

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF GAME POWERPOINT MATERI
SIKLUS MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS IV
SDI ASY-SYARIF**

SKRIPSI

Oleh:

Amirotush Sholihah

20181700126005



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF GAME POWERPOINT MATERI
SIKLUS MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS IV
SDI ASY-SYARIF**

Skripsi

Diajukan Kepada:

Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH Abdul Chalim

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Amirotush Sholihah

20181700126005

Dosen Pembimbing:

Akhmad Fauzi, M.Pd

NIDN. 2107129103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO**

2022

ABSTRAK

Sholihah, Amirotush. 2022, **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game PowerPoint* Materi Siklus MakhluK Hidup Pada Siswa Kelas IV SDI Asy-Syarif**, Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH.Abdul Chalim, Pembimbing: Akhmad Fauzi, M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, PowerPoint, Siklus MakhluK Hidup, Penelitian dan Pengembangan

Perkembangan teknologi dari masa ke masa kian bertambah pesat. Hal tersebut memberi dampak dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi guna menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan memotivasi. Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran adalah dengan menggunakan program komputer sebagai media pembelajaran yaitu membuat media pembelajaran interaktif game PowerPoint. Kebutuhan media pembelajaran interaktif game PowerPoint ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum ada media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi siklus makhluK hidup kelas IV SDI Asy-Syarif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan, mengetahui respon guru dan siswa serta keefektifan media pembelajaran interaktif *game PowerPoint*.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yaitu melalui tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* sebagai langkah penelitiannya. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis lembar validasi, analisis angket, analisis deskriptif, uji normalitas, uji *paired sample T-test*, dan uji *N-gain*.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan presentase kelayakan dari ahli materi sebesar 92%, presentase kelayakan dari ahli media sebesar 86%, dan presentase kelayakan dari ahli bahasa sebesar 97,7%. Hasil validasi para ahli tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* sangat layak untuk digunakan. Hasil respon siswa mendapatkan presentase sebesar 95,2% dengan kategori sangat baik sedangkan hasil respon guru mendapatkan presentase sebesar 82,5% dengan kategori baik untuk digunakan. Pada analisis data kuantitatif menunjukkan rata-rata sebesar 60,60%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *game PowerPoint* yang dikembangkan sangat layak, baik untuk digunakan dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.