

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KUIS *MILLIONARE*  
DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS X TJKT  
SMK N 1 KELAM PERMAI**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan  
Jurusan Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer  
Program Studi Pendidikan Komputer



**DISUSUN OLEH**

**Robby Pangestu**  
**NIM: 190209032**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)  
PERSADA KHATULISTIWA  
SINTANG  
2023**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Robby Pangestu  
NIM : 190209032  
Program Studi : Pendidikan Komputer  
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer  
Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi Kuis *Millionaire* dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan sidang panitia ujian skripsi.

Sintang, 12 Januari 2024

Pembimbing I



Anyan, M.Kom  
NIDN. 1112028001

Pembimbing II



Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs  
NIDN. 1123078301

Disetujui:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



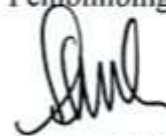
Didin Syafruddin, S.P., M.Si  
NIDN. 1102066603

**Catatan Pembimbing Pertama**  
**Hasil Konsultasi Mahasiswa**

**Nama** : Robby Pangestu  
**Nim** : 190209032  
**Program Studi** : Pendidikan Komputer

| No | Tanggal          | Keterangan Bimbingan                                                                            | Paraf                                                                                 |
|----|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 8 Maret 2023     | Perbaikan BAB I, BAB II dan BAB II                                                              |    |
| 2  | 29 Maret 2023    | Perbaikan <i>Storyboard</i>                                                                     |    |
| 3  | 4 April 2023     | Pelajari metode <i>Borg and Gall</i>                                                            |    |
| 4  | 26 April 2023    | Menambahkan teori dan minat belajaarr<br>tambahkan gambar pengembangan <i>Borg<br/>and Gall</i> |    |
| 5  | 15 Mei 2023      | Acc Proposal Skripis                                                                            |   |
| 6  | 25 November 2023 | Perbaikan Struktur BAB IV                                                                       |  |
| 7  | 4 Desember 2023  | Perbaikan struktur kisi – kisi soal tes                                                         |  |
| 8  | 12 Desember 2023 | Perbaikan Efektifitas, Alur <i>Borg and Gall</i>                                                |  |
| 9  | 19 Desember 2023 | Perbaikan efektifitas belum tepat                                                               |  |
| 10 | 12 Januari 2024  | Acc Skripis                                                                                     |  |

Sintang, 12 Januari 2024  
Pembimbing I



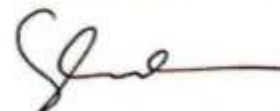
Anyan, M.Kom  
NIDN. 1112028001

**Catatan Pembimbingan Kedua**  
**Hasil Konsultasi Mahasiswa**

Nama : Robby Pangestu  
Nim : 190209032  
Program Studi : Pendidikan Komputer

| No | Tanggal          | Keterangan Bimbingan                                                                        | Paraf                                                                                 |
|----|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 4 April 2023     | Mencari Jurnal bagaimana menentukan Skala Kecil dan Skala Luas                              |    |
| 2  | 27 April 2023    | Membuat soal menggunakan c3-c6 untuk menambah skil siswa SMK                                |    |
| 3  | 3 Mei 2023       | Menambahkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan intrumen evaluasi pembelajaran |   |
| 4  | 15 Mei 2023      | Acc Proposal Skripsi                                                                        |  |
| 5  | 25 November 2023 | Perbaikan dan penambahan struktur BAB III                                                   |  |
| 6  | 4 Desember 2023  | Perbaiki kesalahan dalam penulisan daftar pustaka dan kutipan                               |  |
| 7  | 8 Januari 2024   | Penambahan <i>flowchart</i> , perbaikan stuktur BAB IV dan perbaikan paragraf               |  |
| 8  | 9 Januari 2024   | Perbaikan table dan narasi                                                                  |  |
| 9  | 11 Januari 2024  | Perbaikan Uji Prasyarat                                                                     |  |
| 10 | 11 Januari 2024  | Acc Skripsi                                                                                 |  |

Sintang, 12 Januari 2024  
Pembimbing II



Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs  
NIDN. 1123078301

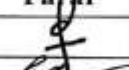
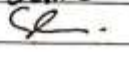
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “Pengembangan Game Edukasi Kuis *Millionaire* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai” Yang disusun oleh :

Nama : Robby Pangestu  
NIM : 190209032  
Program Studi : Pendidikan Komputer  
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Selasa, tanggal 16 Januari 2024.

