



Media Jeopardy Game Berbasis Powerpoint Untuk Muatan IPA di Sekolah Dasar

Ida Ayu Lingga Komala Sari^{1*}, I Gusti Ayu Tri Agustiana², Ni Wayan Rati³ 

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 08, 2022

Accepted March 12, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Media Jeopardy, game, Powerpoint, IPA

Keywords:

Media Jeopardy, games, Powerpoint, IPA



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kendala yang terjadi saat pembelajaran yaitu guru kurang mampu menyediakan sarana belajar untuk siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media *Jeopardy game* berbasis powerpoint untuk muatan IPA di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE Subjek penelitian yaitu 2 ahli isi pembelajaran dan 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas V SD yang berjumlah 21 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu *rating scale*. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu penilaian yang diberikan oleh ahli isi materi pembelajaran yaitu 95,3% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yaitu 93% (sangat baik). Hasil uji coba respon siswa mendapatkan persentase 90,19% (sangat baik). Disimpulkan bahwa Media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Obstacles occur during learning because teachers are less able to provide learning facilities for students. It has an impact on low student learning outcomes. This research aims to develop Powerpoint-based Jeopardy game media for science content in elementary schools. This type of research is developed using the ADDIE model. The research subjects are 2 learning content experts and 2 learning media experts. The test subjects were fifth-grade elementary school students, totaling 21 students. The method used to collect data is the questionnaire method. The instrument used to collect data is the rating scale. The techniques used to analyze the data are descriptive qualitative analysis and quantitative descriptive analysis. The result of the research is the assessment given by the learning material content expert, which is 95.3%, so the qualification is very good. The assessment made by learning media experts is 93% (very good). The results of the student response trials obtained a percentage of 90.19% (very good). It was concluded that the Jeopardy Game Media Based on Powerpoint is valid and feasible for learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik mampu melatih seseorang menjadi Insan yang memiliki nilai guna yang tinggi. Pendidikan merupakan salah satu sarana agar seseorang mampu mengembangkan seluruh potensi melalui kegiatan pembelajaran yang didapatkan selama menempuh pendidikan (Saito & Watanobe, 2020; Zhang et al., 2019). Sesungguhnya pendidikan merupakan jembatan pengembangan potensi manusia melalui pembelajaran (Hermino, 2020; Metcalfe & Moulin-Stozek, 2020). Potensi yang dimiliki oleh setiap siswa diharapkan dapat berkembang dengan baik yang sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat dan diharapkan nantinya akan berguna bagi negara. Olehnya pendidikan harus didapatkan oleh manusia sepanjang hayatnya, karena tanpa pendidikan mustahil seseorang dapat berkembang dan mampu mengikuti perkembangan zaman dengan baik (Syakarofath et al., 2020; Syarifudin, 2020). Hal inilah yang menyebabkan pendidikan adalah kebutuhan mutlak yang wajib didapatkan oleh setiap manusia. Dalam kegiatan pembelajaran seseorang akan mendapatkan informasi baru dari guru sehingga dapat meningkatkan kognitif siswa. Pendidikan berkualitas sangat penting untuk menjaga dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik sehingga dapat bersaing di era revolusi industry (Darman, 2017; Pratiwi & Wiarta, 2021). Kualitas pendidikan yang baik menjadi dasar

