

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Power Point Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Amirotush Sholihah¹, Akhmad Fauzi² Yhasinta Agustyarini³

¹²³*Institut Pesantren KH. Abdul Chalim, Pacet Mojokerto Indonesia*
email: amirotush.sholihah2@gmail.com, akhmadfauzi@ikhac.ac.id.

Submitted: 30-11-2022

Revised : 05-12-2022

Accepted: 05-03-2023

ABSTRACT. Technological developments also have an impact on the world of education. Teachers to be able to use technology to create learning that is fun, interactive, and motivating. One of them is using a computer program, namely making interactive learning media for PowerPoint games. The purpose of this study is to determine the response of teachers and students as well as the effectiveness of interactive learning media PowerPoint game material cycle of living things in fourth-grade students of SDI Asy-Syarif. This study uses Research and Development research using the ADDIE model, namely through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation as research steps. Data collection is done by observation, interviews, expert validation, and questionnaires. The data analysis techniques used were validation sheet analysis, questionnaire analysis, and quantitative data analysis. The results of this study indicate how accurate material experts are 92%, media experts are 86%, and linguists are 97.7%. The validation results indicate that the PowerPoint game interactive learning media is very feasible to use. The results of student responses get a prize of 95.2% with a very good category while the results of the teacher's response get a prize of 82.5% with a good category to use. The quantitative data analysis shows an average of 60.60%. So it can be said that the PowerPoint interactive game learning media developed is very feasible, good for use and quite effective for improving student learning outcomes

Keywords: *PowerPoint Game, Interactive Learning Media, Research and Development, Life Cycle*

INTRODUCTION

Pelajar Indonesia termasuk ke dalam pengguna teknologi tertinggi di dunia. Hal ini merupakan bukti bahwa teknologi informasi dan komunikasi turut andil dalam memberi dampak besar dalam dunia pendidikan. Guru membutuhkan suatu inovasi dalam menentukan metode dan membuat media guna meningkatkan kualitas pendidikan. Kemampuan guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi. Proses belajar mengajar tidak akan maksimal, apabila seorang guru tidak dapat menentukan metode dan media pembelajaran dengan tepat. Hal tersebut dikarenakan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.

Pengembangan adalah langkah yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan atau melalui latihan. Pada dunia pendidikan, pengembangan dilakukan sebagai bentuk usaha atau proses merencanakan pembelajaran secara logis, dan sistematis untuk menentukan hal yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan kemampuan peserta didik (Abdul Majid, 2005). Mengembangkan produk dapat diartikan dengan menciptakan suatu produk baru atau dapat berupa memperbaiki kembali produk yang telah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan merupakan upaya atau langkah-langkah untuk menciptakan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada dan

menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2015). Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan oleh seorang guru ialah mengembangkan media pembelajaran.

Pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Selaras dengan peraturan tersebut, maka penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai dengan standar nasional. Media akan mempermudah seseorang dalam menangkap dan memahami sesuatu yaitu dengan menggunakan perantara atau alat tertentu sesuai dengan hal yang hendak disampaikan (Dilia et al., 2022; Fatimah et al., 2023; Tarwi & Naimah, 2022).

