

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
GAME INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT*  
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V  
SD NEGERI 060841 MEDAN PETISAH  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* yang layak digunakan pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* adalah lembar validasi dan lembar angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh presentase 89,2% dengan kategori sangat valid dan validasi dari ahli materi memperoleh nilai presentase 89,5% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* yang dilakukan oleh guru wali kelas V memperoleh hasil presentase 92,3% dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan oleh respon peserta didik kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah memperoleh hasil data nilai presentase 91,5% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *game* interaktif berbasis *powerpoint* layak digunakan dan diterapkan pada pembelajaran IPA kelas V karena telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Game* Interaktif, *PowerPoint*, IPA

**LEARNING MEDIA DEVELOPMENT POWERPOINT-  
BASED INTERACTIVE GAMES IN CLASS V SCIENCE  
SUBJECTS SD NEGERI 060841 MEDAN PETISAH  
SCHOOL YEAR 2023/2024**

**ABSTRACT**

*This development research aims to determine the level of validity and practicality of powerpoint-based interactive game learning media that is suitable for use in science learning in grade V SD Negeri 060841 Medan Petisah. This research uses a Research and Development approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instruments used to measure the validity and practicality of powerpoint-based interactive game learning media are validation sheets and teacher and student response questionnaire sheets. The results showed that the results of the validation assessment from media experts obtained a percentage of 89.2% with a very valid category and validation from material experts obtained a percentage value of 89.5% with a very valid category. The practicality test of powerpoint-based interactive game learning media conducted by class V homeroom teachers obtained a percentage result of 92.3% with a very practical category and a practicality test by the response of grade V students of SD Negeri 060841 Medan Petisah obtained a percentage value data result of 91.5% with a very practical category. Based on the results of the study, it was concluded that the development of powerpoint-based interactive game learning media is feasible to use and apply to class V science learning because it has met the criteria of being very valid and very practical.*

**Keywords: Learning Media, Interactive Games, PowerPoint, Science**