

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *POWERPOINT* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK SISWA KELAS II SDN SUMBERJO II**

**Miftahush Shobirin**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (miftahushshobirin16010644087@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi., S.Pd., M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media dan kualitas dari media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* yang mampu memberikan motivasi dan meningkatkan variasi belajar matematika yang masih dianggap materi yang sulit. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses penelitian ini tidak dapat dilakukan di lapangan dikarenakan adanya pandemi  *covid 19* sehingga uji kepraktisan hanya dilakukan kepada guru kelas II sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* mendapatkan presentase kevalidan media sebesar 85% dengan kategori sangat valid, sedangkan untuk kevalidan materi mendapatkan presentase sebesar 81% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan validasi dan kepraktisan yang diperoleh, pengembangan media *Microsoft Powerpoint* pada pembelajaran pengurangan dan pembagian dinyatakan valid dan layak sebagai media untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata kunci :** Pengembangan Media, *Micosoft powerpoint*, Matematika

**Abstract**

*This research was motivated by the lack of learning media based on Microsoft Powerpoint in learning activities. The purpose of this study was to determine the steps for media development and the quality of learning media based on Microsoft Powerpoint which is able to provide motivation and increase the variety of learning mathematics which is still considered difficult material. This type of research is development research (Research and Development) using the ADDIE model with qualitative and quantitative methods. This research consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research process cannot be carried out in the field due to the COVID-19 pandemic so that the practicality test is only carried out on class II teachers as test subjects. The results of development research show that learning media based on Microsoft Powerpoint get a media validity percentage of 86% with a very valid category, while for material validity it gets a presentation of 84% with a very valid category, and for practicality and media quality it gets a percentage of 98% with very category. good and practical. Based on the validation and practicality obtained, the development of Microsoft Powerpoint media in subtraction and distribution learning was declared valid and feasible as a medium to be implemented in teaching and learning activities.*

**Keywords :** Media Development, *Microsoft powerpoint*, Mathematics

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan hal penting dalam kehidupan dan memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan termasuk perkembangan teknologi informasi. Meskipun demikian, dari masa ke masa matematika masih dianggap sebagai materi yang sulit. Fenomena muncul di sekolah banyak murid tingkat dasar tidak tertarik dengan matematika. Sebaiknya anak-anak sebelum memasuki materi konsep bilangan telah memiliki konsep awal pada kehidupan sehari-hari. Namun, hubungan antara pengetahuan sebelum atau di luar sekolah dengan pembelajaran matematika anak di sekolah sering kali tidak dijumpai, sehingga tidak terjadi proses asimilasi dari pengetahuan eksternal murid dengan hasil pembelajaran di dalam sekolah. Hal inilah yang membuat siswa kurang memiliki ketertarikan dan motivasi untuk belajar matematika.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran matematika, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya (Dediknas, 2006: 416).

Pada hakikatnya pembelajaran matematika di sekolah bermaksud untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran yang logis, rasional, dan kritis, serta mampu menerapkan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya dari zaman dahulu sampai sekarang matematika dipandang sebagai pelajaran yang menakutkan dan memberikan rasa bosan kepada peserta didik. Matematika hanya dipandang sebagai ilmu yang hanya terpaku kepada angka semata (Dewi, 2020).

Kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi semakin dirasakan dalam dunia pembelajaran. Sebagian aktivitas dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dengan bantuan teknologi. Sebagai seorang guru wajib memilih dan berinovasi dalam membuat metode dan media yang benar agar nantinya mampu menyiapkan lulusan yang kreatif, inovatif dan produktif sehingga sukses dalam menghadapi berbagai persoalan di zamannya. Jika seorang guru tidak tepat dalam menentukan metode dan media yang akan digunakan di dalam proses belajar mengajar maka proses belajar mengajar akan sia-sia dan tidak mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan (Maryana, 2019).