### Tim Penguji;

| No | Nama                              | Jabatan       | Paraf                                                                                 |
|----|-----------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd | Penguji I     |  |
| 2  | Muhamad Rifai, M.Kom              | Penguji II    |  |
| 3  | Anyan, M.Kom                      | Pembimbing I  |  |
| 4  | Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs         | Pembimbing II |  |

Disetujui:  
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuddin, S.P., M.Si  
NIDN. 1102066603

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun disekolah tinggi/ perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benar dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 12 Januari 2024



**Robby Pangestu**  
NIM. 190209032

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Ilmu bukan untuk dipamerkan, bukan *cassing*, bukan sebatas *personal branding* ilmu itu *nafi*’ ilmu yang bermanfaat bagi orang banyak”

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, dengan rasa syukur yang mendalam dengan telah diselesaikannya skripsi ini, penulis mempersembahkan kepada :

1. Kepada perempuan yang bekerja sebagai Ibu kantin SMP. Perempuan itu Ibuku, Non Sarmina. Keningnya menempel di sajadah, nama penulis dilangitkannya. Segala hal yang penulis tempuh kini, tidak terlepas dari perannya. Hanya seutaian do'a yang dapat penulis berikan, *jazakumullah katsir* "semoga Allah membalas amal kebbaikannya dengan balasan yang berlipat ganda" Aamiin.
2. Kepada lelaki kuat yang bercita – cita menyekolahkan kedua anaknya dengan menyiapkan sebelum kepergian. Almarhum Sri Kamboja, Bapakku. Anakmu tumbuh belajar dengan baik tebentur dan terbentuk dengan kehidupan. Seluruh kabaikanmu saat hidup memberikan kontribusi nyata hingga skripsi ini selesai.
3. Kepada saudara sedarahku Abangku Weru Strada terimakasih telah mengajarkan segala hal yang menjadi panutan serta mentor untuk adiknya menjadi lebih baik.
4. Kepada kedua pembimbing pertama saya, Bapak Anyan, M.Kom, dan pembimbing kedua Ibu Yasinta Lisa, S.Si.,M.Cs, saran, dukungan, dan juga

motivasi yang telah diberikan selama ini sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan dengan baik.

5. Kepada dosen Program Studi Pendidikan Komputer yang luar biasa, terima kasih atas dedikasi dan pengajaran yang luar biasa. Anda telah menjadi sumber inspirasi bagi kami semua. Semoga pengabdian Anda terus memberikan dampak positif pada banyak generasi yang akan datang
6. Kepada teman - teman sekelas yang luar biasa, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan luar biasa ini bersama-sama. Kita telah melewati banyak rintangan, dan saya sangat bersyukur atas memori yang telah kita bagi bersama. Semoga kita semua melangkah ke masa depan dengan semangat dan keberanian yang sama.

## ABSTRAK

Robby Pangestu. 2024, *Pengembangan Game Edukasi Kuis Millionare dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Komputer Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Anyan, M.Kom., Pembimbing II: Yasinta Lisa, S.Si.,M.Cs.

