

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN WAKTU UNTUK SISWA KELAS III SDN 05 SURAU GADANG

Oleh :
VINDA ARIYANI
NPM. 1810013411008



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

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN WAKTU UNTUK SISWA KELAS III SDN 05 SURAU GADANG

Disusun oleh :

**Vinda Ariyani
NPM. 1810013411008**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “pengembangan media pembelajaran *microsoft power point* interaktif berbasis *problem based learning* pada pembelajaran matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas III SDN 05 surau gadang” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 02 Agustus 2022

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S. Si., M. Si

EXECUTIVE SUMMMARY

Vinda Ariyani. 2022”Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Matematika Materi pengukuran waktu Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakulatas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universits Bung Hatta.

Pembimbing : Rieke Alyusfiri, S.Si., M.Si

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar (Hasan, dkk. 2021:85). Dengan adanya penggunaan media pembelajaran diharapkan materi yang di ajarkan akan lebih mudah dipahami oleh siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.

Namun pada saat proses pelaksanaan pembelajaran masih ditemui beberapa realita guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dikarenakan memerlukan waktu yang tidak sedikit dan sulitnya menyelaraskan materi dengan media yang akan dibuat, disamping itu adanya tuntutan jam mengajar dan tugas diluar jam mengajar yang harus di kerjakan setiap minggunya, hal itulah yang mengakibatkan guru hanya menggunakan media konvensional seadanya. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang”.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun penelitian ini hanya dibatasi sampai pada 3 tahapan saja yaitu *Analysis, Design, dan Development*.

Berdasarkan media yang telah dikembangkan, validasi media yang dilakukan dari aspek materi diperoleh persentase kevalidan sebesar 95,83% dengan kriteria sangat valid, sedangkan dari aspek desain di peroleh persentase kevalidan sebesar 97,91% dengan kriteria sangat valid. Untuk hasil praktikalitas oleh guru diperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,33% dengan kriteria sangat praktis dan untuk hasil praktikalitas siswa diperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,45% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memenuhi kriteria sangat valid dan praktis yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar (SD) baik secara mandiri maupun berkelompok.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Microsoft Power Point* Interaktif, *Problem Based Learning* (PBL), Pembelajaran Matematika.

EXECUTIVE SUMMMARY

Vinda Ariyani. 2022 “Development of Interactive Microsoft Power Point Learning Media Based on Problem Based Learning in Mathematics Learning Time measurement material for third grade students at SDN 05 Surau Gadang”. Thesis. Primary teacher education. Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : Rieke Alyusfiri, S.Si., M.Si

Learning Media is everything that is used to help convey things related to the teaching and learning process (Hasan, et al. 2021:85). With the use of learning media, it is hoped that the material taught will be more easily understood by students who follow the teaching and learning process.

However, during the learning process, there are still some realities of teachers who have not used interactive learning media because it requires a lot of time and the difficulty of aligning the material with the media to be made, besides that there are demands for teaching hours and assignments outside of teaching hours that must be done every day. week, this is what causes teachers to only use conventional media. Based on the description above, researchers are interested in conducting research on media development with the title "Development of Interactive Microsoft Power Point Learning Media Based on Problem Based Learning (PBL) in Mathematics Learning Materials for Time Measurement for Third Grade Students at SDN 05 Surau Gadang".

The type of research used in this research is using the ADDIE development model through 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this research is only limited to 3 stages, namely Analysis, Design, and Development.

Based on the media that has been developed, media validation carried out from the material aspect obtained a percentage of validity of 95.83% with very valid criteria, while from the design aspect the percentage of validity was obtained by 97.91% with very valid criteria. For practicality results by teachers, the percentage of practicality is 93.33% with very practical criteria and for students' practicality results, the practicality percentage is 93.45% with very practical criteria. Based on the results of the study, it can be concluded that the Microsoft Power Point Interactive learning media based on Problem Based Learning (PBL) meets the very valid and practical criteria that can be used by teachers in the learning process in class III Elementary School (SD), both independently and in groups.

Keywords: Learning Media Development, Interactive Microsoft Power Point, Problem Based Learning (PBL), Mathematics Learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Muhammad. Milawati. Tuti Khairani Harahap. Tasdin Tahrim. Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat. Masdiana, I Made Indra P. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. Klaten
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.