

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan IPTEK memiliki efek besar terhadap proses pembelajaran. Teknologi informasi tentunya memiliki peran utama dalam memberikan inovasi pembelajaran. Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi diharapkan bisa menolong siswa untuk belajar secara mandiri.<sup>1</sup> Teknologi dalam pembelajaran merupakan upaya nyata untuk memudahkan proses pembelajaran serta menambah peforma melalui penciptan, penggunaan dan pengaturan proses dan sumberdaya teknologi.<sup>2</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dimana siswa merupakan seorang yang sedang menuntut ilmu melalui pendidikan dan merupakan penerus bangsa untuk kedepannya. Guru merupakan orang yang menyalurkan pengetahuannya kepada siswa yang sedang menuntut ilmu di dalam pendidikan formal maupun non formal. UU No. 14 Tahun 2005 mengenai guru dan dosen menjelaskan bahwasannya guru merupakan seorang pendidik profesional yang memiliki kewajiban mendidik, mengajar, membimbing,

---

<sup>1</sup> Hamzah dan Rahman, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 18 No 3, (Desember, 2016), hlm. 169.

<sup>2</sup> Putu Priska Putra Pratama, I Komang Sudarman dan I Made Tegeh, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 1 Pupan", *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol 2 No 1, (Juni, 2014).

mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi siswa dalam pendidikan anak usia dini pendidikan formal, pendidikan dasar maupun pendidikan menengah.<sup>3</sup>

Maka dari itu, disini guru memainkan peran yang penting dalam perkembangan siswa. Guru tidak hanya meluluskan, tetapi juga melatih, memotivasi, membimbing dan membina siswa agar mampu bekerja dan siap menjadi wirausahawan. Kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial serta kompetensi profesional adalah beberapa kompetensi yang patut dikuasai oleh tenaga pendidik. Kompetensi pedagogik merupakan keterampilan guru untuk mengelola kegiatan belajar siswa di kelas. Kompetensi kepribadian merupakan bentuk kepribadian guru yang tangguh, berakhlak mulia, bijaksana dan berwibawa sekaligus menjadi panutan bagi siswa. Kompetensi profesional merupakan keterampilan guru dalam menguasai materi. Kompetensi sosial merupakan keahlian guru untuk mampu melakukan komunikasi bersama siswa, rekan guru, orang tua/wali siswa serta kepada masyarakat sekitarnya.<sup>4</sup>

Untuk menciptakan media yang menarik maka guru harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk membuat inovasi materi ajar secara kreatif. Adanya peningkatan teknologi yang pesat sangat berperan terhadap perkembangan pendidikan. Seperti daya dukung dalam fasilitas pendidikan, pembuatan media pembelajaran yang kreatif, sumber belajar yang luas dan lain sebagainya. Pendidikan yang berlangsung baik secara formal, informal dan nonformal bisa memanfaatkan teknologi mulai sederhana hingga canggih. Tentunya dalam

---

<sup>3</sup> Undang Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam Pasal 1 ayat 1.

<sup>4</sup> Rusydi Ananda, *Profesi Pendidik dan Tenaga Kependidikan*, (Medan: LPPPI, 2018), h. 39.

sebuah proses pendidikan, setiap kegiatan terkait dengan pengembangan potensi siswa. Sehingga kegiatan tersebut bisa memanfaatkan sarana prasarana pendidikan yang ada.

Pada abad ke-21 ini guru harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi yang sedang berkembang. Adanya teknologi ini pembelajaran menjadi aktif, kreatif, inovatif serta menggembirakan dan terciptanya multi interaksi berganda seperti antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media dan sumber belajar, maupun siswa dengan siswa lainnya. Guru pada abad ke-21 merupakan guru yang kreatif dan mampu memadukan teknologi informasi dan komunikasi pada aktivitas pembelajaran. Untuk dapat menggunakan peralatan digital sebagai media pembelajaran di dalam kelas, maka guru abad ke-21 dituntut memiliki keahlian-keahlian pada masa lalu yang belum diperhitungkan.<sup>5</sup>

Dalam era digital yang semakin maju, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan. Media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses belajar. Namun, kenyataan di lapangan banyak guru yang masih belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Menurut survei yang dilakukan oleh Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK) pada tahun 2022, hanya sekitar 35% guru di Indonesia yang rutin menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan mengajar mereka.<sup>6</sup> Beberapa alasan utama yang diidentifikasi

---

<sup>5</sup> Ruswan, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 18.