Matematika dianggap sebagai pelajaran berhitung yang selalu berhubungan dengan angka-angka saja. Mengutip pernyataan Juwono Sudarsono bahwa pelajaran matematika bukan hanya pelajaran menghitung angka-angka saja. Sesungguhnya pelajaran matematika sangat baik bagi siswa untuk mengembangkan otak bagian sebelah kiri, yakni daya analisis rasional dan kemampuan berpikir logis. Oleh sebab itu siswa yang menguasai matematika memiliki potensi untuk mengembangkan diri. Matematika menuntut pula kemampuan berpikir eksploratif dan kreatif dari pada sekedar berhitung mekanis dan procedural Hendra (1998).

Dari permasalahan tersebut yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebuah media yang mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian serta minat peserta didik dalam pembelajaran matematika. Media yang akan dikembangkan merupakan sebuah media *Microsoft Powerpoint* yang mampu memberikan motivasi dan meningkatkan variasi belajar. *Microsoft Powerpoint* adalah suatu *software* yang membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, menarik dan juga mudah. *Software* ini muncul tahun 1987 dan sekarang populer di dunia pendidikan. Seperti halnya perangkat lunak pengolahan presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara dan objek lainnya disisipkan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan "slide". Setiap *slide* dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan melalui perintah. *Powerpoint* juga menawarkan dua jenis pergerakan, yaitu *Custom Animations* dan *Transition*. Properti pergerakan *entrance*, *emphasis*, dan *Exit* objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh *Custom animations*. *Transition* mengatur pergerakan dari satu *slide* ke *slide* lainnya. Semuanya dapat dianimasikan dalam berbagai cara.

Ledakan pengaruh teknologi informasi telah mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia. Hal ini terlihat dengan tersedianya *LCD* pada ruang pembelajaran. *Laptop* sudah bukan barang asing bagi para guru sekolah dasar dan *Microsoft powerpoint* sangatlah familiar digunakan. Sehingga alat bantu pembelajaran dalam bentuk media *Microsoft powerpoint* sangatlah mudah digunakan. Hal ini juga menjadi tuntutan profesional guru dalam hal kompetensi pemikiran, kemampuan dan penguasaan teknologi informasi (Suyanto, 2010: 65).

Untuk penyusunan rancangan pengembangan pembelajaran tentu harus melalui tahap-tahap atau langkah-langkah yang baik agar proses pembelajaran yang dilakukan berhasil secara optimal. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (1993: 100) bahwa secara sistematis urutan dalam mengembangkan program media sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan has.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.

Pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak (Sadiman, 1993: 84), untuk penulis merancang media pendidikan dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* antara lain *software* ini sudah popular dikalangan guru sekolah dasar. Proses pembuatannya tidak terlalu rumit dan peralatan yang dibutuhkan sudah tersedia sehingga metode ini mudah digunakan guru untuk mengkreasikan ide pemikiran menjadi tampilan materi yang menarik dan dapat mevisualisasikan abstraksi konsep bilangan dalam *mindset* siswa.

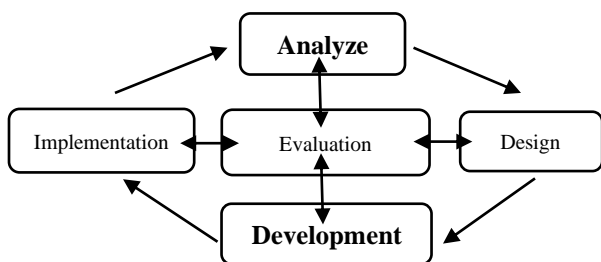
**METODE**

Penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*). Metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018: 297). Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (dalam tegeh, 2014: xiii) bahwa penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) merupakan suatu prosedur dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Adapun produk yang dikembangkan adalah untuk membantu guru dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Prosedur penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media *Microsoft Powerpoint* pada pembelajaran matematika untuk materi kelas II menggunakan ADDIE oleh Branch (2009:2) yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

1. Tahap analisis (*Analisis*)
2. Tahap perancangan (*Design*)
3. Tahap pengembangan (*Development*)
4. Tahap penerapan (*Implementation*)
5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