utama dalam menambah wawasan seseorang dan membentuk karakter penerus bangsa yang siap menghadapi berbagai perkembangan zaman.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru memiliki peranan penting karena dapat mengarahkan seseorang untuk belajar sesuai dengan aturan pendidikan yang ada di Indonesia (Handayani et al., 2021; Palunga & Marzuki, 2017; Saadah & Isnaeni, 2020). Melalui proses pembelajaran yang baik, maka akan meningkatkan kemampuan kognitif serta afektif siswa dengan baik (Marinda, 2020; Rohaeni, 2019; Rosalia et al., 2021). Hal inilah yang menyebabkan proses pembelajaran harus diarahkan untuk membentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa. Dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif diperlukan sebuah aspek wajib diperhatikan seperti desain pembelajaran, rencana, dan pelaksanaan proses pembelajaran (Argarini & Sulistyorini, 2018; Putri & Muhtadi, 2018). Proses pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah seperti kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah salah satu kebijakan pemerintah yang mengharapkan siswa untuk memiliki keseimbangan antara aspek kognitif, afektif serta psikomotor (Mitra & Purnawarman, 2019; Sanjiwana et al., 2015). Kegiatan pembelajaran harus dirancang secara tepat sehingga mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa secara optimal. Kegiatan pembelajaran harus berpusat pada siswa (Astuti & Darsinah, 2018; Fitri et al., 2017). Kurikulum 2013 menuntut agar guru menjadi fasilitator. Selain itu guru juga wajib memberikan fasilitas pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak guru yang kesulitan merancang pembelajaran yang optimal. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa kendala yang terjadi saat pembelajaran yaitu guru kurang mampu menyediakan sarana belajar untuk siswa (Oktafiani et al., 2020; Ristanto et al., 2020; Saputra et al., 2020). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa masih banyak guru yang kurang menggunakan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran menjadi terhambat untuk dicapai (Anggita, 2020; Anjarsari et al., 2020; Indra et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Jehem pada siswa kelas V SD juga ditemukan bahwa kurangnya media pembelajaran terutama pada materi penggolongan berdasarkan jenis makanannya. Biasanya guru hanya memanfaatkan sarana belajar manual untuk kegiatan belajar yang rumit atau sulit untuk dipahami oleh siswa. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru kesulitan dalam mengembangkan media inovatif sehingga guru jarang menggunakan media. Hal ini tentu berdampak pada motivasi siswa selama belajar yang rendah. Motivasi rendah juga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal (Atsani, 2020; Sentarik & Kusmariyati, 2020). Guru juga menggunakan strategi belajar yang monoton sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru masih sering menggunakan metode pemberian tugas dan ceramah. Selain itu, kurangnya sarana prasara disekolah seperti belum adanya laboratorium IPA membuat guru kesulitan untuk melakukan praktikum. Hasil analisis data juga ditemukan bahwa 12 siswa dari 21 siswa belum memenuhi KKM (57% belum memenuhi KKM). Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Solusi yang diberikan yaitu guru harus memberikan fasilitas belajar pada siswa seperti penggunaan media pembelajaran inovatif (Mukholifah et al., 2020; Putra & Sujana, 2020). Media pembelajaran inovatif akan mampu membuat pembelajaran menjadi bermakna dan meningkatkan antusias siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Fahyuni et al., 2020; Pratama et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu media pembelajaran *Jeopardy game* berbasis powerpoint. Media *Jeopardy game* berbasis powerpoint merupakan salah satu media evaluasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media *Jeopardy game* berbasis powerpoint dikembangkan dengan bantuan teknologi komputer. Penggunaan media digital tentu akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal (Angriani et al., 2020; Sukmanasa et al., 2017). Selain itu media digital juga mampu digunakan oleh siswa dimanapun sehingga lebih efektif dalam belajar (Hapsari & Pamungkas, 2019; Utrisa & Mustaji, 2017). Media seperti ini tentu akan membantu siswa yang kesulitan belajar secara mandiri (Hendriawan & Septian, 2019; Kuswanto & Walusfa, 2017). Media *Jeopardy game* berbasis powerpoint akan membantu siswa memahami materi pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena penggunaan media permainan ini akan menimbulkan interaksi guru dengan siswa sehingga menjadi interaktif. Selain itu pada media juga menyediakan pertanyaan yang dapat mengukur kemampuan siswa ketika belajar.