<sup>6</sup> Portal Data Kemendikbudristek, Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK), di akses pada tanggal 28 Mei 2024, <https://data.kemdikbud.go.id/dataset>.

adalah kurangnya pelatihan dan bimbingan dalam penggunaan teknologi, keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan minimnya dukungan dari pihak sekolah. Fakta tersebut menggambarkan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Salah satu yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa adalah kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah. Sarana merupakan peralatan dan kelengkapan yang secara langsung digunakan dan menunjang proses pendidikan khususnya proses belajar mengajar.<sup>7</sup> Seperti yang ada di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri ini yaitu ada ruang kelas, ruang guru, meja, kursi, ruang perpustakaan, ruang laboratorium komputer, wifi serta alat-alat dan media pengajaran. Adapun prasarana adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran. Seperti yang ada di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri ini yaitu ada halaman dan taman. Sarana dan prasarana yang ada sudah dapat dikatakan baik dan memadai dalam menunjang proses belajar peserta didik. Namun ternyata sebagian guru belum secara keseluruhan memanfaatkan sarana prasarana yang ada dalam proses belajar mengajar khususnya pada ruang laboratorium.

Dalam hal ini guru perlu menggunakan media pembelajaran tambahan untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran merupakan salah satu jalan pintas untuk mengkomunikasikan informasi dari informan ke penerima pesan. Kelompok media pembelajaran sangat beranekaragam seperti kelompok media audio, media cetak dan grafis, media

---

<sup>7</sup> E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 49.

proyeksi visual diam, media visual gerak dengan suara dan kelompok media benda model atau nyata.<sup>8</sup>

Pembelajaran disekolah dapat terlaksana dengan baik apabila penyampaian guru dari sumber belajar dapat memberikan pemahaman kepada siswa dengan baik. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa juga turut berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat akan dapat menghindarkan siswa dari rasa kantuk dan bosan, terlebih untuk mata pelajaran yang memiliki banyak materi bersifat abstrak seperti materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu pengetahuan tentang alam semesta yang bertumpu pada data yang dikumpulkan melalui pengamatan dan percobaan sehingga di dalamnya memuat produk, proses, dan sikap manusia. Sementara itu, prinsip pembelajaran sains di Sekolah Dasar bertujuan membekali peserta didik kemampuan berbagai cara untuk “mengetahui” dan “cara mengerjakan” yang dapat membantu peserta didik dalam memahami alam sekitar.

Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman

---

<sup>8</sup> Sugeng dan Faridah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2018), h. 117.

melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.<sup>9</sup>

Pembelajaran IPA bagi siswa di sekolah dasar mendorong siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara alamiah. IPA melatih siswa untuk berpikir kritis dan objektif serta membantu siswa untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari. Siswa baru mampu berpikir secara sistematis dalam proses pembelajaran IPA apabila dalam pembelajaran menggunakan benda-benda yang konkret atau proses pembelajaran diajarkan melalui kegiatan percobaan yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Dengan kata lain siswa memerlukan suatu media untuk memahami materi pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 11 September 2023 saat mengamati Proses Belajar Mengajar (KBM) pada kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri, diketahui ada beberapa masalah belajar diantaranya seperti siswa yang pasif dan belum tercapainya tujuan yang maksimal sehingga menyebabkan hasil belajar yang rendah. Hal tersebut tampak dari tingkah laku siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi pasif dan tidak menunjukkan respon yang aktif terhadap penjelasan yang dijelaskan oleh guru, malas bertanya, dan tidak fokus terhadap penjelasan dari guru. Beberapa diantaranya bahkan tidak memperhatikan dan mengacuhkan penjelasan dari guru.<sup>10</sup> Oleh karena itu, hanya 38,93% atau 3 anak saja yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan sisanya 61,07% atau 25 anak

---

<sup>9</sup> Lidya Marlela Ruzadiana, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Dengan Model Problem Based Learning Sub Tema Macam-Macam Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar", (Tesis, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017), hlm. 45.

