

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN POWERPOINT BERBASIS GAMES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PELAJARAN
IPAS EKOSISTEM YANG HARMONIS SDN 7 DALUNG**

Oleh

I Ketut Agus Aditya Putra, NIM 2111031328

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* merupakan media pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan sentuhan *games*. Dengan memanfaatkan aspek hiburan dan kompetisi, *games* membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi dengan cara yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi ekosistem yang harmonis muatan IPAS, (2) mengetahui validitas isi media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi ekosistem yang harmonis muatan IPAS, (3) mengetahui kepraktisan media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* muatan IPAS guna mengetahui apakah media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* ini praktis atau layak di terapkan di SD, dan (4) mengetahui efektivitas media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* muatan IPAS guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi ekosistem yang harmonis. Media ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) hasil uji rancang bangun *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* memperoleh skor 93,18%. dengan kriteria sangat baik, (2) hasil validitas media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* menunjukkan hasil uji isi/materi, desain dan media memperoleh kriteria validitas sangat tinggi. Dengan demikian, *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* yang dikembangkan valid dan layak sebagai sumber belajar, (3) berdasarkan hasil uji kepraktisan dengan praktisi dan juga uji perorangan dan kelompok kecil, media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* ini dikatakan praktis dengan memperoleh kategori sangat praktis, (4) hasil uji efektivitas media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* diperoleh thitung sebesar 23,867. Nilai thitung tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan diketahui $dk = n-1=29-1=28$ adalah sebesar 1,701. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $thitung > ttabel$ ($23,867 > 1,701$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* pembelajaran berbasis *games* pada muatan IPAS materi ekosistem yang harmonis ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 7 Dalung.

Kata kunci: ADDIE, *Powerpoint* Pembelajaran, *Games*, Hasil Belajar, IPAS.

**DEVELOPING GAME-BASED POWERPOINT LEARNING TO IMPROVE
HARMONIOUS ECOSYSTEM SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF
GRADE V STUDENTS AT SDN 7 DALUNG**

By

**I Ketut Agus Aditya Putra, Student ID 2111031328
Elementary Education Department**

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design of game-based PowerPoint learning media, a learning medium that connects learning materials with a gaming touch. By utilizing the entertainment and competition aspects, games make the learning process more interesting and interactive, increase student motivation and involvement, and facilitate understanding and retention of information in a fun way to improve the learning outcomes of fifth grade students on the harmonious ecosystem material of the science content, (2) to find out the validity of the content of the game-based learning powerpoint media to improve the learning outcomes of fifth grade students on the harmonious ecosystem material of the science content, (3) to find out the practicality of the game-based learning powerpoint media for the science content to find out whether this game-based learning powerpoint media is practical or suitable to be applied in elementary schools, and (4) to find out the effectiveness of the game-based learning powerpoint media for the science content to improve the learning outcomes of fifth grade students on the harmonious ecosystem material. This media uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Based on the results of this development research, it shows that (1) the results of the game-based learning powerpoint design test obtained a score of 93.18% with very good criteria, (2) the results of the game-based learning powerpoint media validity showed that the results of the content/material, design and media tests obtained very high validity criteria. Thus, the developed game-based learning PowerPoint is valid and suitable as a learning resource. (3) Based on the results of practicality tests with practitioners, as well as individual and small group tests, this game-based learning PowerPoint media is considered practical and is categorized as very practical. (4) The effectiveness test results for the game-based learning PowerPoint media obtained a calculated t of 23.867. This calculated t value was then compared with the t table value at a significance level of 5%, with $dk = n-1 = 29-1 = 28$ being 1.701. These results indicate that the calculated $t > t$ table ($23.867 > 1.701$), so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these results, it can be interpreted that there is a significant difference between before and after using the game-based learning PowerPoint media. Therefore, it can be concluded that the game-based learning PowerPoint media in the science content of the harmonious ecosystem material is effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 7 Dalung.

Keywords: ADDIE, Learning PowerPoint, Games, Learning Outcomes, Science.