

## ABSTRAK

### **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI POWERPOINT DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 PADA MATERI AQIDAH AKHLAK DI MI MIFTAHUL ULUM, DRIYOREJO, GRESIK TAHUN AJARAN 2024-2025**

**Lita Cahyaningtyas**

**422021118074**

Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 5 di MI Miftahul Ulum dalam mata pelajaran *Aqidah Akhlak*. Pembelajaran yang kurang interaktif dan minim inovasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat menarik minat siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi PowerPoint. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5A MI Miftahul Ulum, dan instrument yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, partisipasi siswa menunjukkan hasil 56%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 77%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat dari 58,8 menjadi 82 setelah penerapan siklus kedua media pembelajaran berbasis *game* edukasi PowerPoint.

Saran untuk guru adalah untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti *game* edukasi PowerPoint guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung penyediaan fasilitas yang diperlukan dalam penggunaan media ini. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran yang digunakan agar dapat diaplikasikan pada mata Pelajaran lainnya.

**Kata Kunci:** *Keaktifan Siswa, Hasil Belajar, Game Edukasi, PowerPoint, Aqidah Akhlak.*

## ABSTRACT

### APPLICATION OF POWERPOINT-BASED EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA IN IMPROVING THE STUDENTS' ACTIVENESS AND LEARNING RESULTS OF 5<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS IN *AQIDAH AKHLAK* SUBJECT AT MI MIFTAHUL ULUM, DRIYOREJO, GRESIK, ACADEMIC YEAR 2024-2025

**Lita Cahyaningtyas**

**422021118074**

This research identifies the problem of low activeness and learning results among 5th-grade students at MI Miftahul Ulum in the *Aqidah Akhlak* subject. The lack of interactive and innovative learning media has decreased student motivation to participate actively in learning. Therefore, a new approach is required to attract students' interest during the learning process.

This study aims to improve students' activeness and learning results using PowerPoint-based educational game learning media. With a more interactive approach, students are expected to become more enthusiastic and involved in learning activities.

The research method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 5th-grade students of MI Miftahul Ulum, with instruments including interviews, observations, tests, and documentation.

The study's results show a significant increase in students' activeness and learning results. In the first cycle, student participation showed 56%, and in the second cycle, it rose to 77%. The average score of students' learning results also improved from 58,8 to 82 after the second implementation of PowerPoint-based educational game learning media.

The suggestion for teachers is to consider using more interactive learning media, such as PowerPoint educational games, to improve students' activeness and learning results. The school administration is encouraged to support the necessary facilities for using this media. Future researchers are advised to further develop the learning media so it can be applied to other subjects.

**Keywords:** *Students' Activeness, Learning Results, Educational Game, PowerPoint, Aqidah Akhlak.*