingga peserta didik dapat menerima dengan senang hati. Salah satu pelajaran yang membuat peserta didik merasa termotivasi yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Permendikbud RI No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja

---

<sup>5</sup> Ifni Oktiani. (2017). “Kreatifitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 5 No. 2. 216-232.

tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan memiliki sifat ilmiah.<sup>6</sup> Sebuah pendidikan sekolah dasar mata pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi tempat ternyaman atau suatu wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya sendiri dan seluruh alam semesta. Namun sepanjang pendidikan ini rata-rata peserta didik dalam memahami tentang konsep-konsep IPA belum seperti yang diharapkan. Hal ini dikarenakan adanya model pembelajaran yang masih konvensional, yaitu peserta didik diharuskan untuk menghafal materi IPA. Alat atau media dalam pembelajaran juga masih sering dilupakan sehingga tidak sedikit peserta didik yang mengalami penurunan dalam semangat belajar.

Maka dari itu, dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif dan dapat di senangi oleh peserta didik yaitu guru perlu memunculkan sebuah ide baru. Salah satunya yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan di dalam kelas. Dengan adanya sebuah inovasi pengajaran yang baru ini peserta didik akan lebih semangat dan termotivasi kembali dalam memahami suatu pelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran ada dalam komponen mengajar, yaitu sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi seorang guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar dalam mencapai hasil yang diharapkan.

Penggunaan Media pembelajaran interaktif dapat memperlancar proses belajar mengajar di kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat banyak macam media pembelajaran interaktif yang dapat kila gunakan,

---

<sup>6</sup> Dea Kumala Sari, Sunardi. (2017). “ Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan *Think Pair Share (TPS)*”. *Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol. 1 No. 5. 536-548

diantaranya sebagai berikut; (1) Canva, (2) Powtoon, (3) Prezi, (4) Sparkol VideoScibe, (5) Moodle, (6) Wondershare Filmora, dan (7) PowerPoint. Dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang telah dipaparkan, kebanyakan guru menggunakan media yang cara pembuatan dan pengaplikasiannya tidak begitu rumit, yaitu media pembelajaran *PowerPoint*.

Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif merupakan aplikasi yang lazim digunakan dalam kegiatannya terutama saat presentasi. Dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini maka aplikasi ini banyak diminati dalam melakukan penyampaian pelajaran di kelas. Materi dapat disajikan dalam unit-unit kecil yang disusun sedemikian rupa sehingga saling berhubungan antara unit satu dengan yang lainnya. Suatu pengajaran di kelas yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dapat menjadikan bosan apabila media pembelajaran yang ditayangkan tidak menarik dan di tambah cara penjelasan dari guru yang kurang diminati. Maka dari itu, perlu adanya modifikasi dalam media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif tersebut, salah satunya adalah dengan menyertakan media pembelajaran *Spinning game* di dalamnya.

*Spinning Game* merupakan sebuah permainan yang dimodifikasi untuk media pembelajaran. Media ini sering disebut dengan permainan roda berputar yang biasanya diisi angka-angka dan materi-materi di dalamnya, sehingga apabila permainan ini di terapkan akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan memiliki motivasi belajar kembali. Karena dalam media pembelajaran *Spinning*

*Game* ini peserta didik akan ikut peran dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Mata pelajaran yang dikenal sulit untuk dipahami pada peserta didik kelas 4 SD Aisyiah Nganjuk ini adalah mata pelajaran IPA. Sehingga peneliti ingin mengembangkan permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Disertai *Spinning Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Kelas IV SD Aisyiah Nganjuk”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hipotesis yang telah di deskripsikan oleh peneliti diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* pada pelajaran IPA kelas 4 SD Aisyiah Nganjuk?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* pada pelajaran IPA kelas 4 SD Aisyiah Nganjuk?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* dalam meningkatkan motivasi belajar IPA kelas 4 SD Aisyiah Nganjuk?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat di lihat tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana produk pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* pada pelajaran IPA kelas 4 SD Aisyiyah Nganjuk.
2. Mengetahui bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* pada pelajaran IPA kelas 4 SD Aisyiyah Nganjuk.
3. Mengetahui bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif disertai *Spinning Game* dalam meningkatkan motivasi belajar IPA kelas 4 SD Aisyiyah Nganjuk.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media interaktif berbasis *PowerPoint*, dengan spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif digunakan pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Aisyiyah Nganjuk dengan materi gaya dan gerak.
2. Media *PowerPoint* interaktif didesain dengan beberapa menu, gambar, suara, kuis dan game yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran IPA tentang gaya dan gerak, sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik di dalam kelas.
3. Media ini dibuat menggunakan background yang sesuai tema gaya dan gerak untuk kelas IV SD.
4. Media *PowerPoint* interaktif ini didesain dengan menambahkan *Spinning Game* agar peserta didik lebih tertarik.