**Bagan 1.** Model Penelitian



Terdapat dua teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi materi berupa angket yang digunakan para ahli untuk menilai media. Kemudian terdapat angket guru untuk melihat tanggapan atas metode pembelajaran dengan media *Microsoft Powerpoint*. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu pernyataan atau pertanyaan dalam angket sudah disediakan opsi jawaban sehingga responden hanya dapat memilih jawaban yang telah tersedia. Penelitian pengembangan media *Microsoft Powerpoint* ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan jumlah perolehan skor dari penilaian angket yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari bentuk saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, serta guru kelas. Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas menggunakan skala likert dengan ketentuan tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Hasil angket yang berupa skor selanjutnya dihitung nilai presentase jawaban menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2018)

Keterangan:

P = Presentase jawaban

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah frekuensi

Rumus diatas digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan media *Micosoft Powerpoint*. Media dapat dikatakan valid atau layak jika hasil lebih dari atau sama dengan 61%. Untuk mengukur presentase kelayakan dari hasil data kuantitatif dapat dengan menggunakan tabel kriteria presentse kelayakan media pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Media

Skor criteria	Kriteria
0,00% - 20,00%	Sangat tidak valid dan tidak layak digunakakn perlu revisi sangat berat



21,00% - 40,00%	Tidak valid dan tidak boleh digunakan perlu revisi berat
41,00% - 60,00%	Kurang valid dan masih belum dapat digunakan perlu di revisi sedang
61,00% - 80,00%	Valid dan dapat digunakan perlu revisi ringan
81,00% - 100,00%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa *Microsoft Powerpoint*. Media ini digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik dan meningkatkan minat dan hasil peserta didik pada pembelajaran matematika kelas II. Pada bagian ini akan di bahas mengenai hasil dari media pembelajaran *Microsoft powerpoint* yaitu meliputi kevalidan dan kepraktisan dari media *Microsoft powewrpoint*. Media *Microsoft powerpoint* digunakan pada Tema 7 : Kebersamaan, Subtema 2 : Kebersamaan di Sekolah. Selanjutnya di fokuskan pada materi pecahan.

Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009 :2) yang menggunakan 5 tahapan pengembangan yaitu analisis (*analisis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

### Analisis (*Analysis*)

Tahap permulaan yaitu analisis yang ditargetkan untuk memutuskan materi yang akan dikembangkan dalam sebuah media *Microsoft powerpoint*, supaya ssesuai dengan kompetensi, karakteristik peserta didik, serta materi. Dalam menganalisis masalah didapatkan informasi bahwa minim auntuasias peserta didik dalam pelajaran matematika yang menyebabkan tidak maksimal dalam menerima pelajaran. Hal ini terjadi karena metode dan media yang digunakan oleh guru cenderung membosankan.

### Perancangan (*Design*)

Sebelum merancang media pembelajaran kita harus mengetahui karakteristik belajar siswa. Kemudian dilihat tujuan pembelajaran yang ada di RPP yang telah di susun. Mencari materi yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan untuk memperindah dan memperjelas materi yang akan disampaikan melalui *Microsoft powerpoint* ini kita harus *download* gambar animasi yang sesuai serta background yang mendukung. Setelah kita tentukan mulailah membuat *slide* , didalam penulisan slide huruf yang digunakan harus singkat padat dan jelas. Sebaiknya didalam *slide* ditampilkan gambar-gambar animasi yang sesuai guna memperjelas dari tulisan yang

ada. Setelah slide selesai koreksi kembali dengan cara memngulang kembali penampilan slide dengan menggunakan *slide show*. Ini berguna apabila ada kesalahan baik dari tulisan atau gambar bias kita perbaiki lagi. Kalau sudah semua barulah kita bisa menggunakannya.

