

**Halaman Pengesahan**

**Artikel Penelitian**

**Pengembangan Media *Power Point* Pembelajaran Matematika  
pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada Kelas  
IV SD N 13 Bukit Kaciak**

Disusun oleh:

**Degi Saputra**  
NPM.1710013411077

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul: "Pengembangan Media *Power Point* Pembelajaran Matematika pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD N 13 Bukit Kaciak". Untuk persyaratan wisuda 2023.

Padang, maret 2023

Disetujui oleh  
pembimbing



**Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd**

# **PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 13 BUKIT KACIAK**

Deqi saputra<sup>1</sup>, Ira Rahmayuni Jusar<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta

[degi@icloud.com](mailto:degi@icloud.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan media yang digunakan guru kurang menarik sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *powerpoint* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar pada kelas IV SD valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *development*. Penelitian ini dilakukan pada awal semester genap tahun ajaran 2022/2023. Instrumen penelitian meliputi lembar validitas dan lembar praktikalitas. Pada proses validasi, media divalidasi oleh 2 orang dosen (ahli materi dan ahli media). Pada proses praktikalitas, media diujicobakan oleh 1 orang guru dan 18 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media *Powerpoint* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar dihasilkan memenuhi kriteria valid dengan presentase penilaian 82,66% dan memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase 94,205%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* pembelajaran matematika valid dan sangat praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Kata Kunci : Media *Power Point*, Pembelajaran Matematika

## **1.Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan di zaman sekarang ini sangat mudah diperoleh disebabkan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Hal ini berdampak bagi peserta didik terutama dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dapat membantu manusia dalam menempuh pendidikan tetapi juga dapat menurunkan kualitas pendidikan tersebut, semuanya tergantung penggunaan yang bijak.

Dalam memaksimalkan fungsi teknologi perlu didukung oleh berbagai persyaratan yaitu harus memahami psikologi siswa, pengembangan kurikulum yang mampu mengantisipasi realita kehidupan siswa, menguasai dan mampu menerapkan model ataupun metode pembelajaran, merancang media pembelajaran yang benar sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan serta memahami konsep implementasi pendidikan tersebut.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimal media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran merupakan solusi kreatif untuk mempermudah proses pembelajaran.

Untuk menciptakan generasi yang mempunyai kemampuan untuk menguasai matematika dalam

kehidupan sehari-harinya maka perlu dibimbing sejak dini menggunakan teknologi supaya tidak tertinggal oleh perkembangan zaman yang semakin pesat, matematika diberikan sejak duduk dibangku SD sampai Perguruan Tinggi karena sangat penting dalam kehidupan masa depannya.

Oleh karena itu peserta didik harus mempelajari matematika dalam setiap jenjang pendidikan. Suka atau tidak suka seseorang terhadap matematika, namun tidak dapat dihindari bahwa hidupnya akan senantiasa bertemu dengan matematika, baik dalam pembelajaran formal maupun non formal bahkan dalam pembelajaran kehidupan sehari-hari. Matematika juga sangat penting perannya dalam pembelajaran lainnya, seperti fisika, kimia, biologi, teknik, ekonomi, dan pelajaran lainnya.

Media pembelajaran yang digunakan guru saat ini sudah memberikan motivasi dan semangat kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, akan tetapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran yang bervariasi bentuknya, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi komputer.

Berdasarkan observasi peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 13 Bukit Kaciak yang mana metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat umum. Seperti pada

keliling dan luas bangun datar untuk menemukan volume dan luas permukaan bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas), media yang digunakan guru berupa kertas karton, lem, pensil, spidol, gunting.

Berdasarkan hasil wawancara singkat peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 13 Bukit Kaciak yang bernama Ibu Ceria Wanda, S.Pd. Beliau mengatakan dengan menggunakan media konkrit tersebut pembelajaran kurang menarik bagi siswa, terlihat pada saat mengikuti pelajaran siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Ini dikarenakan media tersedia di sekolah kurang lengkap dan guru tidak memiliki waktu untuk membuat media yang lebih menarik, misalnya media menggunakan *power point*, karena pembuatan media pembelajaran matematika tergolong rumit dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Selain itu dalam proses pembelajaran, guru juga membutuhkan waktu yang lebih dari alokasi waktu

yang ditentukan untuk membuat siswa lebih paham. Sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak tercapai.