<sup>10</sup> Observasi, Siswa Kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri, 11 September 2023.

mendapat nilai dibawah KKM yang artinya siswa masih belum mampu menguasai materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan dengan baik.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada hari Senin, 11 September 2023 bersama guru wali kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri, terdapat permasalahan juga pada gurunya seperti kurangnya penggunaan bahan ajar yang tepat. Bahan ajar yang digunakan hanya buku paket dan LKPD yang digunakan sebagai alat evaluasi setelah pembelajaran. Guru juga belum pernah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana dalam media pembelajaran dikelas. Selain itu, keterbatasan waktu dan juga biaya menjadi kendala untuk membuat dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>11</sup> Nah, hal inilah yang membuat peserta didik sulit dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran yang diajarkan dan membuat peserta didik terkendala saat memahami konsep-konsep dari materi tersebut sehingga membuat peserta didik cenderung menjadi lebih pasif dan tidak tertarik untuk mempelajari materi yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Tak jarang guru menjadi sumber belajar pertama dan utama dalam pembelajaran, sehingga hal tersebut mengakibatkan siswa hanya mencapai tingkat penanaman konsep (mengingat dan memahami) dan belum sampai tingkat mengevaluasi hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil wawancara guru wali kelas V dan hasil observasi pada siswa kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri, perlu dicari solusi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran IPA bagi peserta didik. Penelitian ini akan fokus pada

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Guru Wali Kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri, 11 September 2023.

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Game Educandy* yang akan diintegrasikan dengan aplikasi *power point*. *Game Educandy* adalah platform yang populer untuk pembuatan kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Integrasi dengan *power point* akan memberikan sinkronisasi dalam penyampaian materi dan memungkinkan guru untuk memvisualisasikan materi dengan lebih efektif.

*Educandy* adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan *making learning sweeter* (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Dengan *educandy*, kita dapat membuat *game* belajar interaktif dalam hitungan menit. *Educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awam. Banyak kelebihan yang ditawarkan pada *educandy* ini, yaitu ada delapan model *game* belajar yang bisa dibuat, diantaranya: *Crosswords* (teka teki silang), *Multiple Choise* (pilihan ganda), *Word Search* (mencari kata diantara susunan huruf acak), *Noughts & Crosses* (memilih jawaban yang benar dengan hingga pada posisi melintang seperti SOS), *Spell It* (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), *Anagram* (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), *Match-up* (menjodohkan), *memory* (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan). Dengan dukungan koneksi internet ke semua model *game* diatas dapat digunakan sehingga pengajar bisa membuat *game* yang menarik dan disukai oleh siswa. Maka salah satu cara pengajar membuat pembelajaran lebih menarik yaitu menggunakan akses



internet dan memanfaatkan teknologi.<sup>12</sup> Dengan aplikasi *educandy* pengajar bisa merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas, sehingga nanti bisa digunakan kembali pada saat pengajar mengadakan evaluasi baik kuis ataupun latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal. Soal-soal yang telah dibuat menggunakan aplikasi *educandy* ini bisa diakses menggunakan *smartphone*, ini membuat siswa lebih mudah memakainya dikarenakan seluruh siswa telah memiliki *smartphone* dibandingkan perangkat laptop ataupun komputer.

Menurut Rusman dkk, *microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi/*software* yang didesain untuk menampilkan aplikasi multimedia dengan menarik, kemudahan dalam penggunaan dan relatif murah.<sup>13</sup> Widada menjelaskan bahwa program *power point* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.<sup>14</sup>

*Power point* merupakan program untuk membuat dan mengolah presentasi interaktif yang menawarkan kemudahan dan banyak digunakan saat ini. Dengan *power point* dapat membuat lembar kerja persentasi mulai dari membuat slide,

---

<sup>12</sup> Agustinasari, Susilawati dan Fitriati, "Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Woha dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT", *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, Vol. 4 No. 2, (Juni, 2020), hlm. 273-280.

<sup>13</sup> Rusman, Cepi Riyana dan Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 301.

<sup>14</sup> Widada, *Cara Mudah Desain Presentasi dengan Power Point 2007*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2010), h. 9.

menformat teks, mengatur desain presentasi, menambahkan objek, audio, video, mengolah transisi slide hingga menggunakan animasi.<sup>15</sup> Microsoft *power point* ini salah satu bagian dari aplikasi/*software microsoft office* dan merupakan produk unggulan *microsoft* yang paling banyak digunakan pada saat ini.