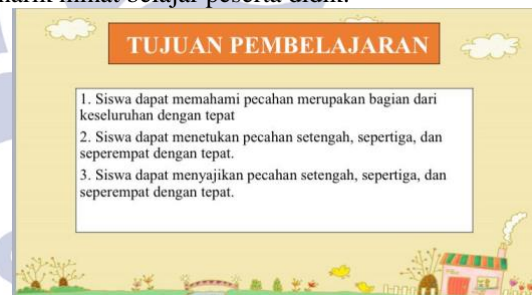
### Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran berbasis *Microsoft powerpoint* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip yang dikembangkan oleh para ahli. Prinsip tersebut diantaranya : 1) aspek konten atau isi, 2) aspek tampilan, 3) aspek bahasa, 4) aspek penggunaan dan penyajian. Keempat aspek tersebut harus sesuai dengagn kebutuhan siswa. Dalam aspek tampilan harus jelas dan menarik sehingga siswa merasa tertarik mempelajari materi yang termuat dalam media pembelajaran berbasis *Microsoft powerpoint*.



Gambar 1. Pengenalan media

Gambar 1 menunjukkan tampilan awal dan pengenalan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan menambahkan gambar diharapkan bisa menarik minat belajar peserta didik.



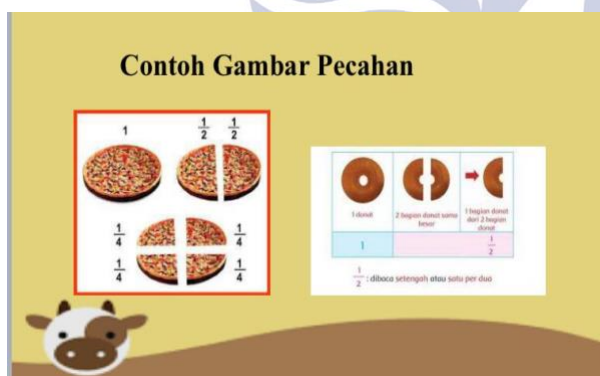
Gambar 2. Tujuan Pembelajaran

Pada gambar 2 tujuan pembelajaran dari media berbasis *Microsoft powerpoint* ini bisa mempercepat penyerapan materi oleh peserta didik. Diharapkan peserta didik bisa memahami materi dengan media *powerpoint* dengan senang dan tidak membosankan. Peserta didik dapat menentukan pecahan setengah, sepertiga dan seperempat dengan bantuan contoh soal yang akan di jelaskan di *slide* berikutnya.



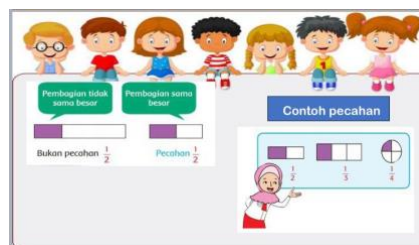
Gambar 3. Menentukan Nilai Pecahan

Pada slide ini menjelaskan materi yang akan disampaikan dan memberi arahan untuk bisa menentukan nilai pecahan dengan menggunakan gambar lingkaran yang di arsir. Sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Gambar satu lingkaran dibagi menjadi empat bagian dan hanya satu bagian yang diarsir maka disebut bilangan pecahan  $\frac{1}{4}$ . Yang dapat disimpulkan seperti satu buah melon yang dipotong menjadi 4 bagian sama besar dan hanya satu yang di makan berarti termasuk bilangan  $\frac{1}{4}$  atau bisa diartikan satu potong buah yang di makan sebanding dengan empat potong buah melon yang dibagi sama besar. Peserta didik juga bebas menggambarkan berbagai bentuk yang dibagi menjadi empat bagian sama besar yang setiap potongan atau pembagiannya harus sama besar.



Gambar 4. Contoh Gambar Pecahan

Gambar 4 ini berisi tentang contoh gambar pecahan. Menjelaskan tentang pecahan menggunakan gambar pizza yang menunjukkan bilangan pecahan  $\frac{1}{2}$  dan  $\frac{1}{4}$ . Dan satu roti yang telah dibagi jadi dua menunjukkan bilangan pecahan  $\frac{1}{2}$  sedangkan jika roti utuh dan tidak dibagi maka tidak ada bilangan pecahan atau hanya disebut satuan karena tidak dibelah ataupun dibagi. Dengan menggunakan gambar pizza dan roti diharapkan peserta bisa memahami materi dengan mudah karena lebih menarik dan tidak membosankan.