Kata kunci: Minat, *Game*, Edukasi, Kuis, *Millionare*

Metodologi penelitian melibatkan desain penelitian, populasi, sampel, dan instrumen yang digunakan. Implikasi praktis dan rekomendasi melibatkan dampak penelitian dalam dunia pendidikan dan saran untuk penelitian mendatang. Rangkuman ini menyoroti urgensi pendidikan, kualitas pendidikan, kendala dalam pembelajaran, serta peran teknologi dan media pembelajaran dan upaya penelitian untuk meningkatkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini berfokus mencakup aspek pengembangan game, minat belajar siswa, hasil belajar siswa, dan efektivitas game. Tujuan penelitian melibatkan pengembangan game, peningkatan minat dan hasil belajar siswa, dan evaluasi efektivitas game pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT). Penelitian ini menggunakan metode (R&D) untuk mengembangkan, dengan mengikuti model pengembangan *Borg and Gall*. Instrumen validasi ahli melibatkan lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Pendekatan ini efisien dan efektif dalam menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas. Hasil validasi ahli media ahli materi ditunjukkan dengan rata-rata perolehan skor masing-masing sebesar 95% dan 95,65%. Respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh skor 85,45% pada uji coba skala kecil sedangkan uji coba skala luas memperoleh skor sebesar 88,64%. Respon guru mendapat skor masing-masing 88,33% dan 90,83%. Hasil minat siswa pada uji coba skala kecil menunjukkan 87,65%. Sedangkan pada uji coba skala luas hasil minat siswa menunjukkan 90,6%. Kemudian berdasarkan tes hasil belajar siswa pada uji coba skala kecil menunjukkan 60% siswa mendapat skor  $\geq 80$ . Sedangkan pada uji coba skala luas hasil belajar siswa menunjukkan 87% siswa mendapat skor  $\geq 80$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Game Edukasi Kuis *Millionare* untuk meningkatkan minat siswa, layak diterapkan pada kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai.

## ABSTRACT

Robby Pangestu. 2024, *Development of Millionare Quiz Educational Game in an Effort to Increase Learning Interest of Grade X TJKT Students at SMK N 1 Kelam Permai*. Paper, Computer Education Study Program, Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Anyan, M.Kom., Advisor II: Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs.

Keywords: *Interest, Game, Education, Quiz, Millionare*

*The research methodology involves research design, population, sample, and instruments used. Practical implications and recommendations involve the impact of the research on the education sector and suggestions for future research. This summary highlights the urgency of education, education quality, challenges in learning, as well as the role of technology and media in learning, and research efforts to enhance learning using innovative technology and media. The study focuses on aspects of game development, students' learning interest, learning outcomes, and game effectiveness. The research objectives include game development, improvement of students' interest and learning outcomes, and evaluation of game effectiveness in the (Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) DDTJKT subject. This research utilizes the Research and Development (R&D) method, following the Borg and Gall development model. Expert validation instruments involve expert material and media validation sheets, as well as questionnaires for teacher and student responses. This approach proves to be efficient and effective in producing quality educational products. The validation results from media and material experts show an average score of 95% and 95.65%, respectively. Student responses to the learning media obtained a score of 85.45% in the small-scale trial, while the large-scale trial received a score of 88.64%. Teacher responses scored 88.33% and 90.83%, respectively. Student interest, based on the small-scale trial, reached 87.65%, while the large-scale trial showed 90.6%. Furthermore, student learning outcomes in the small-scale trial indicated that 60% of students scored  $\geq 80$ . In the large-scale trial, 87% of students achieved a score of  $\geq 80$ . In conclusion, the development of the Millionare Quiz Educational Game for enhancing student interest and learning outcomes is deemed suitable for implementation in Grade X TJKT at SMK N 1 Kelam Permai.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Kuis *Millionare* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai”** dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi – tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada mereka yang terhormat :

1. Bapak Anyan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan saran, masukan, serta motivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Yasinta Lisa, S.Si, M.Cs selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan saran, masukan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Fatkhan Amirul Huda S.Kom, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang telah mengajar, memudahkan dan menyetujui proses pembuatan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi pendidikan komputer yang telah memberikan dukungan bagi peneliti.
5. Bapak Didin Syafruddin, SP., M.Si selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang

yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk bisa menempuh pendidikan dengan baik.

6. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang telah memberikan kesempatan pada saya untuk belajar dan menimba ilmu di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang.
7. Kedua orang tuak saya yang selalu memberikan kasih sayang, doa, motivasi serta semangat untuk maju.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang turut memberikan motivasi pada peneliti, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan proposal skripsi ini.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata harapan penulis semoga proposal skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

**Sintang, 12 Januari 2024**



**Robby Pangestu**  
**NIM. 190209032**

## DAFTAR ISI

|                                                          | Halaman: |
|----------------------------------------------------------|----------|
| LEMBAR JUDUL .....                                       | i        |
| LEMBAR PERSETUJUAN.....                                  | ii       |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                  | v        |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....                                 | vi       |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....                              | vii      |
| ABSTRAK.....                                             | ix       |
| ABSTRACT.....                                            | x        |
| KATA PENGANTAR .....                                     | xi       |
| DAFTAR ISI.....                                          | xiii     |
| DAFTAR TABEL .....                                       | xv       |
| DAFTAR GAMBAR .....                                      | xvii     |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                    | xviii    |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                  | 1        |
| A. Latar Belakang .....                                  | 1        |
| B. Rumusan Masalah .....                                 | 7        |
| C. Tujuan Penelitian .....                               | 8        |
| D. Manfaat Penelitian .....                              | 9        |
| E. Spesifikasi Game Edukasi Kuis <i>Millionare</i> ..... | 10       |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....            | 11       |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                              | 13       |
| A. Kajian Teoritik .....                                 | 13       |
| 1. Pendidikan Kejuruan .....                             | 13       |
| 2. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).....                  | 14       |
| 3. Kurikulum .....                                       | 16       |
| 4. Media Pembelajaran.....                               | 18       |
| 5. <i>Game</i> Edukasi .....                             | 24       |
| 6. <i>Game</i> Kuis <i>Millionare</i> .....              | 25       |
| 7. <i>PowerPoint</i> .....                               | 28       |
| 8. Minat Belajar.....                                    | 32       |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan .....                  | 34       |
| C. Kerangka Berpikir .....                               | 37       |
| D. Hipotesis Penelitian.....                             | 39       |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                           | 40       |
| A. Model Pengembangan.....                               | 40       |
| B. Prosedur Pengembangan .....                           | 42       |
| C. Ujicoba Produk .....                                  | 43       |
| D. Desain Uji Coba .....                                 | 43       |
| E. Subyek Uji Coba .....                                 | 44       |
| F. Jenis Data .....                                      | 44       |