Agar terhindar dari persoalan tersebut maka peneliti berusaha untuk membuat media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *microsoft power point* dan mengemas materi dengan animasi model gambar yang menarik untuk bisa membuat siswa termotivasi belajar matematika dan supaya guru tidak membutuhkan waktu yang lebih dari alokasi waktu yang ditentukan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peneliti membuat media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* umumnya ada pada setiap komputer ataupun laptop dan setiap guru umumnya memiliki komputer ataupun laptop sehingga guru akan mudah dalam menggunakannya. Peneliti juga mendapati bahwa guru sering kali dalam menjelaskan pembelajaran hanya terpaku pada media yang berupa gambar saja.

## II. Tinjauan Pustaka

### 1. Karakteristik siswa SD

Menurut Fikri dan Madona (2018:127), karakteristik utama siswa SD adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Iskandarwassid dan Dadang

(dalam Fikri & Madona, 2018:127-128), juga mengemukakan beberapa karakteristik yang dimiliki siswa diantaranya adalah kematangan mental dan kecakapan intelektual, kondisi fisik dan kecakapan psikomotor, umum, dan jenis kelamin.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Piaget (dalam Susanto, 2013:77-78), yang menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif

mempunyai karakteristik yang berbeda yang secara garis besar dibagi atas empat, yaitu:

Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini belum memasuki usia sekolah, Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini anak suka meniru perilaku orang lain yang pernah ia lihat, Tahap operasional kongkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini siswa sudah mampu berfikir secara sistematis mengenai benda dan peristiwa yang kongkret dan Tahap oprasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini siswa sudah bisa memahami suatu prinsip-prinsip yang abstrak.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan karakteristik siswa sekolah dasar ialah ada pada tahap operasional kongkret yaitu anak berfikir secara sistematis, senang melakukan hal secara langsung berdasarkan peristiwa kongkret (nyata) yang di lihatnya.

## 2. Pembelajaran Matematika di SD

### a. Pengertian Matematika

Menurut Herman, H. (1988:2), sasaran penalaran matematika tidaklah kongkrit, tetapi abstrak. Dengan mengetahui sasaran penelaahan matematika, kita dapat mengetahui hakekat matematika yang sekaligus dapat kita ketahui juga cara berfikir matematik itu. Sasaran matematika lebih dititik beratkan ke struktur sebab sasaran terhadap bilangan dan ruang tidak banyak artinya lagi dalam matematika. Kenyataan yang lebih utama ialah hubungan-hubungan antara sasaran-sasaran itu dan aturan-aturan yang

menetapkan langkah-langkah operasinya. Secara singkat dikatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif. Hal yang demikian ini tentu saja membawa akibat kepada bagaimana terjadinya proses belajar matematika itu.

Menurut James dan James (dalam Rahmah, 2013:3), matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Pada hakikatnya, matematika itu adalah sebuah simbol, dan bersifat deduktif (dari umum ke khusus) dan merupakan ilmu yang logis dan sistematis. Dalam penyusunan konsep tersebut, terdapat beberapa karakteristik yang harus dipelajari dalam matematika, yaitu :

(1) abstrak, (2) aksiomatik, (3) deduktif. Proses berfikir matematika disebut aksiomatik karena pada dasarnya landasan berpikir matematika adalah kesepakatan-kesepakatan yang disebut aksioma. Matematika sebagai ilmu deduktif artinya matematika memerlukan pembuktian kebenaran. Matematika juga sebagai ratu dan pelayan ilmu lain yang berarti bahwa matematika tidak bergantung kepada bidang studi lain, bahkan ilmu matematika digunakan sebagai pelayan pengembangan ilmu pengetahuan lain.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang bersifat pasti dan

dapat dipelajari dengan penalaran deduktif, yang berawal dari ide-ide dan dari unsur yang abstrak ke kongkret yang berkaitan dengan realita kehidupan sehari-hari yang memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari.

