

**PENGEMBANGAN MEDIA JEOPARDY GAME BERBASIS *POWERPOINT***  
**UNTUK MUATAN PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V**  
**SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Ida Ayu Lingga Komala Sari, NIM 1911033004**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Jeopardy Game berbasis powerpoint untuk muatan IPA di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Materi yang digunakan yaitu materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, alasan digunakannya materi tersebut dikarenakan pada nilai KKM siswa di kelas V masih kurang, sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian. Subjek penelitian yaitu 2 ahli isi pembelajaran dan 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas V SD yan berjumlah 21 siswa. Sedangkan objek pada penelitian ini validitas media Jeopardy Game yang dikembangkan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode kuesioner. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu rating scale. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu penilaian yang diberikan oleh ahli isi materi pembelajaran yaitu yaitu 95,3% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yaitu 93% (sangat baik). Hasil uji coba respon siswa mendapatkan persentase 4,509% (sangat baik). Disimpulkan bahwa Media Jeopardy Game berbasi Powerpoint valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata-kata kunci:** Media Jeopardy, *Game*, *Powerpoint*, IPA

**DEVELOPMENT OF POWERPOINT-BASED JEOPARDY GAME MEDIA  
FOR SCIENCE LEARNING CONTENT IN GRADE V  
ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**Ida Ayu Lingga Komala Sari, NIM 1911033004**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRACT**

*This study aims to develop PowerPoint-based Jeopardy Game media for science content in elementary schools. This type of research is development using the ADDIE model. The material used is material for classifying animals based on the type of food, the reason for using this material is because the KKM scores of students in class V are still lacking, so it is necessary to do research. The research subjects were 2 learning content experts and 2 learning media experts. The test subjects were fifth grade elementary school students, totaling 21 students. While the object of this study is the validity of the developed Jeopardy Game media. The method used to collect data is the questionnaire method. The instrument used to collect data is the rating scale. The techniques used to analyze the data are descriptive qualitative analysis and quantitative descriptive analysis. The result of the research is the assessment given by the learning material content expert, which is 95.3% so that the qualification is very good. The assessment made by learning media experts is 93% (very good). The results of the student response trials obtained a percentage of 4.509% (very good). It was concluded that the Powerpoint-based Jeopardy Game Media is valid and feasible to use in learning.*

**Keywords:** *Media Jeopardy, Games, Powerpoint, Science*