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| G. Instrumen Pengumpulan Data Teknik Analisis Data ..... | 45  |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                        | 61  |
| A. Hasil Penelitian .....                                | 61  |
| 1. Persiapan Penelitian .....                            | 61  |
| 2. Pelaksanaan Penelitian .....                          | 62  |
| B. Hasil Pengembangan .....                              | 92  |
| C. Pembahasan Produk Akhir .....                         | 102 |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....              | 106 |
| A. Kesimpulan .....                                      | 106 |
| B. Keterbatasan Hasil Penelitian .....                   | 108 |
| C. Implikasi Hasil Penelitian .....                      | 109 |
| D. Saran.....                                            | 110 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                     | 112 |
| LAMPIRAN .....                                           | 117 |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                           | Halaman: |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 2. 1 Klasifikasi dan Jenis Media.....                                           | 23       |
| 2. 2 Jenis Versi Microsoft PowerPoint.....                                      | 30       |
| 3. 1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....                                | 46       |
| 3. 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....                                  | 46       |
| 3. 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa .....                                      | 47       |
| 3. 4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa.....                                  | 48       |
| 3. 5 Kriteria Tingkat Kelayakan Media dan Materi .....                          | 50       |
| 3. 6 Kategori dan Skor Butir Angket Minat Belajar.....                          | 51       |
| 3. 7 Kriteria Skor Angket Minat Belajar .....                                   | 51       |
| 3. 8 Kriteria Penilaian Hasil Tes .....                                         | 53       |
| 3. 9 Kriteria Tingkat Tanggapan Siswa dan Observasi .....                       | 53       |
| 3. 10 Kriteria Penilaian Hasil Belajar.....                                     | 54       |
| 3. 11 Kriteria effect size .....                                                | 56       |
| 4. 1 Nilai Hasil Belajar Siswa Skala Kecil .....                                | 64       |
| 4. 2 Nilai Hasil Belajar Siswa Skala Kecil .....                                | 64       |
| 4. 3 Nilai Pre – Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen Skala Kecil .....        | 65       |
| 4. 4 Nilai Post – Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen Skala Kecil .....       | 66       |
| 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Skala Kecil.....                           | 67       |
| 4. 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Skala Kecil .....                           | 68       |
| 4. 7 Rekapitulasi Respon Siswa Skala Kecil .....                                | 69       |
| 4. 8 Rekapitulasi Respon Guru Skala Kecil .....                                 | 70       |
| 4. 9 Nilai Hasil Belajar Siswa Eksperimen Pretest Skala Luas .....              | 71       |
| 4. 10 Nilai Hasil Belajar Siswa Eksperimen Posttest Skala Luas .....            | 72       |
| 4. 11 Nilai Pre – Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen Skala Luas .....        | 73       |
| 4. 12 Nilai Post – Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen Skala Luas .....       | 74       |
| 4. 13 Hasil Observasi Eksperimen Siswa Skala Luas .....                         | 75       |
| 4. 14 Hasil Observasi Eksperimen Guru Skala Luas.....                           | 76       |
| 4. 15 Rekapitulasi Respon Siswa Eksperimen Skala Luas.....                      | 77       |
| 4. 16 Rekapitulasi Respon Guru Eksperimen Skala Luas .....                      | 78       |
| 4. 17 Nilai Hasil Belajar Siswa Kontrol Pretest Skala Luas .....                | 79       |
| 4. 18 Nilai Hasil Belajar Siswa Kontrol Posttest Skala Luas .....               | 80       |
| 4. 19 Nilai Rekapitulasi <i>Pre</i> - Angket Minat Belajar Kelas Kontrol .....  | 80       |
| 4. 20 Nilai Rekapitulasi <i>Post</i> - Angket Minat Belajar Kelas Kontrol ..... | 81       |
| 4. 21 Hasil Observasi Kontrol Siswa Skala Luas .....                            | 82       |
| 4. 22 Hasil Observasi Kelas Kontrol Guru Skala Luas .....                       | 83       |
| 4. 23 Tampilan Game Edukasi Kuis Millionare.....                                | 95       |
| 4. 24 Hasil Validasi Media Pembelajaran Ahli Media.....                         | 97       |

