

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *POWERPOINT* PADA MATERI PECAHAN UNTUK KELAS II SDN 05 SUNGAI GERINGGING II

Oleh:

AZELLA FINELA
NPM : 1810013411130



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *POWERPOINT* PADA MATERI PECAHAN UNTUK KELAS II SDN 05 SUNGAI GERINGGING II

Oleh:

AZELLA FINELA
NPM : 1810013411130

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *PowerPoint* Pada Materi Pecahan Untuk Kelas II SDN 05 Sungai Geringging II**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Agustus 2022
Disetujui oleh:
Pembimbing

Ira Rahmayuni Jusar S.Si.M.Pd

NIDN.1011067901

Executive Summary

Azella Finela. 2022. “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *PowerPoint* Pada Materi Pecahan Untuk Kelas II SDN 05 Sungai Geringging II**” Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Ira Rahmayuni Jusar S.Si.,M.Pd

Pendidikan salah satu upaya untuk meningkatkan kapasitas manusia baik secara kognitif, emosional maupun psikologis. Pendidikan juga merupakan sarana untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik melalui pembelajaran yang memungkinkan dapat hidup bermasyarakat, berbangsa dan negara. Menurut Fransiska (2021:39), Matematika adalah pembelajaran yang mengajarkan ilmu menyelesaikan masalah, Matematika juga bisa melatih siswa dalam berfikir kritis, sistematis dan logis dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Matematika diajarkan sejak dini karena untuk membangun pengetahuan awal siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena matematika adalah salah satu sarana berfikir ilmiah yang sangat diperlukan dalam menumbuhkembangkan daya pikir bagi siswa .

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu yang terdiri dari *Analysis* , *Desain Development* , *Implementation* , *Evaluation* . Subjek uji coba media pembelajaran *PowerPoint* ini adalah siswa kelas II SDN 05 Sungai Geringging II. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar validitas dan praktikalitas. Pada tahap validasi media pembelajaran *PowerPoint* yang sudah dirancang dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Tahap praktikalitas dilakukan setelah media *PowerPoint* di validasi dan layak untuk diuji cobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint*.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* dengan rata-rata validasi secara keseluruhan 90,71% dengan kategori sangat valid, sedangkan rata-rata praktikalitas oleh guru secara keseluruhan 90,90% dengan kategori sangat praktis dan memperoleh hasil praktikalitas oleh siswa dengan rata-rata secara keseluruhan 85,36% dengan kategori sangat praktis. Sehingga hasil keseluruhan dari hasil praktikalitas guru dan siswa dengan rata-rata 88,18% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* ini sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran matematika

sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas II SDN 05 Sungai Geringging II

Kata Kunci : Media, Matematika, *PowerPoint*

Executive Summary

Azella Finela. 2022. "Development of Learning Media Using PowerPoint on Fractions for Class II SDN 05 Sungai Geringging II" Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor: Ira Rahmayuni Jusar S.Si.,M.Pd

Education is one of the efforts to increase human capacity both cognitively, emotionally and psychologically. Education is also a means to develop the potential and skills of students through learning that allows them to live in society, nation and state. According to Fransiska (2021:39), Mathematics is learning that teaches the science of solving problems, Mathematics can also train students in critical, systematic and logical thinking in everyday life. Mathematics is taught from an early age because it is to build students' initial knowledge in learning mathematics. This is because mathematics is one of the means of scientific thinking that is indispensable in developing students' thinking power.

The type of research conducted is Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this PowerPoint learning media trial were second grade students of SDN 05 Sungai Geringging II. The instrument in this study used a validity and practicality sheet. At the validation stage of the PowerPoint learning media that has been designed, it is continued with validation activities by a validator consisting of 3 expert lecturers, namely material experts, linguists, and design experts. The practicality stage is carried out after the PowerPoint media is validated and is feasible to be tested with the aim of knowing the practicality of PowerPoint learning media.

Based on the results of research on the development of learning media using PowerPoint with an overall average validity of 90.71% with a very valid category, while the average practicality by teachers is 90.90% in a very practical category and getting practical results by students with an average the overall average is 85.36% with a very practical category. So that the overall results of the practicality of teachers and students with an average of 88.18% with very practical criteria.

From the results of the study it can be concluded that the learning media using PowerPoint is very valid and very practical to use in learning mathematics so that it can be used as one of the teaching materials in learning in class II SDN 05 Sungai Geringging II.

Keywords: Module, Civics, Example Non-Example

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (jakarta: Kencana,2013) hlm.183.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Susanto, Ahmad.2013 Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar&Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Vira Fransiska, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 38-43.