Media *power point* ini dapat meningkatkan minat belajar belajar bagi peserta didik. Selain itu, alasan memilih bantuan media dengan *power point* sendiri, karena menurut peneliti, guru di sekolah ini sudah seharusnya menggunakan atau memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut. Jadi pembelajaran dikelas tidak hanya terpaku pada buku cetak ataupun papan tulis saja. Menciptakan suasana belajar yang variatif sangatlah penting. Media *power point* dianggap mampu membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Presentasi *power point* itu sendiri merupakan cara untuk memperjelaskan tentang segala hal yang dijelaskan. Selain itu, integrasi dengan *power point* memberikan sinkronisasi dalam penyampaian materi dan memungkinkan guru untuk membuat materi yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu sekolah yang dijadikan tempat penelitian ini ialah SDN Ngronggo 5 Kota Kediri merupakan salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Jl. Supersemar 74, Kota Kediri Provinsi Jawa Timur. SD negeri ini pertama kali berdiri pada tahun 1976. Pada waktu ini SD Ngronggo 5 memakai panduan kurikulum merdeka belajar. SD Negeri Ngronggo 5 dipimpin oleh bapak Rifa'i S.Pd selaku kepala sekolah. SD Negeri Ngronggo 5 terakreditasi grade B dengan

---

<sup>15</sup> Yelsi Anggraini, "Penerapan Media Power Point untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Bagi Anak Tunarungu", *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, Vol. 1 No. 1 (Januari, 2012), hlm. 213.

nilai 86 dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah). Alasan peneliti memilih sekolah SDN Ngronggo 5 Kota Kediri ini karena kepala sekolah dan guru memberikan izin untuk melakukan penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah. Selain itu, belum ada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif di sekolah tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan berbasis *game*. Dengan menggunakan teknologi ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi dan mengembangkan hasil belajar yang positif terhadap pelajaran mereka.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran, semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>16</sup> Dimiyati dan Mudjono berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.<sup>17</sup> Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

---

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakara, 2011), h. 406.

<sup>17</sup> Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), h. 3-4.

Peran guru di era globalisasi menjadi sangat sentral terutama dalam memberikan penguatan nilai. Pada saat ini dunia teknologi sudah canggih sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa maupun guru untuk menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, sekaligus memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi saat ini. Dengan menggunakan aplikasi seperti *game educandy* sebagai media pembelajaran guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif *game educandy* pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dan ekosistem yang berbantuan dengan *power point* untuk penyampaian materinya. Kemudian muncullah ide dari peneliti yang ingin memberikan nama singkatan sendiri yakni EGAMA RIMOSIS yang memiliki kepanjangan dari *Educandy Game Mata Pelajaran IPAS Materi Harmoni dan Ekosistem*.

Aplikasi *Educandy* sangat cocok untuk diterapkan di dalam kelas. Temuan sebelumnya dalam penelitian Maziyatul Ulya juga menyatakan bahwa *Educandy* merupakan sebuah aplikasi permainan kata yang dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk peserta didik, karena fitur *Educandy* yang mudah digunakan.<sup>18</sup> Menurut Amelia dan kawan-kawannya, *game Educandy* dapat bermanfaat bagi peserta didik mengurangi rasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Maziyatul Ulya, "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.10 No.1 (Januari, 2021), hlm. 55–63.

<sup>19</sup> Nurul Chandra Amelia, Zulhelmi, Dina Syaflita dan Yenni Siswanti, "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru", *Journal for Physics Education and Applied Physics*, Vol. 3 No. 2 (Desember, 2021), hlm. 56–61.

Temuan lainnya yang dilakukan oleh Hermawan dan kawan-kawannya mengungkapkan game edukasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.<sup>20</sup> Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Educandy* dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Tampilan yang berwarna-warni juga dapat membangkitkan daya tarik peserta didik untuk bermain sambil belajar. Sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diberikan guru dan peserta didik pun dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Dengan demikian peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif EGAMA RIMOSIS berbantuan *Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri?