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| 4. 25 Hasil Validasi Media Pembelajaran Ahli Materi ..... | 98  |
| 4. 26 Hasil Uji Coba Skala Kecil .....                    | 99  |
| 4. 27 Revisi Produk .....                                 | 101 |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                                       | Halaman: |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 2. 1 Tampilan Software Microsoft PowerPoint .....                                            | 29       |
| 2. 2 Kerangka Berpikir .....                                                                 | 38       |
| 3. 1 Prosedur Penelitian <i>Borg &amp; Gall</i> yang di <i>redesign</i> .....                | 41       |
| 4. 1 Uji Normalitas Hasil Belajar .....                                                      | 84       |
| 4. 2 Uji Homogenitas Hasil Belajar .....                                                     | 85       |
| 4. 3 Hasil Uji T Hasil Belajar .....                                                         | 87       |
| 4. 4 Hasil Perbandingan Rata – rata <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol Minat Siswa ..... | 87       |
| 4. 5 Uji Normalitas Minat Siswa .....                                                        | 88       |
| 4. 6 Uji Homogenitas Minat Belajar .....                                                     | 89       |
| 4. 7 Hasil Uji T Minat Belajar .....                                                         | 90       |
| 4. 8 Hasil Perbandingan Rata – rata Eksperimen dan Kontrol .....                             | 91       |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                             | Halaman: |
|----------------------------------------------------------------------|----------|
| 1 ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) .....                               | 117      |
| 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....                                  | 121      |
| 3 Modul Ajar Kelas Kontrol.....                                      | 124      |
| 4 Kisi-kisi Soal Tes .....                                           | 127      |
| 5 Soal Tes Uji Skala Kecil .....                                     | 128      |
| 6 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Skala Kecil .....                       | 132      |
| 7 Soal Tes Uji Skala Kecil .....                                     | 133      |
| 8 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Skala Luas.....                         | 137      |
| 9 Lampiran Angket Validasi Ahli Media .....                          | 138      |
| 10 Angket Validasi Ahli Materi .....                                 | 141      |
| 11 Validasi Lembar Observasi .....                                   | 144      |
| 12 Validasi Angket Minat Belajar.....                                | 145      |
| 13 Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen.....                         | 146      |
| 14 Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen.....                         | 147      |
| 15 Angket Respon Guru Skala Kecil .....                              | 148      |
| 16 Angket Respon Guru Skala Luas .....                               | 150      |
| 17 Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil.....                        | 152      |
| 18 Angket Respon Siswa Eksperimen Skala Luas .....                   | 153      |
| 19 Lembar Observasi Guru Skala Kecil.....                            | 155      |
| 20 Lembar Observasi Guru Skala Luas Kelas Eksperimen .....           | 157      |
| 21 Lembar Observasi Guru Skala Luas Kelas Kontrol .....              | 159      |
| 22 Lembar Observasi Siswa Skala Kecil .....                          | 161      |
| 23 Lembar Observasi Siswa Skala Luas Kelas Eksperimen .....          | 163      |
| 24 Lembar Observasi Siswa Skala Luas Kelas Kontrol.....              | 165      |
| 25 Hasil Angket Minat Siswa Skala Kecil .....                        | 167      |
| 26 Hasil Angket Minat Siswa Kelas Eksperimen Skala Luas .....        | 168      |
| 27 Hasil Angket Minat Siswa Kelas Kontrol Skala Luas .....           | 169      |
| 28 Surat Ijin Penelitian .....                                       | 170      |
| 29 Surat Ijin Penelitian .....                                       | 171      |
| 30 Surat Selesai Penelitian .....                                    | 172      |
| 31 Hasil Tes Skala Kecil .....                                       | 173      |
| 32 Hasil Nilai Tes Eksperimen Skala Luas .....                       | 174      |
| 33 Hasil Nilai Tes Kontrol Skala Luas.....                           | 175      |
| 34 Daftar Hadir Siswa Skala Kecil.....                               | 176      |
| 35 Daftar Hadir Siswa Skala Luas Kelas Eksperimen .....              | 177      |
| 36 Daftar Hadir Siswa Skala Luas Kelas Eksperimen Kelas Kontrol..... | 179      |
| 37 Dokumentasi Penelitian.....                                       | 181      |
| 38 Riwayat Hidup.....                                                | 185      |