Gambar 5. Contoh Membedakan Gambar yang Termasuk Bilangan Pecahan

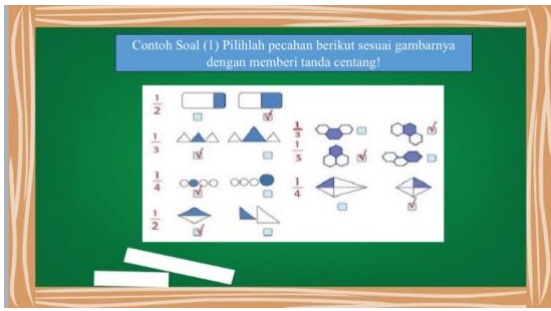
Pada contoh gambar kali ini dibuat berbeda dengan dua gambar yang menunjukkan bilangan pecahan dan yang bukan pecahan. Gambar sebelah kiri menunjukkan dua jenis pembagian. Pembagian pertama tidak sama besar yang berarti tidak termasuk bilangan pecahan. Sedangkan pembagian yang kedua menunjukkan pembagian yang sama besar berarti termasuk dalam bilangan pecahan yaitu  $\frac{1}{2}$ . Gambar sebelah kanan menunjukkan contoh bilangan pecahan dengan persegi panjang yang dibagi menjadi tiga bagian yang sama besar dan yang diberi warna hanya satu bagian berarti menunjukkan bilangan pecahan  $\frac{1}{3}$ . Sedangkan persegi panjang yang dibagi menjadi tiga bagian sama besar dan yang diberi warna hanya satu bagian yang berarti termasuk bilangan pecahan  $\frac{1}{3}$ . Gambar selanjutnya adalah lingkaran yang dibagi menjadi empat bagian yang sama besar dan hanya satu bagian yang diberi warna menunjukkan bilangan pecahan  $\frac{1}{4}$ .



Gambar 6. Contoh Pecahan Dalam Berbagai Bentuk

Contoh pecahan banyak sekali dengan berbagai macam bentuk. Kali ini akan menjelaskan pecahan dengan bentuk kotak, segitiga dan lingkaran. Bilangan pecahan pembagiannya harus sama besar. Gambar diatas menunjukkan bilangan pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ , dan  $\frac{1}{4}$ . Bagian yang dibagi menjadi dua sama besar dan hanya satu yang diberi warna biru maka termasuk dalam bilangan pecahan  $\frac{1}{2}$ . Bagian yang dibagi menjadi tiga sama besar dan hanya satu yang diberi warna biru maka disebut bilangan pecahan  $\frac{1}{3}$ . Sedangkan bagian yang dibagi menjadi empat bagian yang sama besar maka disebut bilangan pecahan  $\frac{1}{4}$ . Dengan berbagai macam bentuk gambar

siswa akan lebih memahami dan tidak kaget jika ada soal pecahan dengan berbagai macam bentuk.



Gambar 7. Contoh soal (1)

Pada slide ke 7 ini diberikan contoh soal dimana ada dua perbandingan yang termasuk bilangan pecahan dan yang bukan pecahan. Yang benar termasuk dalam bentuk bilangan pecahan maka dicentang dikolom kecil dibawahnya yang telah disediakan. dengan menggunakan berbagai bentuk contoh pecahan. Peserta didik akan merasa senang dan mudah memahami materi yang disampaikan.