---

<sup>20</sup> Deny Prasetya Hermawan, Darlis Herumurti dan Imam Kuswardayan, “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, Rpg Dan Puzzle Rpg Sebagai Sarana Belajar Matematika”, *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, Vol. 15 No. 2 (Juli, 2017).

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *Power Point* di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan ini ialah:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui respon kelayakan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *Power Point* di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.

### **D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan *game educandy* sebagai aplikasi penunjang yang dimanfaatkan dalam pembuatan *website*. Peneliti memberikan nama media pembelajaran tersebut dengan sebutan Egama

Rimosis (Educandy Game Mata Pelajaran IPAS Materi Harmoni dan Ekosistem) berbantuan *power point*.

2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *website game educandy* ini berisi soal-soal kuis terkait materi pembelajaran dengan variasi model *game* belajar yang dibuat oleh peneliti, diantaranya : (1) Kuis *Word* (tebak kata) terdapat 3 model game yaitu *Game Word Search* (mencari kata diantara susunan huruf acak), *Anagram* (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain) dan *Spell It* (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf). (2) Kuis *Multiple Choise* (pilihan ganda).
3. Isi pertanyaan dalam media pembelajaran interaktif Egama Rimosis ini diambil dari mata pelajaran IPA materi harmoni dan ekosistem tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan kelas V di sekolah dasar yang berbantuan dengan *power point* untuk penyampaian materinya. Di dalam *power point* tersebut dilengkapi dengan ringkasan materi, video, gambar, lagu serta kuis.
4. Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* ini dapat digunakan saat pembelajaran daring maupun luring di sekolah.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan mengembangkan media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* untuk bekal mengajar dan diharapkan hasil pembuatan media ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

## 2. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat merasa termotivasi sertaantang dalam mengerjakan soal pada Egama Rimosis berbantuan *power point*. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membuat materi IPA yang luas tersebut dipersempit sehingga membuat peserta didik lebih mudah mempelajari materi tersebut.

## 3. Bagi Pendidik

Dengan menggunakan Egama Rimosis berbantuan *power point* sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi serta dapat membuat berbagai soal-soal yang modelnya bervariasi melalui game educandy tersebut.

## 4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* yang dikembangkan dapat digunakan oleh semua guru IPA di tingkat SD/MI.



2. Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* yang dikembangkan dapat digunakan oleh semua peserta didik MI/SD khususnya kelas V SD/MI.
3. Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* yang dikembangkan dapat menjadi salah satu sumber serta media belajar mandiri peserta didik selain buku teks.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* ini hanya bisa digunakan untuk materi harmoni dan ekosistem tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD/MI semester 1 saja.
2. Evaluasi pembelajaran yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan hanya evaluasi hasil belajar pada aspek kognitif saja.
3. Media pembelajaran interaktif Egama Rimosis berbantuan *power point* yang dikembangkan hanya bisa diakses melalui perangkat komputer, laptop, serta HP yang bersambung dengan jaringan internet.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alien Nisaul Hikmiah dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung” pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil

belajar daring dengan media belajar berbasis *Game Educandy* tahun ajaran 2020-2021. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) prosedur pelaksanaannya mulai dari tahap orientasi kemudian penyusunan rencana tindakan dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, merupakan hasil dari perbaikan pembelajaran menggunakan media Game dan media gambar. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Keantusiasan, keaktifan dalam bertanya, mengeluarkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan meningkat dengan baik. Hal ini berdampak pada perolehan nilai rata-rata siswa. Jika semula pada siklus 1 sebesar 67,2 pada siklus 2 meningkat menjadi 85,6 begitu juga dengan perolehan hasil ketuntasan belajar siswa. Pada siklus 1 hanya sebesar 44 sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi satuan waktu.<sup>21</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Prabawati Nurhabibah, Fikriyah dan Komala Dewi dengan judul “Pengembangan Website Educandy sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V” pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* dan kelayakan dari pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website*

---

<sup>21</sup> Alien Nisaul Hikmiah, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung”, *JTIEE: Joernal of Teaching In Elementary Education*, Vol. 5 No. 2 (Desember, 2021), hlm. 168.