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). PEMBUATAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KATA IMBUHAN UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS SD NEGERI KARANG SARI LAMPUNG UTARA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Alhaddad, M. R. (2018). HAKIKAT KURIKULUM PENDIDIKAN ISLAM. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 3.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Cris Smaramanik Dwiqi, G., Gde Wawan Sudatha, I., & Studi, P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Dalimunthe, M. I. (2020). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL DAN MINAT BELAJAR TERHADAP PEMAHAMAN AKUNTANSI PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI AKUNTANSI DI UNIVERSITAS MEDAN AREA. *Jurnal Mutiara Akutansi*, 5(2), 99–108.
- Dharma, E., Betty Sihombing STIE Sultan Agung, H., & Sultan Agung, S. (2020). MERDEKA BELAJAR: KAJIAN LITERATUR. *Konferensi Nasional Pendidikan I*, 183–190.
- Dosen, H., Ar-Raniry, U., & Aceh, B. (2018). MEMAHAMI PROSES BELAJAR ANAK. In *Volume IV. Nomor 1. Januari-Juni*.

- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.33603/e.v6i1.1226>
- Fatimah, A. T., & Amam, A. (2018). RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(2), 77–90.
- Fitriani, D. (2018). Peran Konselor Terhadap Klien Yang Mengalami Trauma Melalui Teknik Rational Emotif Behaviour Therapy (REBT). *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(3), 61. <https://doi.org/10.23916/08403011>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Grup.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(2), 34–41.
- Huda, Y., Tasrif, E., Majid Saragih, F., Mustakim, W., Vebriani, N., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., Padang, K., & Barat, S. (2023). Meta Analisis Pengaruh Media E-Learning terhadap Hasil Belajar pada Pendidikan Kejuruan. *Journal on Education*, 05(02), 2808–2820.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kemendikbud. (2003). *Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kemendikbud. (2018, February 1). *Terobosan Model Pembelajaran di SMK*. [Www.Kemdikbud.Go.Id](http://www.kemdikbud.go.id). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/02/terobosan-model->

pembelajaran-di-smk#:~:text=Jakarta%2C%20Kemendikbud%20%2D%2D%2D%20Sekolah%20Menengah,MTs%2C%20atau%20bentuk%20lain%20sederajat.

Kemendikbud. (2023, May 2). *Kurikulum Merdeka*. Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka#:~:text=Kurikulum%20Merdeka%20adalah%20kurikulum%20dengan,mendalami%20konsep%20dan%20menguatkan%20kompetensi>.

Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 97–103. <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>

Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>

Mahmudah, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>

Maknunah, D., Intrisya, G. L., Mushallina, S., Riyanto, A. A., & Andriansyah, F. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah. *Khaira Ummah*, 1(2), 53–60.

Marsudi, D. A., & Rosnelly, R. (2020). Implementasi Linear Congruent Method Dalam Permainan Kuis Musik Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 1(1), 857–869.

Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>

- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 49–53.
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 37–42.
- Setiawati, S. M. (2018). TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ? *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Sintaro, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Sudarto, Nugrahani, F., & Susanto, H. A. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENUMBUHKAN MINAT MEMBACA PERMULAAN SEKOLAH DASAR. *Stilistika*, 5(1), 95–104.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta .
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). META-ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Ulya, Z., Bahri, S., & Husen, M. (2018). PENGARUH PENGALAMAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN KEJURUAN TERHADAP KESIAPAN KERJA. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>

- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>
- Wikipedia. (2023, February 23). *Who Wants to Be a Millionaire?* Wikepidia.Com. [https://id.wikipedia.org/wiki/Who\\_Wants\\_to\\_Be\\_a\\_Millionaire%3F](https://id.wikipedia.org/wiki/Who_Wants_to_Be_a_Millionaire%3F)
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yahya, M. (2018). *ERA INDUSTRI 4.0: TANTANGAN DAN PELUANG PERKEMBANGAN PENDIDIKAN KEJURUAN INDONESIA*.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN YOUTUBE TERHADAP CAPAIAN KOMPETENSI MAHASISWA. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Yusra, Z., & Zulkarnain, R. (2021). PENGELOLAAN LKP PADA MASA PENDMIK COVID-19. *Zhara Yusra / Journal Lifelog Learning*, 4(1), 15–22.