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran seperti *game* akan meningkatkan antusias siswa dalam belajar (Arifah et al., 2019; Oktariyanti et al., 2021). Temuan lainnya juga menyatakan pentingnya penggunaan media dalam setiap kegiatan pembelajaran apapun karena dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Munawaroh et al., 2020; Samri et al., 2020). Temuan lain juga menyatakan *Jeopardy game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Karim, 2019; Yael et al., 2022). Belum adanya kajian mengenai media *Jeopardy game* berbasis powerpoint untuk muatan IPA di Sekolah Dasar. Keunggulan media ini yaitu penggunaan media akan memfasilitasi siswa belajar dan memfasilitasi siswa dalam melakukan evaluasi secara mandiri. Hal inilah yang menyebabkan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint Untuk Muatan IPA di Sekolah Dasar. Diharapkan media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint membantu siswa belajar IPA.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Isya', 2017). Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan siswa dan masalah yang terjadi. Pada tahap perancangan yaitu merancang media kuis *Jeopardy game* berbasis *powerpoint*. Pada tahap pengembangan yaitu mengembangkan media kuis *Jeopardy game* berbasis *powerpoint* dan uji validitas media. Tahap implementasi dalam penelitian ini tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan produk. Lokasi penelitian yaitu SD Negeri 1 Jehem. Subjek penelitian yaitu 2 ahli isi pembelajaran dan 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas V SD yang berjumlah 21 siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode kuesioner. Metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yang diberikan oleh ahli. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu *rating scale*. Kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek		Indikator
Isi/ Materi	Kurikulum	- Materi yang disajikan di dalam media sesuai dengan kompetensi dasar - Materi yang disajikan di dalam media sesuai dengan indikator - Materi yang disajikan dengan ruang lingkup IPA - Urutan penyajian materi sesuai kompetensi dasar dan indikator
	Materi	- Materi yang disajikan sesuai dengan teori - Ketepatan materi dengan contoh soal - Penyampaian tujuan pembelajaran jelas - Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa - Kemudahan pemahaman materi - Kemenarikan materi yang dijelaskan
	Bahasa	- Penggunaan bahasa yang tepat - Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
	Manfaat	- Kemudahan belajar - ketertarikan siswa dalam menggunakan media - ketertarikan tampilan media

(Modifikasi dari Udayani et al., 2021)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

Aspek		Indikator	
Kualitas Teknis	Kebergunaan (<i>Usability</i>)	- Membantu gurudalam menyampaikan materi pembelajaran. - Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran - Mempermudah proses pembelajaran - Media mudah digunakan (fleksibel)	
		Kualitas Desain	Desain <i>Layout</i> Teks
			Gambar Kemasan

(Modifikasi dari Udayani et al., 2021)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Respon Siswa

Aspek	Indikator	
Isi/ Materi	- Kejelasan penyampaian materi - Kemenarikan penyampaian materi - Kemudahan memahami materi - Kebermanfaatan materi	
	Manfaat	- Penyampaian media <i>Jeopardy game</i> oleh guru sangat jelas - Dengan adanya media <i>Jeopardy game</i> dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar - Media <i>Jeopardy game</i> dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar - Dengan adanya media <i>Jeopardy game</i> dapat berguna bagi siswa saat belajar

Aspek	Indikator
Tampilan media	- Tampilan gambar pada media <i>Jeopardy game</i> sangat menarik - Keterbacaan tulisan pada media <i>Jeopardy game</i> sudah jelas - Kemudahan memahami makna kata/kalimat pada media <i>Jeopardy game</i> sudah jelas - Mudah dalam penggunaan media <i>Jeopardy game</i>

(Modifikasi dari Udayani et al., 2021)

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis masukan yang diberikan ahli. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor pemberian dari ahli dan siswa. pengambilan keputusan menggunakan konversi tingkat pencapaian skala lima (Tegeh & Kirna, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa *Jeopardy game* sebagai alat evaluasi pembelajaran IPA penggolongan Hewan menggunakan model ADDIE. Pertama, analisis. Hasil analisis yaitu kurangnya media pembelajaran terutama pada materi penggolongan berdasarkan jenis makanannya. Biasanya guru hanya memanfaatkan sarana belajar manual untuk kegiatan belajar yang rumit atau sulit untuk dipahami oleh siswa. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru kesulitan dalam mengembangkan media inovatis sehingga guru jarang menggunakan media. Hal ini tentu berdampak pada motivasi siswa selama belajar yang rendah. Motivasi rendah juga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Guru juga menggunakan strategi belajar yang monoton sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru masih sering menggunakan metode pemberian tugas dan ceramah. Selain itu, kurangnya sarana prasarana disekolah seperti belum adanya laboratorium IPA membuat guru kesulitan untuk melakukan pratikum. Hasil analisis data juga ditemukan bahwa 12 siswa dari 21 siswa belum memenuhi KKM (57% belum memenuhi KKM). Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Hasil analisis KD dan indikator disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. KD dan Indikator Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menganalisis hubungan antara komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan dilingkungan sekitar	3.5.1 Mengaitkan hubungan antara komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan dilingkungan sekitar 3.5.2 Menganalisis hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar 3.5.3 Membuat struktur penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya

Kedua, tahap desain. Pada tahap ini perancangan ini dilakukan pembuatan desain rancang bangun media *Jeopardy game* berbasis Powerpoint. Rancangan media *Jeopardy game* terdiri atas pembuka, inti, dan penutup. Materi yang akan disajikan dalam bentuk slide. Materi yang disajikan merupakan ringkasan dari materi penggolongna hewan berdasarkan jenis makannya secara ringkas, lengkap, dan jelas. Gambar media media *Jeopardy game* berasal dari internet. Pada tahap ini juga mengembangkan *storyboard*. Pengembangan *storyboard* dilakukan untuk memudahkan pengembangan media *Jeopardy game*. Adapun desain media *Jeopardy game* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Media *Jeopardy Game*

Ketiga, pengembangan. Pada tahap pengembangan mulai mengembangkan media *Jeopardy game* berbasis Powerpoint. Pengembangan media terdiri dari cover, KD, indikator, tujuan pembelajaran, isi, dan penutup. Ukuran media *Jeopardy game* yaitu 20,4 Mb dengan jumlah halaman yaitu 28 slide. Pada pembukaan hingga penutup merupakan ringkasan materi yang dilengkapi dengan gambar hewan beserta soal yang dapat langsung dijawab oleh siswa. Pada setiap tabel soal berisikan suara dan jika siswa menjawab benar maka muncul emoticon senang, dan jika salah muncul emoticon sedih. Adapun hasil pengembangan media *Jeopardy game* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint

Media *Jeopardy game* berbasis Powerpoint yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli isi materi pembelajaran yaitu pada ahli pertama 94,6% dan ahli kedua 96%. Kedua persentase dari ahli isi materi pembelajaran yaitu 95,3% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yaitu ahli pertama 89,0% dan ahli kedua 93,3%. Persentase kedua ahli yaitu 93% (sangat baik). Hasil uji coba respon siswa mendapatkan persentase 90,19% (sangat baik). Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media *Jeopardy game* berbasis Powerpoint valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun revisi produk media *Jeopardy game* berbasis Powerpoint yaitu background terlalu biasa, silakan buat yang lebih menarik dan penulisan tolong dirapikan rata kanan dan kirinya. Hasil revisi disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Revisi Media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint

Pembahasan

Media *Jeopardy game* berbasis Powerpoint layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, pertama, media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, media ini dirancang untuk siswa dengan menerapkan permainan berupa *game*. Kegiatan pembelajaran seperti bermain akan meningkatkan antusias siswa dalam belajar (All et al., 2021; Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan belajar yang sangat menyenangkan untuk siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Mathew et al., 2019; Partovi & Razavi, 2019; Sun et al., 2021). Selain itu, media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint menyediakan pertanyaan yang akan menimbulkan minat siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena setiap siswa berhasil menjawab pertanyaan akan diberikan nilai dan semakin sulit pertanyaannya maka makin tinggi nilai yang didapatkan oleh siswa. Apalagi media ini berbasis teknologi. Media yang dikembangkan berbasis teknologi akan lebih fleksibel dalam penggunaannya sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Pravitarsi & Yulianto, 2018; Sugandi & Rasyid, 2019). Penggunaan media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan efektif sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Kedua, Media *Jeopardy game* berbasis Powerpoint dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Pada media *Jeopardy* dari pembukaan hingga penutup merupakan ringkasan materi yang dilengkapi dengan gambar hewan beserta soal yang dapat langsung dijawab oleh siswa. Ringkasan materi yang disajikan akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga siswa cepat paham terhadap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa siswa yang lebih cepat memahami materi pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Hotimah & Muhtadi, 2018; Yunita et al., 2019). Hal inilah yang menyebabkan media merupakan bagian yang berperan penting dalam kegiatan belajar menyeluruh (Incedayi, 2018; Prasetyo et al., 2020). Pemilihan media harus diperhatikan dengan baik dan disesuaikan dengan siswa sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang digunakan secara baik (Lauc et al., 2020; Umarella et al., 2019). Media pembelajaran merupakan perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA. Media yang baik harus dirancang khusus dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sugandi & Rasyid, 2019; Umarella et al., 2019). Perancangan media yang baik akan berdampak pada validitas media yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa media merupakan sarana edukatif yang akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Arsyad, 2018; Indah Septiani et al., 2020). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media akan menciptakan kegiatan belajar yang interaktif antara guru dan siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat (Indah Septiani et al., 2020; Purwanita et al., 2019). Apalagi jika media pembelajaran dikemas dalam bentuk *game* akan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Media yang dirancang menyerupai *game* akan menarik perhatian siswa ketika belajar sehingga mendorong kegiatan belajar yang menyenangkan (Arifah et al., 2019; Mulyani et al., 2020). Pembelajaran dengan cara bermain akan meningkatkan gairah belajar pada siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar dan bagi guru dalam mentransfer pengetahuan. Kelebihan media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi karena siswa secara langsung berinteraksi dengan objek. Pembelajaran IPA yang abstrak dan sukar dicerna menjadi lebih mudah dipahami ketika siswa menggunakan media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint. Dapat disimpulkan bahwa media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint sangat membantu mewujudkan tujuan pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar khususnya pada kelas V materi penggolongan Hewan menggunakan model ADDIE.

