

# Efektifitas Media Pembelajaran *Game* interaktif Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD

Rosidah<sup>1</sup>, Muhammad Nizaar<sup>2</sup>, Sintayana Muhardini<sup>3</sup>, Haifaturrahmah<sup>4</sup>, Yuni Mariyati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

[rosidah114015@gmail.com](mailto:rosidah114015@gmail.com)<sup>1</sup>, [nizar@ummat.ac.id](mailto:nizar@ummat.ac.id)<sup>2</sup>, [muhardsinta@gmail.com](mailto:muhardsinta@gmail.com)<sup>3</sup>,

[haifaturrahmah@yahoo.com](mailto:haifaturrahmah@yahoo.com)<sup>4</sup>, [yunimariyati31@gmail.com](mailto:yunimariyati31@gmail.com)<sup>5</sup>

---

**Keywords:**

*game learning media, Power Point, motivation,*

**Abstract:** *This study aims to find out the effectiveness of Power Point-based interactive game learning media to increase the learning motivation of grade V elementary school students. This type of research is R&D (Research and Development). The method used by researchers is the ADDIE model (analysis, design, development, implementation & evaluation). This research is specifically to see the effectiveness of Power Point-based interactive game learning media. The results of the effectiveness of Power Point-based interactive game learning media from the N-Gain score obtained a score of 0.81 so that it can be concluded that the use of Power Point-based interactive game learning media is in the high category and is effective for increasing the learning motivation of grade V elementary school students.*

**Kata Kunci:**

Media *game* interaktif, *Power Point*, Motivasi,

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Metode yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation & evaluation*). Penelitian ini khusus untuk melihat keefektifan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point*. Adapun hasil dari keefektifan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* dari hasil N-Gain *score* diperoleh skor 0,806%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* masuk kategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

---

**Article History:**

Received: 04-07-2022

Online : 20-08-2022



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



---

◆

## A. LATAR BELAKANG

Salah satu faktor mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah adalah motivasi. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Motivasi dapat mendorong manusia untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan. Menurut Winata, (2021) menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah diterapkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

adalah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, serta menurut Syudirman & Saddam, (2021) melalui pendampingan belajar.

Menurut (Gani & Saddam, 2020; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama dalam proses pembelajaran. Pada era teknologi saat sekarang ini, penelitian dan pengembangan memerlukan keterlibatan akademisi dalam reformasi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media (Haifaturrahmah et al., 2020). Sehingga diperlukan berbagai keterampilan bagi guru untuk mendesain media pembelajaran khususnya selama pandemi covid-19, seperti yang dilakukan oleh Mariyati et al. (2021); Rahman et al. (2020); Sari et al. (2021) dalam memberikan pendampingan, pelatihan pembuatan media berbasis daring dan web. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan terhadap kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri siswa (Affiati et al., 2021; Febrita & Ulfah, 2019). Ada banyak jenis media pembelajaran salah satunya adalah media *Power Point*. Menurut Putri & Dewi (2020) mengemukakan bahwa *microsoft Power Point* adalah salah satu fitur menyediakan kemampuan untuk membantu presentasi yang meliputi musik yang memainkan seluruh presentasi atau efek suara untuk *slide* tertentu. Kelebihan *microsoft Power Point* yaitu; (1) praktis; (2) memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan; (3) dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik; dan (4) dapat dipergunakan berulang-ulang. Dan selain itu juga *Power Point* terdapat sebuah *game*/permainan.

*Game* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa SD. Menurut (Yulianti & Ekohariadi, 2020) mengemukakan bahwa *game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan *game* edukasi. *Game* edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. *Game* edukasi adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. *Game* harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur-unsur yang menyenangkan (Sunarti et al., 2016). Menurut R. A. Rahman & Tresnawati (2016) menyatakan bahwa *game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir serta termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi siswa. Pemanfaatan teknologi *game* edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena *game* edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan media visual yang lain. Selain dari itu *game* edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan adil dalam menentukan hasil akhir dari *game* tersebut.

