

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

**SKRIPSI**

Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Quality



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY**

**2024**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 060841 Medan Petisah T.A 2023/2024  
Nama : YANTI TOGATOROP  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 13 March 2024

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd  
NIP.0121118703

Pembimbing Pendamping



Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd  
NIP.0104048903

Ketua Program Studi  
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd  
NIP.0129038101

Dekan FKIP  
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd  
NIP.0123098602

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yanti Togatorop

NPM : 2005030021

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan bahwa sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024”** merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dan hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, 07 Mei 2024

Yang Menyatakan



Yanti Togatorop

NPM 2005030021

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Adapun judul yang diambil penulis yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024”**. Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.i., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan di Universitas Quality.
3. Ibu Restio Sidebang, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar, tulus, ikhlas, dan banyak meluangkan waktu serta memberikan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Hasni Suciawati, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar, tulus, ikhlas, dan banyak meluangkan waktu serta memberikan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
7. Kepala Sekolah, Guru Kelas V beserta siswa kelas V yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian demi terselesaikannya skripsi ini.

8. Teristimewa penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga terkhusus kepada kedua orangtua yang penulis cintai Harapan Togatorop dan Sondang Simanjuntak yang telah memberikan doa dan dukungan moral, materi dan kebutuhan finansial. Tidak lupa juga kepada adik-adik penulis Adventh Togatorop, Ananias Togatorop, dan Hebron Togatorop, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan (Natasya Gloria Silitonga dan Lisa Dorkas Tamba) dan juga adik kos penulis (Rut Adelina Br Bangun) dan teman-teman seperjuangan kelas 2A42 selaku bagian yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada member iKON, Kim Jinhwan, Song Yunhyeong, Kim Jiwon, Kim Donghyuk, Koo Junhoe dan Jung Chanwoo serta Na Jaemin dan Mark Lee NCT Dream yang telah memberikan dukungan kepada penulis secara tidak langsung melalui karya-karya musiknya.
11. Terima kasih kepada diri sendiri karena telah bertanggung jawab, berusaha keras dan berjuang serta mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan selama penyusunan hingga mampu sampai ke titik ini.

Tentunya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan kerendahan hati demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Kiranya skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua. Atas perhatiannya, penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Maret 2024

Penulis,



**YANTI TOGATOROP**

**NPM : 2005030021**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan.....	8
2.1.2 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 <i>Game</i> Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> .....	11
2.1.3.1 Pengertian <i>Game</i> Interaktif.....	11
2.1.3.2 Langkah-langkah Perancangan <i>Game</i> Interaktif.....	12
2.1.3.3 Pengertian <i>PowerPoint</i> .....	13
2.1.3.4 Kelebihan dan Kelemahan <i>PowerPoint</i> .....	14

2.1.3.5 Media <i>Game</i> Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> .....	14
2.1.3.6 Kelebihan dan Kelemahan <i>Game</i> Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> .....	15
2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPA di SD.....	16
2.1.5 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam.....	17
2.1.6 Materi Siklus Air.....	18
2.1.6.1 Pengertian Air dan Siklus Air.....	18
2.1.6.2 Tahapan dalam Siklus Air.....	19
2.1.6.3 Manfaat Siklus Air dan Cara Melestarikan Air.....	21
2.2 Penelitian yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berpikir.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
3.2 Populasi dan Sampel.....	24
3.2.1 Populasi Penelitian.....	24
3.2.2 Sampel Penelitian.....	24
3.3 Jenis Penelitian.....	25
3.4 Desain Penelitian.....	25
3.5 Prosedur Penelitian.....	26
3.5.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	26
3.5.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	27
3.5.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	27
3.5.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	27
3.5.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.7 Instrumen Penelitian.....	28
3.7.1 Lembar Angket Validasi.....	28
3.7.2 Lembar Angket Respon Guru.....	30
3.7.3 Lembar Angket Respon Siswa.....	31
3.8 Teknik Analisis Data.....	31

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	35
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	35
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	36
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	38
4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	53
4.1.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	54
4.2 Pembahasan.....	61
4.2.1 Hasil Kevalidan Media yang Dikembangkan.....	61
4.2.2 Hasil Kepraktisan Media yang Dikembangkan.....	62

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran.....	65

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>67</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>
----------------------	-----------