Media adalah perantara atau penghubung antara sumber informasi dan penerima informasi. Media dapat diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan (Robert Heinich, dkk, 2002). Media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Ahmad Sabri, 2005). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau untuk berkomunikasi antara siswa, pengajar, dan bahan ajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak dapat terjadi tanpa perantara untuk menyampaikan pesan. Hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar, animasi bergerak, tulisan, dan audio merupakan bentuk-bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media. Stimulus tersebut yang akan membantu siswa mempelajari materi yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu pengetahuan alam yaitu ilmu yang berhubungan dengan alam atau ilmu yang memiliki keterkaitan dengan alam (Usman Sumatowa, 2016). Ilmu pengetahuan alam dapat dikatakan sebagai cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA dapat didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang didapatkan dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan eksperimen (Hisbullah & Nurhayati Selvi, 2018). Mata pelajaran ini dapat menggiring siswa untuk mengamati, mengklasifikasi objek, mengukur, menyimpulkan, meramalkan, kemudian mengomunikasikan. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran IPA tidak semua hal berkuat kepada eksperimen. Pada hal tertentu, konsep IPA adalah hasil respon dari pikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam. Materi siklus makhluk hidup adalah salah satu materi yang membutuhkan media pembelajaran. Materi ini membahas mengenai tahap-tahap pertumbuhan makhluk hidup. Pertumbuhan dan perkembangan dialami oleh setiap makhluk hidup. Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami makhluk hidup memiliki beberapa tahapan dalam kehidupannya. Hewan juga mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan membentuk sebuah siklus yang disebut siklus hidup atau daur hidup. Ada perbedaan tahapan pertumbuhan dan perkembangan antara hewan satu dengan hewan lainnya. Tanpa adanya media pembelajaran maka siswa akan kesulitan dalam mempelajari materi yang diajarkan karena tidak semua siklus hidup hewan dapat dilihat secara langsung saat proses pembelajaran. Siklus makhluk hidup merupakan salah satu materi dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di jenjang sekolah dasar. Pada materi ini dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi meski tanpa harus melihat secara langsung.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi multimedia dalam proses pembuatannya. Aplikasi multimedia merupakan salah satu aplikasi yang mampu menyajikan tulisan, gambar, audio hingga video. *PowerPoint* sering disebut juga dengan aplikasi multimedia. Aplikasi *PowerPoint* biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi berupa presentasi. Program ini memungkinkan presenter menyampaikan materi menggunakan layer silih berganti dengan menyertakan animasi layaknya pertunjukan. Aplikasi ini

banyak digunakan oleh kalangan perkantoran, pebisnis, trainer, pendidik, dan siswa (Moh. Zaiful Rosyid, dkk, 2019). Bagi pendidik dan siswa, media *PowerPoint* dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran melalui multimedia yang ditampilkan. Media ini dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif dalam peningkatan penguasaan materi siswa. Namun, penggunaan *PowerPoint* dalam proses belajar mengajar kerap kali hanya berupa presentasi. Penyajian materi yang kurang menarik akan menyebabkan siswa menjadi cepat jenuh. Guru dapat mengombinasikan *PowerPoint* dengan konsep gamifikasi agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Gamification berasal dari kata gamifikasi yaitu kegembiraan yang dapat merubah perilaku yang baik. Pemanfaatan elemen-elemen dan mekanisme permainan ke dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi peserta didik (Euis Laelasari, dkk, 2018). Interaksi pembelajaran berbentuk permainan (*games*) terjadi jika pengetahuan, informasi, dan keterampilan bersifat akademik. Permainan tersebut memiliki tujuan pembelajaran (*instructional objective*) yang harus dicapai. Program interaktif *game* dalam pembelajaran harus memiliki aturan. Peraturan tersebut merupakan aturan untuk menjalankan atau menyelesaikan misi permainan. Permainan memiliki tingkat kesukaran tertentu dan memberikan umpan balik yang diberikan dalam bentuk skor atau nilai standar yang dicapai setelah melakukan serangkaian tahapan dalam permainan (Munir, 2015).

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Nur Alifa (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *ISpring Suite 8* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah”, peneliti menggunakan aplikasi *PowerPoint* dikombinasikan dengan *ISpring Suite* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Validasi media menunjukkan presentase 93,42% dengan kategori baik sekali, validasi materi sebanyak 80% yaitu termasuk dalam kategori baik, dan hasil uji coba siswa menilai bahwa media termasuk ke dalam kategori baik sekali dengan presentase 89,59%. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dari aplikasi *PowerPoint* dan *ISpring Suite 8* yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Pembelajaran IPA di kelas IV SDI Asy-Syarif yang selama ini berjalan belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA masih sebatas pemutaran video sehingga terkadang menyebabkan siswa tidak fokus pada materi yang disampaikan. Siswa yang mulai tidak fokus akan memilih melakukan hal yang dianggapnya menyenangkan dan bahkan mengajak temannya berbicara sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif.