Tanpa disadari *game* membawa dampak bagi semuanya, salah satunya adalah pendidikan. Banyak anak lupa untuk belajar karena terlalu asik dengan permainan mereka. Apabila *game* dibuat untuk sarana pembelajaran maka *game* dapat menjadi cara menyenangkan untuk belajar, *game* sendiri akan dapat menghadirkan suasana berbeda dalam kegiatan pendidikan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk memotivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa tertarik dalam kegiatan tersebut.

## B. METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dengan melalui prosedur

atau langkah-langkah tertentu. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut; 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*.

Sebelum melaksanakan penelitian, media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* ini sudah dinilai oleh parah ahli validator, validator dalam penelitian ini adalah 2 dosen ahli, 2 guru ahli, dan 16 siswa kelas V Sekolah Dasar untuk uji keefektifan media pembelajaran *game* interatif berbasis *Power Point*. Instrumen untuk memperoleh data motivasi belajar siswa berupa lembar angket diberikan kepada siswa. Keefektifan media diukur dengan *pretest* dan *postest* yang dianalisis meggunakan rumus *N-Gain Score*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* dengan 4 tingkat kriteria, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Skala *Likert*

Skor	Kriteria
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Vito et al., 2021).

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran interaktif *game* berbasis *Power Point*, peneliti menggunakan uji *N-Gain* dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Sumber (Pratiwi, 2019).

Uji *N-Gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* (tes sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif *game* berbasis *Power Point*) dan nilai *postest* (tes sesudah diterapkan media pembelajaran interaktif *game* berbasis *Power Point*), seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria *Gain Score*

Nilia <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hake 1999 (Hartati, 2016).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Untuk uji keefektifan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* peneliti melakukan pemberian angket motivasi kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point*. Dan dianalisis dengan menggunakan rumus *N-Gain Score*. Adapun

hasil data keefektifan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD, seperti terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point.

No	Nama Siswa	Nilai		<i>Post-Pre test</i>	Skor ideal (100)- <i>Pretest</i>	N-Gain Skor
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
1	NL	41	89	48	59	0,81
2	NN	42	92	50	58	0,86
3	NR	43	93	50	57	0,87
4	NS	41	91	50	59	0,84
5	NA	41	89	48	59	0,81
6	PS	43	87	44	57	0,77
7	RM	40	89	49	60	0,81
8	MR	43	93	50	57	0,87
9	MA	41	89	48	59	0,81
10	MS	40	89	49	60	0,81
11	IP	40	92	52	60	0,86
12	MN	47	89	42	33	0,79
13	GA	52	88	36	48	0,75
14	AD	44	82	38	56	0,67
15	HH	42	87	45	58	0,77
16	CS	52	87	35	48	0,72
Rata-rata		43,25	89,125	Skor		Tinggi

Berdasarkan kriteria dari jawaban siswa pada uji lapangan ini menghasilkan skor rata-rata *pretest* 43,25% dan skor *posttest* 89,125% yang menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat setelah menggunakan media *game* interaktif berbasis *Power Point*. Untuk N-Gain skor memperoleh nilai 0,806% yang termasuk dalam kategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media *game* interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2. Pembahasan

Pengembangan media *game* interaktif berbasis *Power Point* ini menggunakan model ADDIE sebagai mode pengembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Belajar tidak senantiasa berhasil, tetapi sering ada hal-hal yang bisa mengakibatkan kegagalan dalam kemajuan belajar. Salah satunya faktor yang menghambat kemajuan belajar yaitu motivasi dan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran. Ada banyak cara yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan metode atau teknik pengajaran serta kegiatan belajar yang beragam. Menurut Puspitasari & Anggraeni (2019) menyatakan bahwa para guru dianjurkan untuk menggunakan metode pembelajaran bervariasi, hal ini sangat penting dilakukan agar suasana proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membuat para peserta didik merasa bosan atau jenuh, serta agar para peserta didik dapat menerima apa yang telah dipelajarinya dengan baik. Salah satu metode pembelajaran yang menarik yang membuat peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses

pembelajaran yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan permainan (*game*) sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Hidayatulloh et al., (2020) menyatakan bahwa *game* pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, peserta didik juga akan merasa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan atau *game* merupakan suatu kegiatan yang menetapkan satu ataupun lebih pemain beserta ketentuan terpilih sehingga terdapat pemain yang menang serta kalah dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi saat senggang (Yulianti & Ekohariadi, 2020). *Game* merupakan suatu kegiatan kompetitif yang dibuat dengan didesain khusus untuk tujuan memiliki aturan-aturan tertentu.

Media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* adalah salah satu alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini sesuai dengan karakter pembelajaran siswa SD yang bersifat konkret. Media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* terdapat sebuah materi, video, animasi, serta permainan (*Spin Game*) berupa tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Tantangan tersebut adalah berupa beberapa soal-soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh siswa. Sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan permainan tersebut dan siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Sebelum media ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, peneliti harus melakukan uji kelayakan atau validasi kepada para ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi kemudian baru di uji coba keefektifannya. Untuk uji keefektifan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* peneliti melakukan uji keefektifan media tersebut di kelas Vb di SDN 38 Mataram dengan jumlah 16 orang. Adapun hasil keefektifan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD dilihat dari hasil N-Gain dengan skor 0,806% kategori tinggi dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD efektif digunakan dalam membantu proses belajar mengajar berdasarkan nilai yang diperoleh N-Gain *Score* dengan skor 0,806% dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *Power Point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD efektif digunakan. Peneliti melakukan penelitian terbatas hanya di SDN 38 Mataram dengan jumlah siswa 16 orang. Oleh karena itu untuk peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian dengan skala secara lebih luas lagi.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) kedua dosen pembimbing atas motivasi dan bimbingan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, dan (2) kepala sekolah, dewan guru serta siswa di SDN 38 Mataram sebagai lokasi validasi soal yang telah menerima sekaligus memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

## REFERENSI

- Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36–42.
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Maryani, S., Nurmiwati, N., & Azizah, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 310–318.
- Hartati, R. (2016). Peningkatan aspek sikap literasi sains siswa SMP melalui penerapan model problem based learning pada pembelajaran IPA terpadu. *Edusains*, 8(1), 90–97.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206.
- Mariyati, Y., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Fujiaturrahman, S., Sari, N., Hastuti, I. D., & Darmayanti, N. W. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Untuk Peningkatan Kompetensi Guru SDN 1 Dopang Dalam Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 142–147.
- Pratiwi, I. W. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP*. UIN Raden Intan Lampung.
- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 16–21.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32–39.
- Rahman, N., Maemunah, M., Haifaturrahmah, H., Fujiaturrahmah, S., & Sari, N. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 621–630.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.
- Sari, N., Haifaturrahmah, H., Maryati, Y., Muhardini, S., Hastuti, I. D., & Rahman, N. (2021). Workshop Dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Android Bagi Guru Sebagai Upaya Optimalisasi Sistem Belajar Dari Rumah (BDR) di SDN Gugus II Batu Kumbang. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(2), 85–90.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Alfabeta.
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan game petualangan “si bolang” sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(1).
- Syudirman, S., & Saddam, S. (2021). Pendampingan Belajar Dari Rumah Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Era Pandemi COVID-19. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(4), 914–922.
- Vito, R., Sanjaya, W., Santoso, A., & Simalango, H. M. (2021). Evaluasi Kualitas Penggunaan Website Mata Kuliah Bahasa Inggris Berdasarkan ISO/IEC 25010: 2011 pada Universitas Universal. *Media Informatika*, 20(1), 49–58.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.

- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527–533.