5. Media *PowerPoint* interaktif ini dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat komputer pada *Microsoft PowerPoint 2010*.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi peranan penting dalam sumber belajar dan dapat melengkapi kekurangan-kekurangan peserta didik untuk belajar mandiri di rumah maupun di sekolah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik juga dapat termotivasi kembali dalam menumbuhkan semangat belajar di kelas. Peserta didik juga dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya dengan mempraktekkan secara langsung terkait materi-materi yang diajarkan. Sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dilihat bahwa pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif dalam pelajaran IPA sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah maupun di rumah.
  - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan bantuan *Handphone* atau laptop.
2. Bagi Guru
  - a. Media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan suatu proses belajar mengajar di dalam kelas serta dapat membangun motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

- b. Sebagai alternatif dalam pendekatan pembelajaran IPA yang lebih menyenangkan dan menarik serta mendorong motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Menambah wawasan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan multimedia yang berada di laptop atau komputer.

### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media yang tepat dan menarik dalam mengembangkan motivasi peserta didik.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk mengajar pada mata pelajaran IPA maupun yang lainnya. Dan juga sebagai penambah wawasan terkait sebuah media-media pembelajaran.

### 5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dalam membuat hal-hal baru, serta dapat menambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna untuk menyempurnakan media pembelajaran yang berkembang dan akan terus dikembangkan. Dan juga dapat dijadikan bekal dalam penelitian selanjutnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis media pembelajaran *powerpoint* interaktif disertai *spinning Game* ini adalah :

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

#### **a. Motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi dari faktor eksternal.**

Diantaranya seperti ; Lingkungan Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat.

Selain dari faktor eksternal, peserta didik juga dapat dipengaruhi dari faktor lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Diantaranya seperti ; Metode mengajar yang digunakan guru (berpusat pada guru atau berpusat pada peserta didik saja), Jenis kurikulum yang diberlakukan, Hubungan antara guru dengan peserta didik (sangat akrab, terbuka atau sangat tertutup), Hubungan antar peserta didik (adanya persaingan atau kerja sama), Model disiplin sekolah yang dikembangkan (Sangat disiplin atau kurang disiplin), Jenis mata pelajaran dan beban belajar siswa, Waktu se kolah (misalnya masuk pagi atau masuk siang), Keadaan gedung sekolah, Kuantitas tugas rumah, serta media pembelajaran yang sering digunakan. Adapun motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi dari faktor Internal. Misalnya seperti ; Kurangnya dorongan belajar dari orang tua, Perhatian rang tua, Bimbingan Orang tua, Kondisi di rumah (Misalnya selalu ada keributan), Pola asuh orang tua, serta relasi antara anggota keluarga (akrab, saling tidak peduli, sering cekcok atau bertengkar).

- b. Fasilitas dalam proses pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini peserta didik dipastikan memiliki Laptop atau Handphone Android.
  - c. Peserta didik mampu dan dapat memahami cara mengoperasikan *PowerPoint* Interaktif melalui laptop atau Handphone.
2. Batasan Penelitian dan Pengembangan
- a. Peneliti memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran yaitu *powerpoint* interaktif yang disertai *Spinning Game* pada mata pelajaran IPA kelas 4 SD/MI terutama pada materi gaya dan gerak.
  - b. *Software* yang digunakan dalam membuat media pembelajaran adalah *Microsoft PowerPoint*.
  - c. Uji coba produk dilakukan di SD Aisyiyah Nganjuk.
  - d. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan terkait materi-materi IPA kelas 4 SD/MI terutama materi gaya dan gerak.
  - e. Menilai kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelusuran penelitian terdahulu yang sudah peneliti lakukan, peneliti mendapatkan 4 penelitian terdahulu dengan topik sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Kudiyah dan Hermanto pada tahun 2017. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa kevalidan multimedia interaktif diketahui melalui penilaian validator ahli. Sedangkan berdasarkan keefektivannya data kelayakan multimedia interaktif diperoleh dari hasil

observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.<sup>7</sup> Perolehan data diambil dari hasil pretest dan posttest di dalam kelas. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah materi yang digunakan pada penelitian Siti Kudiyah dan Hermanto pada tahun 2017 yaitu materi tata urutan peraturan perundang-undangan nasional kelas 8, sedangkan materi yang dituju oleh peneliti adalah materi gaya dan gerak. Pengambilan hasil penelitian terdahulu menggunakan soal pretes dan postes yang ditujukan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media saat digunakan di dalam kelas, sedangkan peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indriyanti pada tahun 2017. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa pengembangan media *PowerPoint* interaktif pada materi penyesuaian makhluk hidup terhadap lingkungan yang dilakukan kepada siswa kelas V menunjukkan hasil skor rata-rata 3,75 dengan kategori valid. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indriyanti pada tahun 2017 mengembangkan produk *PowerPoint* interaktif pada materi penyesuaian makhluk hidup terhadap lingkungan yang dilakukan kepada siswa kelas V, sedangkan materi yang dilakukan peneliti yaitu tentang gaya dan gerak ditujukan untuk siswa kelas IV.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Iqbal Ulya pada tahun 2019. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa media pembelajaran game *spinning*

---

<sup>7</sup> Siti Kudsiyah, Hermanto. (2017). "Pengembangan Multimedia PowerPoint Interaktif Materi Tata Urutan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIIIID SMPN 1 Jabon". *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*. Vol. 05 No. 01. 1-15.

*whell* berbasis model 4D pada materi alat panca indera manusia sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam kelas. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Iqbal Ulya pada tahun 2019 mengembangkan media pembelajaran game *spinning whell* yang menggunakan model 4D, sedangkan media yang dikembangkan peneliti adalah menggunakan model RnD yang menganut teori dari Borg & Gall. Materi yang digunakan oleh peneliti terdahulu adalah materi alat panca indera manusia dan pengembangannya ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar di dalam kelas. Sedangkan materi yang dilakukan peneliti yaitu tentang gaya dan gerak ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Naili Fikriyah pada tahun 2017. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint yang dikembangkan pada materi pendidikan agama islam memiliki nilai yang efektif untuk dijadikan media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat meningkatkan prestasi belajar di dalam kelas. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Naili Fikriyah pada tahun 2017 mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pada materi pendidikan agama islam, yang berbeda materi dari penelitian yang peneliti yang dilakukan yaitu mengembangkan materi gaya dan gerak untuk meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas.

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dnegan istilah-istilah dalam judul proposal penelitian dan pengembangan. Sesuai dengan judul yaitu “*Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Disertai Spinning Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Kelas IV SD Aisyiyah Nganjuk*“. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

### 2. *PowerPoint* Interaktif

Powerpoint interaktif merupakan suatu program dalam *Microsoft Office* atau sebuah program yang berada di dalam komputer untuk presentasi. *Powerpoint* interaktif ini sering digunakan oleh para pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran seperti materi-materi pelajaran.

### 3. *Spinning Game*

*Spinning game* merupakan sebuah permainan dalam pembelajaran yang berbentuk bundar seperti roda yang setiap garisnya di tulisi nomor dan dibalik nomor-nomor tersebut biasanya diisi dengan materi-materi pelajaran yang diajarkan pada waktu tersebut. Permainan *Spinning Game* ini dapat menjadi sebuah motivasi baru peserta didik dalam melakukan pembelajaran di kelas.

### 4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada di dalam diri peserta didik dan dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut. Motivasi belajar ini ditujukan untuk mengetahui semangat peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran di kelas.

#### 5. Motivasi Belajar Meningkat

Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan adanya dorongan yang timbul dari diri sendiri. Motivasi belajar dapat dikatakan meningkat dapat dilihat dari beberapa indikator motivasi belajar itu sendiri, meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.