#### b. Pengertian Pembelajaran Matematika SD

Sebagai calon guru atau guru perlu mengetahui beberapa karakteristik pembelajaran matematika di SD. Berdasarkan karakteristik yang harus dipahami dalam matematika yaitu abstrak, aksiomatik dan deduktif, sedangkan siswa sekolah dasar berada pada usia 7-12 tahun dan masih berada pada tahap operasional konkrit yang belum dapat berpikir secara formal. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar selalu tidak terlepas dari hakikat matematika dan hakikat anak di sekolah dasar, dalam artian selalu memperhatikan hal tersebut. Cara mengajar yang baik merupakan kunci dan prasarana bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaktif berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam artian lain pembelajaran berarti mengkombinasi antara ilmu dengan perantara yang ada sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru yang dapat bermanfaat nantinya. Isrok dan Amelia (2018:3), berpendapat matematika sebagai ilmu deduktif artinya matematika

memerlukan pembuktian kebenaran.

Matematika sebagai ilmu terstruktur berarti konsep matematika tersusun secara hierarkis dan bermula dari unsur tidak terdefinisi, unsur terdefinisi, aksioma, hingga pada teorema matematika memiliki keteraturan sehingga dapat digeneralisasikan berdasarkan pola yang ditemukan, serta dari konsep matematika

yang masih saling berhubungan. Matematika sebagai bahasa simbol artinya matematika ditulis menggunakan simbol yang berlaku menyeluruh dan memiliki arti yang padat. Matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu lain berarti bahwa matematika itu tidak bergantung kepada bidang studi lain, bahkan ilmu matematika digunakan sebagai pelayanan pengembangan ilmu pengetahuan lainnya. Menurut Kesumawati (2008: 230), prinsip utama dalam pembelajaran matematika adalah untuk memperbaiki dan menyiapkan aktifitas-aktifitas belajar yang bermanfaat bagi siswa yang bertujuan untuk beralih dari mengajar matematika ke belajar matematika. Keterkaitan siswa secara aktif dalam pembelajaran harus disediakan sebagai aktifitas belajar yang khusus sehingga dapat melakukan *doing math* untuk menemukan dan membangun matematika dengan fasilitas oleh guru.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar yang pasti baik

itu simbol-simbol, lambang-lambang kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana serta terstruktur sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajarinya. Pada intinya matematika merupakan ilmu pengetahuan yang selalu terhubung dengan kehidupan manusia. Dalam penyampaian objek-objek atau simbol-simbol matematika yang abstrak diperlukan sebuah sistem yang berguna untuk penyampaian objek matematika tersebut kepada siswa. Media atau alat peraga dalam matematika yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran atau dengan arti lain alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan konsep atau materi matematika kepada siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan bagus apabila media yang digunakan tersebut dapat memaksimalkan indera siswa terutama penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media terkhusus dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu hal yang penting.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2003:3), media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media

pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan kata lain media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras (Rusman, 2017:214). Media dalam sudut pandang pendidikan yaitu instrumen yang sangat penting dalam andilnya menentukan keberhasilan proses belajar mengajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan pengalaman yang berkesan terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan tidak hanya alat tetapi juga bisa teknik dan metode untuk memberikan informasi atau pesan berupa ilmu dari guru kepada siswa dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Media ini juga mempermudah guru menjelaskan materi kepada siswa.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Falahudin ,2014:114), menyatakan manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi

lebih interaktif.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran.

6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

7) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

8) Mengubah peran siswa menjadi ke arah yang lebih positif dan produktif.

9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih abstrak.

10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

11) Media dapat membantu mengatasi kendala keterbatasan indra manusia.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (dalam Falahudin, 2014:104), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan media pembelajaran pada tahap pengajaran akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, penyampaian pesan atau informasi dan isi pelajaran pada saat itu. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah upaya untuk meningkatkan mutu belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, yang mana guru

selalu menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Suparlan (2019: 184), mengelompokkan media menjadi tiga kelompok yaitu:

1) Media grafis

2) Media audio

3) Media proyek diam (*Still Projected Medium*)

Jupriyanto & Ganis (2011:41), mengemukakan jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah media visual. Media visual adalah media yang melibatkan indra pengelihat. Sejalan dengan pendapat Degeng (dalam Khaerunnisa, dkk, 2018:33), juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (komputer, televisi, proyektor). Banyaknya media pembelajaran yang bisa dikatakan menarik salah satunya media *powerpoint*.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam seperti media audio, media film dan video, multimedia, papan tulis, *flip chart*, komputer, *slide*, benda nyata,



media cetak termasuk buku dan grafik, televisi, proyektor, media visual, serta media berbasis aplikasi salah satunya *Powerpoint*