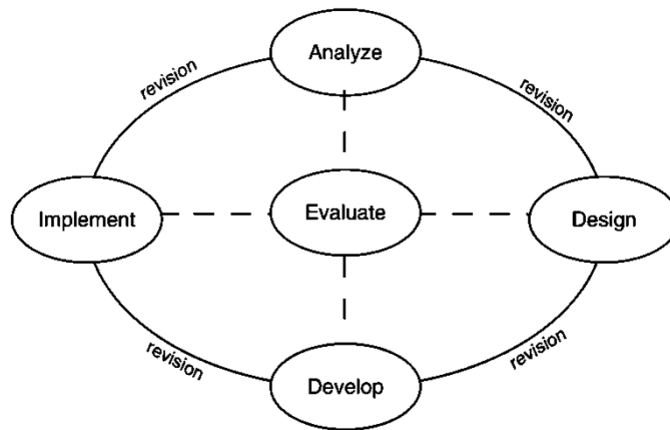
Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi siklus makhluk hidup. Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* yang dipadukan dengan konsep gamifikasi sehingga lebih menarik apabila digunakan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, efektif, dan menarik materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV di SDI Asy-Syarif.

METHOD

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* untuk mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan *PowerPoint* sebagai aplikasi utamanya. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di SDI Asy-Syarif Sooko.

Penelitian dan pengembangan ini berfungsi memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi dapat diartikan dengan peneliti menguji efektifitas atau validitas dari suatu produk yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze, design,*

development, implementation, evaluation. Model ini memfokuskan pada analisa sehingga setiap komponen saling terkait satu dengan yang lain.



Bagan 1. Langkah-langkah model ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, wawancara, validasi para ahli. Observasi dilakukan guna mendapatkan informasi terkait pembelajaran, peserta didik serta analisis sekolah. wawancara ditujukan untuk mengetahui kondisi dan menemukan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini melibatkan beberapa responden yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Selain itu, siswa kelas IV SDI Asy-Syarif dan guru mata pelajaran IPA sebagai responden dalam pelaksanaan uji coba. Uji coba dilaksanakan dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Lembar validasi adalah lembar yang digunakan oleh validator atau para pakar untuk memberikan penilaian atau saran pada produk yang dikembangkan. Analisis data yang digunakan adalah analisis lembar validasi, analisis angket, dan analisis data kuantitatif.

RESULT AND DISCUSSION

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yang memuat materi siklus makhluk hidup untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yang dikembangkan mengacu pada model ADDIE sebagai tahapan pengembangannya. Tahap pertama pada penelitian ini adalah *analyze*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik kurikulum perangkat pembelajaran dan analisis siswa maka ditemukan permasalahan terkait dengan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA sehingga siswa menjadi merasa bosan dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan. Melalui pengamatan secara langsung bahwa siswa menyukai hal-hal baru dan mudah tertarik pada sesuatu yang menarik. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran diawal siswa mengikuti instruksi guru. Namun beberapa saat kemudian siswa akan mulai bosan dan mengajak temannya untuk berbicara. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran yang lebih menarik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Tahap kedua yaitu *design*, pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat rancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan mulai dari pemilihan materi guna pengembangan, merumuskan tujuan pengembangan media pembelajaran, menentukan subjek uji coba, prosedur pengembangannya, menentukan rancangan produk dan penggunaannya. Pada tahap perancangan ini juga dilakukan pengumpulan materi dari berbagai sumber. Selanjutnya mempersiapkan materi yang akan disampaikan mulai dari KI dan KD, tujuan pembelajaran, kegiatan pembuka pembelajaran, kegiatan inti, penutup dan kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari.