Gambar 8. Contoh Soal Bilangan Pecahan

Pada slide terakhir terdapat contoh soal bilangan pecahan dengan menyatakan banyak laki-laki atau perempuan pada gambar. Soal pertama menunjukkan dua orang yang satu laki-laki dan satunya lagi perempuan yang menunjukkan bilangan pecahan  $\frac{1}{2}$ . Soal kedua menunjukkan tiga orang yang termasuk satu perempuan dan 2 laki-laki yang berarti bilangan pecahan  $\frac{1}{3}$ . Soal yang terakhir yaitu menunjukkan empat orang yang termasuk satu laki-laki dan tiga perempuan yang berarti menunjukkan bilangan pecahan  $\frac{1}{3}$ . Dari contoh soal yang bervariasi diharapkan peserta didik lebih cepat dalam memahami materi dan menyelesaikan soal pecahan berikutnya.

**Penerapan (Implementation)**

Pada langkah penerapan ini merupakan tahap uji coba. Pada tahap ini media tidak diuji cobakan pada peserta didik dikarenakan adanya pandemic corona virus – 19 sehingga aktivitas belajar mengajar dibatasi dengan adanya program dari pemerintah “Stay at Home and Social Distancing” maka penelitian dilakukan secara terbatas. Pada langkah ini akan dibagikan angket kepada guru untuk melihat tanggapan atau respon guru terhadap

media pembelajaran dan kepraktisan dalam media *Microsoft powerpoint*.

**Evaluasi (Evaluation)**

Langkah kelima yang merupakan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Karena penelitian ini berpusat pada pengembangan, maka evaluasi yang digunakan adalah evaluasi sumatif. Penggunaan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui layak tidaknya media *Microsoft powerpoint* yang didapatkan dari validasi dan respon guru. Tahap ini berguna untuk mengukur ketercapaian dari tujuan yang telah dirumuskan dalam mengembangkan produk media *Microsoft powerpoint* dalam pembelajaran matematika kelas II materi pecahan.

a). Validasi media

Tabel 3. Validasi Media Hasil presentase skor

No.	Keterangan	Presentae skor	Kategori
1.	Validasi media	85%	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media *Microsoft powerpoint* memiliki presentase skor sebesar 85% yang menyatakan bahwa media ini masuk dalam kategori valid untuk digunakan. Validator juga memberikan beberapa revisi antara lain seperti menggunakan warna yang lebih cerah dan juga untuk pemberian ukuran huruf agar lebih dibesarkan.

b). Validasi materi

Tabel 4. Validasi Materi Hasil presentase skor

No.	Keterangan	Presentase skor	Kategori
1.	Validasi materi	81%	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh hasil skor kevalidan materi sebesar 81% yang menandakan bahwa materi yang terdapat dalam media *Microsoft powerpoint* untuk digunakan.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah diuraikan di atas, media *Microsoft powerpoint* merupakan media yang sangat berkualitas dengang kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap pembelajaran matematika materi pecahan. Pengembangan media *Microsoft powerpoint* ini menggunakan jeni penelitian ADDIE yang



terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun tahap awal yang akan dilakukan sebelum proses pengembangan adalah tahap analisis. Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media *Microsoft powerpoint* agar sesuai dengan kompetensi, karakteristik peserta didik, dan materi.

Secara umum kelebihan media powerpoint yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, efisiensi dalam waktu dan tenaga dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Pada setiap komputer pasti ada *Microsoft powerpoint* sehingga bisa dipastikan presentasi menggunakan *Microsoft powerpoint* bisa dilakukan dimana saja. Program *Microsoft powerpoint* juga jauh lebih stabil karena diproduksi oleh perusahaan yang melahirkan *operating system windows*. Diantara semua program atau media presentasi, bisa dikatakan *powerpoint* merupakan media yang lebih canggih atau keren dibandingkan dengan yang lain. *Microsoft powerpoint* sangat fleksibel dan penggunaannya cukup mudah dengan banyak fitur.

Sebagai guru media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan karena media merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan dan sarana komunikasi. Di dalam pembelajaran media berfungsi untuk menarik minat peserta didik agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik, karena melalui media pembelajaran dapat merangsang pola pembelajaran peserta didik sehingga tujuan dari proses belajar mengajar dapat tercapai atau mencapai hasil yang diharapkan.