*Educandy*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil validasi dari pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* memiliki tingkat kevalidan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran serta penilaian dari para validator mendapatkan kategori “Sangat Valid”. Penilaian dari validator ahli media yang diperoleh persentase kelayakan mencapai 86,67% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian dari validator ahli materi diperoleh persentase kelayakan mencapai 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian dari validator ahli materi diperoleh persentase kelayakan mencapai 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Website Educandy* dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V.<sup>22</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti dan Rita Eryanti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar” pada tahun 2021. Penelitian ini memiliki tujuan yang spesifik untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan kuis *educandy* pada peserta didik kelas III SDN 2 Girimarto. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana pelaksanaannya PTK meliputi beberapa tahapan

---

<sup>22</sup> Prabawati Nurhabibah, Fikriyah, Komala Dewi, “Pengembangan Website *Educandy* sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V”, *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 17 No. 2 (2021), hlm. 264.

yaitu perencanaan pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil uji efektivitas atau keefektifan bahan ajar pada tiap siklus mengalami peningkatan, muatan pelajaran bahasa Indonesia Materi analisis kosakata mengalami peningkatan di tiap siklusnya. Pada data di dalam jurnal disebutkan bahwa pada prasiklus sebanyak 8 peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 64,09. Pada siklus 1 meningkat menjadi 12 peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata sebesar 72,95. Berdasarkan refleksi pada siklus 1 dapat diambil kesimpulan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan jumlah ketuntasan sudah cukup baik meskipun belum dapat dikatakan memuaskan. Selanjutnya pada siklus 2 hasil belajar peserta didik kembali meningkat sebanyak 19 peserta didik sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 80,23. Yang mana hanya 3 peserta didik yang belum tuntas KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis *educandy* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>23</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Arum Donna Saffira, Iva Sarifah dan Tunjungsari Sekaringtyas dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar” pada tahun 2021. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Web Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA serta mengetahui validasi media pembelajaran berbasis *Web Articulate Storyline* pada

---

<sup>23</sup> Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti dan Rita Eryani, “Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis *Educandy* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 4 (Agustus, 2021), hlm. 2088.

pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Articulate Storyline* adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Articulate Storyline* dengan ahli media, ahlimateri dan ahli desain pembelajaran diperoleh skor rata-rata 98,8% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Articulate Storyline* sangat layak digunakan peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebagai penunjang proses pembelajaran agar menarik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan membantu memperjelas materi ekosistem di kelas V SD.<sup>24</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh Chintiya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Game Educandy* dan Video Animasi *Kine Master* dan *Animaker* pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra beserta Fungsi dan Cara Perawatannya” pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Game Educandy* dan video animasi *kine master* dan *animaker*, pada materi pengenalan kosakata anggota tubuh dan panca indra beserta fungsi dan cara perawatannya untuk kelas 1 SD. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan *Assure (Analyze, State Object,*

---

<sup>24</sup> Arum Donna Saffira, Iva Sarifah dan Tunjungsari Sekaringtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”, *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 2 No. 2 (Oktober, 2021), hlm. 251.

*Select, Utilize,, Require and Evaluate*). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran *game educandy* dan video animasi dapat ditinjau dari aspek penilaian. Perolehan penilaian secara keseluruhan oleh tim ahli yaitu dengan kategori “Sangat Baik” dengan perolehan total skor 89 dari 100 untuk penyajian media dan kategori “Baik” dengan total skor 71 dari 90 untuk penyajian materi. Sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran multimedia interaktif untuk beberapa mata pelajaran tertentu.<sup>25</sup>

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti, Judul dan Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Alien Nisaul Hikmiah, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Menenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung”, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis teknologi atau game, yakni menggunakan <i>Game Educandy</i>.</li> <li>- Variabel terikat yang digunakan yakni hasil belajar siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus penelitian yang digunakan siswa kelas 2A SD Negeri Sedati Agung.</li> <li>- Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Matematika.</li> <li>- Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).</li> </ul>	<p>Orisinalitas penelitian yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini diantaranya ialah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Media yang dikembangkan merupakan media interaktif berbasis game yang disebut <i>Game Educandy</i> berbantuan <i>Power Point</i>.</li> <li>- Variabel terikat yang digunakan yakni hasil belajar siswa.</li> <li>- Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran IPAS</li> </ul>
2.	Prabawati Nurhabibah, Fikriyah dan Komala Dewi, “Pengembangan Website Educandy sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V”, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis teknologi atau game, yakni menggunakan <i>Game Educandy</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia.</li> <li>- Fokus penelitian yang digunakan siswa kelas V.</li> <li>- Variabel terikat yang digunakan yakni alat evaluasi pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel terikat yang digunakan yakni hasil belajar siswa.</li> <li>- Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran IPAS</li> </ul>