Tahap ketiga yaitu *development* atau tahap pengembangan. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *PowerPoint* yang kemudian dikombinasikan dengan aplikasi pendukung berbasis web yaitu *wordwall*. Pada tahap pengembangan, hal yang perlu dilakukan adalah mendesain *background* pada *slide* agar sesuai dengan tema dan materi. Kemudian perlu dilakukan pengaturan tata letak gambar serta animasi bergerak untuk menambah kemenarikan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu jenis *font*, ukuran, warna, dan tata letak tulisan juga perlu diperhatikan agar dapat terbaca. selanjutnya yang dilakukan adalah menambahkan audio, mengatur urutan *slide*, mengatur *hyperlink*, membuat kuis pada *wordwall*, serta mengatur agar *PowerPoint* secara otomatis dapat terhubung ke *website wordwall*. Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan sehingga menyerupai permainan atau *game* yang di dalamnya terdapat level permainan. Setiap level permainan memuat materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.



Gambar 1 Tampilan awal produk



Gambar 2 Tampilan menu utama



Gambar 3 Tampilan petunjuk penggunaan tombol navigasi



Gambar 4 Tampilan level permainan yang memuat materi



Gambar 5 Contoh permainan edukasi



Gambar 6 Tampilan awal kuis

Setelah Media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yang telah dirancang dan dikembangkan selesai, maka selanjutnya melakukan validasi kepada para ahli yaitu untuk

mendapatkan kritik dan saran mengenai produk yang sudah dibuat agar valid sebelum diujicobakan. Pada tahap ini terdapat beberapa ahli yang memvalidasi media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif *Game PowerPoint*

No	Validasi	Rata-Rata	Presentase	Kategori
1	Materi	4,6	92%	Sangat baik dan sangat valid
2	Media	4,3	86%	Sangat baik dan sangat valid
3	Bahasa	4,8	97,7%	Sangat baik dan sangat valid

Berdasarkan hasil validasi ahli yang termuat dalam tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata untuk validasi materi adalah 4,6 dengan presentase sebesar 92%. Kemudian hasil validasi dari ahli media mendapatkan rata-rata 4,3 dengan presentase sebesar 86%, sedangkan hasil validasi oleh ahli bahasa menunjukkan rata-rata 4,8 dengan presentase sebesar 97,7%. Jika dilihat dari kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skala 5 menurut Eko Putro Widyoko (2009:238) maka media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan dilihat dari kriteria presentase validasi ahli menurut Arikunto (2006:276) media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid sehingga telah layak untuk digunakan, namun dengan sedikit revisi.

Setelah dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran para ahli, maka selanjutnya masuk pada tahap keempat yaitu *implementation*. Pada tahap implementasi, produk diujicobakan kepada siswa kelas IV dan guru mata pelajaran IPA di SDI Asy-Syarif. Uji coba dilakukan dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa, respon guru, mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *game PowerPoint*. Angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru adalah angket yang terdiri dari 5 skala penilaian.

Tabel 2 Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Game PowerPoint*

No	Uji Coba	Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1	Uji coba kelompok kecil	4,78	95,7%	Sangat baik
2	Uji coba lapangan	4,76	95,2%	Sangat baik

Pada uji coba kelompok kecil didapatkan respon siswa dengan rata-rata 4,78 dan presentase 95,7% sedangkan pada uji coba lapangan, didapatkan hasil respon siswa dengan rata-rata 4,74 dan presentase 95,2%. Jika dilihat dari kriteria presentase respon siswa menurut Arikunto (2006:246) maka hasil respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa kelas IV di SDI Asy-Syarif maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif *Game PowerPoint*

No	Uji Coba	Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1	Uji coba kelompok kecil	4,12	82,5%	Baik
2	Uji coba lapangan	4,12	82,5%	Baik

Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan didapatkan respon guru dengan rata-rata 4,12 dan presentase 82,5%. Jika dilihat dari kriteria presentase respon guru menurut Arikunto (2006:246) maka hasil respon guru terhadap media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* termasuk dalam kriteria baik. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa kelas IV di SDI Asy-Syarif maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan produk dapat diketahui melalui hasil pretest dan posttest siswa kelas IV SDI Asy-Syarif.