4. SIMPULAN

Media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint mendapatkan kualifikasi sangat baik dari para ahli dan siswa. Disimpulkan bahwa Media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint layak digunakan dalam pembelajaran. Media *Jeopardy game* Berbasis Powerpoint membantu siswa belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- All, A., Castellar, E. N. P., & Looy, J. Van. (2021). Digital Game-Based Learning effectiveness assessment: Reflections on study design. *Computers & Education*, 167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104160>.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>.
- Anjarsari, E., Donny, D. F., & Abdul, W. A. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Argarini, D. F., & Sulistyorini, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Matakuliah Analisis Vektor. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 209–222. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>.
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>.
- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>.
- Astuti, S. I., & Darsinah, D. (2018). Penilaian Autentik Berbasis Kurikulum 2013 di SD Negeri Mangkubumen

- Kidul No. 16 Surakarta. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 165-174. <https://doi.org/10.23917/jmp.v13i2.7484>.
- Atsani, K. L. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>.
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Edik Informatika*, 3(2), 73-87. <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>.
- Fahyuni, E. F., Wasis, W., Bandon, A., & Arifin, M. B. U. B. (2020). Integrating Islamic values and science for millennial students' learning on using seamless mobile media. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23209>.
- Fitri, Saparahayuningsih, & Agustriana. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1). <https://doi.org/10.33369/jip.2.1.1-13>.
- Handayani, I., Muhsinat, A., & Asri, A. N. (2021). Peran Guru dan Orangtua Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Anak Slow Learner di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36014>.
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>.
- Hendriawan, M. A., & Septian, A. (2019). Pengembangan JiMath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.30738/indomath.v2i1.2785>.
- Hermiono, A. (2020). Contextual Character Education for Students in the Senior High School. *European Journal of Educational Research*, 9(3). <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1009>.
- Hotimah, H., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Mikroorganisme SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 201-213. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.15047>.
- Incedayi, N. (2018). The Impact of Using Multimedia Technologies on Students Academic Achievement in the Bakirköy Final College. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 5(1), 40-47. <https://doi.org/10.20431/2349-0381.0501007>.
- Indah Septiani, A. nisa N. S., Septiani, I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>.
- Indra, P., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>.
- Isya', M. A. (2017). Pengembangan model pembelajaran instruksional design dengan model Addie mata pelajaran PAI pada materi mengulang-ulang hafalan Surah Al Ma'un dan al Fil secara klasikal, kelompok dan individu kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto. *Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.32616/tdb.v7.1.37.71-80>.
- Karim, M. K. (2019). Pengaruh Penerapan Game Jeopardy Dalam Pembelajaran Remedial Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS DI SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p858-867>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58-64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Lauc, T., Jagodić, G. K., & Bistirović, J. (2020). Effects of Multimedia Instructional Message on Motivation and Academic Performance of Elementary School Students in Croatia. *International Journal of Instruction*, 13(4), 491-508. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13431a>.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Mathew, R., Malik, S. I., & Tawafak, R. M. (2019). Teaching Problem Solving Skills using an Educational Game in a Computer Programming Course. *Vilnius Universiteto Leidykla*. <https://doi.org/10.15388/infedu.2019.17>.
- Metcalfe, J., & Moulin-Stozek, D. (2020). Religious education teachers' perspectives on character education. *British Journal of Religious Education*. <https://doi.org/10.1080/01416200.2020.1713049>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44-52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter

- Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>.
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1164 – 1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i3.29261>.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahny Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Palunga, & Marzuki. (2017). Peran Guru Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.20858>.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>.
- Prasetyo, G., Hidayatullah, M. F., Akhyar, M., Wiranto, & Perdana, R. (2020). Strengthening Students' Character Through Multimedia Learning in Primary Schools Education: Systematic Literature Reviews. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(3), 268–277. <https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8328>.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten). *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3825>.
- Purwanita, Y., Riyanto, Y., & Suyanto, T. (2019). The Influence of Multimedia Assisted Inquiry Learning Methods on My Heroes Theme of Critical Thinking Skills and Learning Outcomes of Class IV Students of Elementary School. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(7), p9169. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.07.2019.p9169>.
- Putra, I. G. D., & Sujana. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Educational Technology*, 4, 103–109. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>.
- Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020). Digital Flipbook Imunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 14(19), 140–162. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i19.16795>.
- Rohaeni, E. (2019). Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i2p181-197.584>.
- Rosalia, R. D., Adinugraha, F., & Silalahi, M. (2021). Hasil Belajar Kognitif Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Dengan Penerapan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (Jas) Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Sma Budi Mulia Kota Bogor. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2). <https://doi.org/10.25157/jpb.v9i2.6282>.
- Saadah, K., & Isnaeni, W. (2020). Peran Model Brain-Based Learning Pada Pembelajaran Sistem Saraf Dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 9(2), 132–149. <https://doi.org/10.21580/phen.2019.9.2.3967>.
- Saito, T., & Watanobe, Y. (2020). Learning Path Recommendation System for Programming Education Based on Neural Networks. *International Journal of Distance Education Technologies*, 18(1), 36–64. <https://doi.org/10.4018/IJDET.2020010103>.
- Samri, F., Rewo, J. M., & Laksana, D. N. . (2020). Electronic Thematic Teaching Multimedia with Local Culture

- Based Materials and Its Effect on Conceptual Mastery of Primary School Students. *European Journal of Education Studies*, 7(2), 625–641. <https://doi.org/10.46827/ejes.v7i12.3474>.
- Sanjiwana, Pudjawan, & Margunayasa. (2015). Analisis Sikap Sosial Siswa Kelas V pada Pembelajaran dengan Kurikulum 2013. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 3(1), 11–18. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v3i1.5631>.
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>.
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Biodik*, 5(3), 181–196. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.7869>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sun, L., Ruokamo, H., Siklander, P., Li, B., & Devlin, K. (2021). Primary school students' perceptions of scaffolding in digital game-based learning in mathematics. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100457>.
- Syakarofath, N. A., Sulaiman, A., & Irsyad, M. F. (2020). Kajian pro kontra penerapan sistem zonasi pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 115–130. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1736>.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal pendidikan*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Udayani, N. K. Ar. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Umarella, S., Rahmawati, A., & Susilowati, N. E. (2019). Interactive multimedia lectora inspire based on problem based learning: development in the optical equipment. *In Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012011>.
- Utrisa, & Mustaji. (2017). Pengembangan media video mata pelajaran komposisi foto digital bagi siswa kelas XI multimedia di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 91–100. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p91--100>.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>.
- Yael, A., Yuridka, F., & Apriani, H. (2022). Pengaruh Penerapan Model Class-Wide Peer Tutoring (Cwpt) Menggunakan Media Permainan Jeopardy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 5(1). <https://doi.org/10.31602/dl.v5i1.6453>.
- Yunita, R., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 284–289. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p284>.
- Zhang, J., Sziegat, H., Perris, K., & Zhou, C. (2019). More than Access: MOOCs and Changes in Chinese Higher Education. *Learning, Media and Technology*, 44(2), 108–123. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1602541>.