### III. Metode Pengembangan

Jenis data pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh secara langsung dari penelitian yaitu dari dosen, guru dan siswa yang diambil melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Data pertama berupa skor validasi perangkat pembelajaran yang diberikan oleh dosen (*validator*). Berupa hasil validasi media pembelajaran *powerpoint*. Data kedua berupa hasil uji praktikalitas melalui angket respon guru dan siswa setelah perangkat pembelajaran di uji coba. Data sekunder berupa nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas IV. Instrumen Pengumpulan Data Sugiyono (2019:156), mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah merupakan alat ukur seperti tes, *kuesioner*, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Lembar validitas digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *powerpoint* yang telah dirancang valid atau tidak. Setiap aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Setiap pernyataan diisi oleh validator berupa pemberian ceklis dengan menggunakan skala berbentuk skala *likert*. Skala *likert* berfungsi untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap,

persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan atau produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2019:165), dalam hal ini yaitu pengembangan media pembelajaran *powerpoint*

#### 1. lembar validitas

Lembar validitas digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *powerpoint* yang telah dirancang valid atau tidak. Setiap aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Setiap pernyataan diisi oleh validator berupa pemberian ceklis dengan menggunakan skala berbentuk skala *likert*. Skala *likert* berfungsi untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan atau produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2019:165), dalam hal ini yaitu pengembangan media pembelajaran *powerpoint*

#### 2. lembar Pratikalitas

Pada penelitian ini angket bertujuan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* yang telah dirancang. Pengisian angket menggunakan skala *likert*, angket praktikalitas diisi oleh guru dan siswa. Angket akan diberikan kepada guru dan siswa setelah selesai mempelajari media pembelajaran *powerpoint* yang telah diberikan. Angket berisi pernyataan- pernyataan tentang kepraktisan penyajian, kemudahan penggunaan, keterpakaian dan keterlaksanaan dari media pembelajaran *powerpoint*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis statistik *deskriptif*. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015:207-208).

#### **IV. Hasil Pengembangan dan Pembahasan**

##### **A. Hasil Pengembangan**

###### **1. Penyajian data uji coba**

Penelitian dilakukan untuk menguji validitas dan praktikalitas media *Power Point*, dimana validasi dilakukan oleh 2 orang Validator, yaitu ahli (materi dan bahasa), dan ahli desain dengan memberikan lembar validasi beserta media *Power point* sedangkan untuk menguji praktikalitas dengan melakukan uji coba media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Bukit Kaciak menggunakan angket respon guru dan siswa. Adapun tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

###### **a. Tahap Pendefinisian ( *Define* )**

Tahap pengembangan media *Power point* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Bukit Kaciak dirancang berdasarkan tahap pendefinisian. Kegiatan ini dimulai menganalisis kurikulum, kebutuhan siswa, karakteristik siswa, serta menganalisis konsep.

###### **b. Tahap Perancangan ( *Design* )**

Pada tahap ini dirancang media *Power point* di Sekolah Dasar Negeri 13 Bukit Kaciak. Media ini diperlukan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, melalui media ini siswa juga bisa diajak untuk belajar secara mandiri. Selain itu, dengan media pembelajaran Tahap Pengembangan ( *Development* )

###### **1) Validasi Media *Power Point***

Media yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh validator untuk mendapatkan data mengenai tanggapan dari ahli media *Power point*. Validasi dilakukan agar mendapatkan kelayakan media untuk digunakan dalam kegiatan uji coba. Selain melakukan penilaian media, ahli media juga memberikan komentar dan saran guna perbaikan media. Hasil penilaian serta saran ahli digunakan sebagai dasar dalam merevisi media sebelum di uji lapangan. Penilaian itu meliputi aspek(bahasa dan materi), dan aspek tampilan pada media.