Tabel 4 Hasil Rata-Rata *N-Gain* *Persen*

No	Uji Coba	Rata-Rata (<i>N-Gain</i> <i>Persen</i>)	Kriteria
1	Uji coba kelompok kecil	56,04%	Cukup efektif
2	Uji coba lapangan	60,60%	Cukup efektif

Pada uji coba kelompok kecil, perolehan analisis deskriptif dari hasil *pretest* menunjukkan rata-rata 73,25 sedangkan pada *posttest* menunjukkan rata-rata 86,75. Hasil uji normalitas pada *pretest* adalah 0,219 dengan kriteria normal sedangkan pada *posttest* mendapatkan hasil 0,377 dengan kriteria normal. Hasil uji *paired sample T-test* pada uji coba kelompok kecil menunjukkan sig. (2-tailed) 0,007 yang menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa. Hasil uji *N-gain* pada uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata 56,04% yang dapat diartikan bahwa penggunaan produk cukup efektif.

Pada uji coba lapangan, perolehan analisis deskriptif dari hasil *pretest* menunjukkan rata-rata 78 sedangkan pada *posttest* menunjukkan rata-rata 90,11. Hasil uji normalitas pada *pretest* adalah 0,499 dengan kriteria normal sedangkan pada *posttest* mendapatkan hasil 0,554 dengan kriteria normal. Hasil uji *paired sample T-test* pada uji coba kelompok kecil menunjukkan sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa. Hasil uji *N-gain* pada uji coba lapangan menunjukkan rata-rata 60,60% yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kelima atau tahap terakhir yang dilakukan adalah tahap evaluasi. Terdapat beberapa evaluasi yang dilakukan yaitu pada saat pengembangan produk untuk kebutuhan perbaikan produk dan evaluasi tahap akhir dengan tujuan untuk memberikan penilaian atas kelayakan produk yang dikembangkan.

CONCLUSION

Media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV SDI Asy-Syarif yang dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi diperoleh presentase sebesar 92% dengan kriteria sangat baik dan sangat valid. Hasil penilaian ahli media menunjukkan presentase 86% dengan kriteria sangat baik dan sangat valid sedangkan hasil penilaian ahli bahasa menunjukkan presentase sebesar 97,7% dengan kategori sangat baik dan sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan. Hasil respon dari seluruh siswa mendapatkan presentase sebesar 95,2% dengan kategori sangat baik dan menarik sedangkan berdasarkan hasil respon guru menunjukkan presentase sebesar 82,5% dengan kategori baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis data kuantitatif pada hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata sebesar 60,60%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Diharapkan media pembelajaran interaktif *Game PowerPoint* ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Diharapkan guru dapat memandu siswa agar siswa dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai petunjuk penggunaan media agar materi dapat tersampaikan namun tetap menyenangkan dan menarik. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada di sekolah agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat dikembangkan kembali sesuai dengan perkembangan teknologi agar tercipta media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi

BIBLIOGRAPHY

- Amin, C., & Priyono, A. (2009). *Ilmu Pengetahuan Alam 4 Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makasar: Penerbit Aksara Timur.
- Kemenkeu. (2005, May 16). *jdih.kemenkeu*. Dipetik Oktober 27, 2021, dari [jdih.kemenkeu: https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/19TAHUN2005PP.HTM](https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/19TAHUN2005PP.HTM)
- Laelasari, E., & dkk. (2018). *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Bandung: PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2003). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI.
- Munir. (2015). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Robert Heinich, d. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Reinka Cipta.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rosyidi, A. W. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Syukur, F. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL.
- Dilia, D. I., Rony, R., & Trianawati, A. (2022). Pengaruh Ta'zir Terhadap Akhlak Santri Putri Pondok Pesantren. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1.
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), Art. 1.
- Tarwi, M., & Naimah, F. U. (2022). Implementasi Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Aswaja. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1.