<sup>25</sup> Chintiya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Game Educandy* dan Video Animasi *Kine Master* dan *Animaker* pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra beserta Fungsi dan Cara Perawatannya”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. V No. 2 (November, 2021), hlm. 173.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau <i>Research and Development (R&amp;D)</i>.</li> </ul>		<p>(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V di SDN Ngronggo 5 Kota Kediri</li> </ul>
3.	Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti dan Rita Eryanti, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar", 2021.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis teknologi atau game, yakni menggunakan <i>Game Educandy</i>.</li> <li>- Variabel terikat yang digunakan yakni hasil belajar siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus penelitian yang digunakan siswa kelas III SDN 2 Girimarto.</li> <li>- Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia.</li> <li>- Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).</li> </ul>	
4.	Arum Donna Saffira, Iva Sarifah dan Tunjungsari Sekarintya, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Web Articulate Storyline</i> pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar", 2021.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran IPA.</li> <li>- Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau <i>Research and Development (R&amp;D)</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis teknologi atau game, yakni menggunakan <i>Web Articulate Storyline</i>.</li> <li>- Fokus penelitian yang digunakan siswa kelas V SDN Mentang Atas 14.</li> </ul>	
5.	Chintiya Oktafiyana dan Yolanda Amalia Septiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Game Educandy</i> dan Video Animasi <i>Kine Master</i> dan <i>Animaker</i> pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra beserta Fungsi dan Cara Perawatannya", 2021.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau <i>Research and Development (R&amp;D)</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus penelitian yang digunakan siswa kelas 1 SD.</li> <li>- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis teknologi atau game, yakni menggunakan <i>Game Educandy</i> dan Video Animasi <i>Kine Master</i> dan <i>Animaker</i>.</li> <li>- Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia.</li> </ul>	

## H. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menegaskan pengertian /istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi operasional pengembangan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan ke media tersebut.<sup>26</sup>

Media yang peneliti maksud adalah *Game Educandy* berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis.

### 2. *Game Educandy*

*Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis edugame atau game edukasi yang bisa digunakan guru pada saat proses belajar mengajar.<sup>27</sup> *Educandy* adalah game edukasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan seorang guru untuk membuat kuis.<sup>28</sup>

*Game* yang peneliti maksud adalah kuis dengan berbagai model pertanyaan seperti pilihan ganda, tebak kata, menjodohkan dan lain-lain.

---

<sup>26</sup> Saas Asela, Unik Hanifah Salsabila, Nurul Hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati dan Amalia Ririh Pertiwi, "Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1 No. 7 (Desember, 2020), hlm. 1229.

<sup>27</sup> Nafilatul Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya", *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, Vol. 4 No. 2 (Desember, 2021), hlm 130.

<sup>28</sup> Maziyatul Ulya, "Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1 No. 1 (Januari, 2021), hlm. 57.



### 3. *Power Point*

*Power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office*, yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

*Power point* yang peneliti maksud adalah sebagai media pendukung yang isinya memuat materi harmoni dan ekosistem kemudian nanti di salah satu slidanya setelah menyampaikan materi ada link website media EGAMA RIMOSIS yang berisi pertanyaan-pertanyaan dengan berbagai model seperti pilihan ganda, tebak kata, menjodohkan dan lain-lain.

### 4. Mata Pelajaran IPAS

Mata Pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.<sup>29</sup>

Mata pelajaran IPAS yang peneliti maksud adalah materi harmoni dan ekosistem yang membahas tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan pada siswa kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.

### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran, semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Surahman, Ritman Ishak Paudi dan Dewi Tureni, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3 No. 4 (2015), hlm. 92.

<sup>30</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakara, 2011), h. 406.

Hasil belajar dalam penerapan media pembelajaran interaktif ini diperoleh dari nilai siswa kelas V SDN Ngronggo 5 Kota Kediri setelah mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test* yang memuat materi harmoni dan ekosistem tentang rantai makanan dan jaring-jaring makanan.