###### **2. Hasil Analisis Data**

###### **a. Hasil Analisis Data validasi media dan data validasi materi dan bahasa**

Validasi media *Power Point* dalam pembelajaran Matematika kelas VI SDN 13 Bukit Kaciak, Angka yang dimasukkan dalam tabel menunjukkan skor penilaian dari validator. Berikut ini diuraikan hasil validasi media *powerpoint* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD Negeri 13 Bukit Kaciak. Penilaian media *powerpoint*

pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar pada kelas IV SD Negeri 13 Bukit Kaciak yang telah divalidasi oleh validator ahli materi dan bahasa diperoleh persentase **82,29%**, hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan di sekolah dasar, kemudian hasil penilaian media *powerpoint* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD Negeri 13 Bukit Kaciak yang telah divalidasi oleh validator ahli media diperoleh persentase **80%**, hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan di sekolah dasar.

#### b. Hasil Praktikalitas Oleh Guru

Uji praktikalitas media pembelajaran media *Power Point* dalam pembelajaran Matematika kelas VI SDN 13 Bukit Kaciak. Hasil praktikalitas oleh guru diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas. Hasil uji praktikalitas media *powerpoint* pembelajaran matematika Kelas IV SD Negeri 13 Bukit Kaciak dari angket respon guru diperoleh persentase **91,66%**, hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.

#### c. Analisis Praktikalitas Respon Siswa

Uji praktikalitas juga dilakukan terhadap siswa. Data praktikalitas diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas (respon

siswa).

hasil uji praktikalitas media *powerpoint* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD 13 Bukit Kaciak dari angket respon siswa diperoleh persentase **96,75%**, hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.

#### B. Pembahasan

Pada hari senin tanggal 13 Februari 2023 penulis melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 13 Bukit Kaciak Kelas IV dengan menggunakan Media *Power Point* dibantu wali kelas ibu Ceria Wanda S.Pd. Siswa di kelas IV berjumlah 18 siswa dengan 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

Diawali dengan pengenalan peneliti pada siswa kelas IV kemudian memulai pembelajaran dengan berdo'a selanjutnya guru menggunakan media *Power Point* di kelas. Guru memaparkan pembelajaran menggunakan infokus dan menjelaskan pembelajaran per slide pada *Power Point*. Siswa diarahkan mencari benda-benda di sekitarnya yang berbentuk persegi, persegi panjang dan segi tiga. Kemudian siswa Menyaksikan video pembelajaran dan mengerjakan latihan soal pada media *Power Point*.

Dilihat dari proses penelitian yang dilakukan ternyata siswa begitu aktif dan sangat tertarik dalam proses pembelajaran menggunakan media *Power Point*.

Ini merupakan hal baru bagi siswa SDN 13 Bukit Kaciak yang biasanya menggunakan LKS dan buku panduan.

Dilihat praktikalitas media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai hasil praktikalitas (91,6%) yaitu dengan kriteria sangat praktis dan layak digunakan untuk siswa kelas IV SD. Praktikalitas media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, yaitu sebanyak 18 siswa, yang mempunyai hasil praktikalitas (96,175%) yaitu dengan kriteria sangat praktis dan layak digunakan untuk siswa kelas IV SD. Praktikalitas guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan (94,75%) dengan kriteria sangat praktis.

Ada beberapa kelemahan pada media pembelajaran ini diantaranya adalah: (1) Durasi video yang ditampilkan terlalu lama dengan durasi 5 menit satu video sehingga waktu yang digunakan dalam proses penjelasan materi sangat sedikit, (2) Evaluasi/Latihan soal yang tidak memiliki skor akhir yang ada hanya animasi benar dan salah, (3) Karena proses pembelajaran siswa terbiasa dengan model konvensional sehingga sedikit lebih sulit penerapan media power point (4) Minimnya pengetahuan siswa sehingga dalam proses pembelajaran guru yang banyak menjelaskan pembelajaran, sehingga pembelajaran menggunakan power point belum tercapai secara maksimal.

## V. Kesimpulan dan Saran

### a. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan uji coba media *Power Point* Pembelajaran Matematika pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar diperoleh sebagai berikut:

Validasi media *power point* pembelajaran matematika kelas IV SD N 13 Bukit Kaciak yang telah dikembangkan dengan validitas (82,645%) dari aspek materi dan bahasa (85,29%) dan media (80%) maka dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media *Power Point* dalam pembelajaran Matematika pada materi keliling dan luas bangun datar valid untuk digunakan di sekolah dasar.

