

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN GAME TOUCHSCREEN*
BERBANTUAN *POWERPOINT* INTERAKTIF PADA MATERI BANGUN
RUANG DI KELAS V SD**

Triani Fathona

2020143405

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan sebuah produk yaitu media *Spin Game Touchscreen* berbantuan *powerpoint* interaktif pada materi bangun ruang di kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*), dan model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 229 Palembang dan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa *kuesioner* (angket), tes, dan dokumenasi. Hasil validasi yang didapatkan dari validator/pakar yaitu sebesar 81% dengan kriteria “sangat valid”. Untuk penilaian kepraktisan media *Spin Game Touchscreen* memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria “sangat praktis” untuk tahap *One-to-one* (satu-satu), kemudian memperoleh nilai sebesar 90% dengan kriteria “sangat praktis” pada tahap *Small Group* (kelompok kecil). Dan memperoleh nilai sebesar 92% dengan kriteria “sangat praktis” dari keseluruhan peserta didik. Untuk nilai keefektifan memperoleh nilai sebesar 80% dengan kategori “efektif”. Dari hasil yang didapatkan yaitu validasi, kepraktisan, dan keefektifan, maka dapat disimpulkan bahwa media *Spin Game Touchscreen* berbantuan *powerpoint* interaktif pada materi bangun ruang ini valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan pada siswa kelas V SD.

Kata Kunci: Media *Spin Game Touchscreen*, Bangun Ruang