Ketetapan penggunaan media power point dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media *powerpoint* adalah salah satu alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan media *powerpoint* akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media *powerpoint* juga akan melatih daya ingat siswa karena terdapat penggunaan warna dan gambar dalam *slide powerpoint*. Pembelajaran yang menarik seperti ini akan menjadikan pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar *powerpoint* memberikan posisi yang sangat strategis dimana *powerpoint* merupakan objek sehingga dengan kecanggihannya *powerpoint* dan fitur-fitur yang tersedia akan menarik perhatian siswa dan dapat mengendalikan perhatian siswa yang membuat siswa semakin antusias pada saat proses kegiatan belajar.

Siswa sebagai sasaran dalam penggunaan media *powerpoint* perlu mendapatkan perhatian yang khusus oleh guru. Agar media yang hendak digunakan dapat berperan secara maksimal dalam membantu pemahaman

siswa. Guru harus melihat karakter media dan karakter siswa. Guru harus mampu menyajikan materi dengan program powerpoint yang dapat mengakomodasi seluruh perbedaan dari gaya belajar siswa. Dengan begitu media *powerpoint* akan berperan dengan baik. Pada era teknologi informatika seperti sekarang ini, visualisasi banyak berkembang dalam bentuk sajian audiovisual yang sekarang lebih dikenal dengan sebutan multimedia. Visualisasi dalam bentuk multimedia banyak disajikan dengan cara dipresentasikan melalui media komputer salah satunya menggunakan media *Microsoft powerpoint*. Konsep media pembelajaran ini memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Contoh: Apabila guru membuat materi atau bahan di *powerpoint*, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi atau bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (*software*) sedangkan LCD itu sendiri merupakan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dengan media *powerpoint* pada LCD proyektor

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Microsoft powerpoint* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas II Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa : (1) Media pembelajaran *Microsoft powerpoint* yang dikembangkan dalam penelitian ini mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran matematika materi pecahan. (2) Mampu meningkatkan variasi belajar dan motivasi belajar (3) Merancang pembelajar untuk berpikir dan beranalisa dan memanfaatkan sarana yang berada didalam kelas yaitu LCD proyektor sebagai sarana media *Microsoft powerpoint* yang telah dirancang. (5) Tingkat kelayakan media *Microsoft powerpoint* dilihat dari dua aspek, yaitu validasi media sebesar 85% dengan kategori sangat valid serta validasi materi sebesar 81% dengan kategori sangat valid.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Microsoft powerpoint* yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut : (1) Diharapkan media *Microsoft powerpoint* dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran matematika secara utuh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik . (2) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait media *Microsoft powerpoint* dalam pembelajaran matematika dan melengkapi kekurangannya sehingga media ini bisa menjadi media yang lebih inovatif. (3) Menyediakan

beberapa laptop cadangan untuk mengantisipasi adanya kerusakan dan kendala pada saat pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. 2009. Instructional Design-The ADDIE Approach. New York: Springer.

Dewi, Maharani Delta. Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis RME Materi Aljabar Kelas IIV SMP. Jurnal Ilmiah pendidikan matematika (vol. 8).  
<http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8i2.1038>

Hendra, Gunawan. 1998. Kurikulum Matematika PraUniversitas.<http://www.suarapembaruan.com/News/1998.08.280898/OpED/op06>

Kemendikbud. 2006. Kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006. Jakarta: depdiknas.

Maryana, dkk. 2019. Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan powerpoint dan ispring quizmaker pada materi teorema Pythagoras. Jurnal penelitian matematika dan pendidikan matematika.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/267088364.pdf>

Sadiman, Arif S. Dkk. 1993. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta:Rajawali Pers.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Suyanto , Ph.D. 2010. Model Pembinaan Pendidikan Karakter di Lingkungan Sekolah. Jakarta : Dirjen Dikdasmen Ddirektorat Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan Nasional.

Tegeh, I. M. Dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