Praktikalitas media *Power Point* pembelajaran Matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD N 13 Bukit Kaciak telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan praktikalitas (91,6%) oleh guru. Serta dari siswa dengan praktikalitas (96,75%). Maka dari hasil ini bahwa media *Power Point* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV sangat praktis untuk digunakan disekolah dasar.

### b. Saran

Berdasarkan kesimpulan data, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan menggunakan Media *Power Point* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan

menggunakan Media *Power Point* Pembelajaran Matematika pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar dan Materi yang lainnya.

2. Bagi guru kelas IV Sekolah Dasar, agar bisa memanfaatkan media ini dengan baik sebagai alternative bahan belajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.

3. Bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, agar bisa memanfaatkan Media *Power Point* Pembelajaran Matematika pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar ini dengan baik sebagai sumber belajar.

4. Bagi pembaca di harapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan bahan ajar media *Power Point* pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas IV SD.

#### Daftar Pustaka

- Adam, S., & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*. Volume 3, Nomor 2. Hlm 78-90.
- Amrina, Z., Desfitri, R., Zuzano, F., & Wahyuni, Y. (2018). *Pembelajaran Matematika*. Padang: Erka.
- Azhar, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Budiarta, I. W. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan

motivasi belajar sejarah siswa kelas X-1 semester genap di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Volume 4, Nomor 2. Hlm 1-12.

Bulan, S. (2020) Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. (Nomor 1 Tahun 2020) 18-19.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model.

*Jurnal Halaqa*. Volume 3, Nomor 2. Hlm. 35-43.

Falahudin. I. (2014) Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. (Nomor 4 tahun 2014), 104-117.

Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Gowasa, S., dkk. (2019). Perbedaan penggunaan media powerpoint dan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. *Jurnal Tematik*. Volume 9, Nomor 1. Hlm. 19-27.

Hamzah, K. (2019). Efektifitas penggunaan media powerpoint topik lingkaran terhadap motivasi, aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*.

- Volume 2, *Nomor 1*. Hlm. 18-24.
- Hasibuan, D. T. & Diahningsih, R. H. (2020). Pengemasan pembelajaran tatak tinoa ser-ser dalam media pembelajaran powerpoint stand alone untuk siswa kelas X SMA di Medan. *Jurnal Seni Tari*. Volume 9, *Nomor 2*. Hlm. 240- 249.
- Herman, H. (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta : Departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jendral pendidikan tinggi royek pengembangan lembaga pendidikan dan tenaga kependidikan.
- Hosnan. (2014) . Pendekatan saintifik dan kontestual dalam pembelajaran abad
21. Bogor : Ghalia Indonesia
- Isrok, A., & Amelia, R. (2018) *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jayusman, I., dkk. (2017). Pengembangan media pembelajaran multi media power point pada mata kuliah sejarah asia timur. *Jurnal Candrasangkala*. Volume 3, *Nomor 1*. Hlm. 37-42.
- Jupriyanto, & Ganis. (2011). Pengenalan adat tradisional indonesia berbasis multimediapada madrasah ibtidiyah muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Volume 3, *Nomor 4*. Hlm. 40-44.
- Kesumawati. (2008). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media schoology. *Jurnal Derivat*. Volume 7, *Nomor 7*. Hlm. 230-131.
- Khaerunnisa, dkk. (2018). Pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Indonesian of History Education*. Volume 6, *Nomor 1*. Hlm. 31-41.
- Komariyah, dkk. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis android. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. Volume 4, *Nomor 1*. Hlm. 43-52.
- Marfuah, S., dkk. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powerpoint disertai visual basic for application materi jarak pada bangun ruang kelas X. *Jurnal Gantang*. Volume 1, *Nomor 1*. Hlm. 41-48.
- Murtikusuma, R. P. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model problem-based learning berbantuan media powerpoint untuk siswa kelas XI SMK materi barisan dan deret. *Jurnal Saintifika*. Volume 17, *Nomor 2*. Hlm. 20-33
- Rosmala, A. & Isrok'atun. (2018). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sari, K. P. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis realistic mathematics education pada pembelajaran matematika materi volume kubus dan balok untuk siswa kelas V SD Negeri 55

Air Pacah. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Padang: UBH.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta.

Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.

Rusman (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group..