

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Aprinda Ageng Saputri¹, Siti Quratul Ain²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pekanbaru

Email: aprindaagengsaputri456@gmail.com^{1(*)}, quratulain@edu.uir.ac.id²

Abstract: *The world's IT sector is no exception with Indonesia experiencing rapid development despite the Covid 19 pandemic, where the world of education is required to use and utilize a technology called computers. The study held below aims to develop media or materials used in the implementation of mathematics learning activities, especially in learning flat shapes using animation on the Microsoft Point application, which is applied to grade IV (six) elementary school (SD) students. The purpose of this research is to examine the truth and readiness of the media or tools used in the implementation of mathematics learning activities, especially in learning to build flat using animations contained in the Microsoft Powerpoint application. The method used in this study is a quantitative method with a Research & Development (R&D) approach. This technique focuses on developing ADDIE through several stages, including (1) Analysis, (2) Designing, and (3) Development. Then 6 experts will test the validity, where this test will be divided into testing on design, language testing, and material testing, each of which requires at least 2 experts in their fields. The tool used in this study is the expert validation sheet. The results of this study are in the form of videos containing mathematics learning, especially in the fourth (sixth) grade flat shape learning. The animations contained in the Microsoft Powerpoint application were developed in the form of learning videos. The conclusion in the study of developing the media or tools used in this mathematics learning activity is in the "very valid" and "appropriate" categories. The initial validation carried out by this expert got 73.33% results so it was in the feasible category. Meanwhile, for the second validation, it got 92.5% so that it is in the very feasible category. Then the validation in the language field for the first time got 72.91% results and placed it in the proper category, while for the second validation it got 91.6% results so it was in the very feasible category, then the last validation in the material field for the first time got 76.56% results so that it was in the proper category and for the second time validation it got 95.31% results so it was in the very feasible category.*

Keywords: *Flat Build; Learning Media; Powerpoint Animation.*

PENDAHULUAN

Dalam UU Tahun 2003 Nomor 20 dalam pasal 1 dan juga ayat 1 bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang terancang guna menciptakan atmosfer belajar dalam tahapan kegiatan pembelajaran supaya peserta didik aktif meningkatkan kualitas serta potensi yang ada di dalam dirinya guna memunculkan kemampuan spritual, mengendalikan diri sendiri, *personality*, *intelligence*, akhlak dan moral, dan juga keterampilan yang dibutuhkan bukan hanya oleh dirinya sendi akan tetapi juga warga, negara serta bangsanya.

Matematika (*Mathematics*) ini dikatakan sebagai ilmu yang paling utama atau penting di dalam suatu hal yang harus dipelajari dalam dunia pendidikan, karena pada mata pelajaran matematika ini ada pada tiap segi kehidupan sehari-hari. Kebiasaan berpikir sistematis yang diharapkan dimiliki oleh semua siswa ini juga dapat dilatih melalui belajar matematika, bukan

hanya itu matematika juga dapat membiasakan siswa untuk berpikir kritis memanfaatkan pikiran logisnya, serta mengembangkan kreatifitas. Departemen Pendidikan Nasional mengatakan bahwasannya nama matematika ini datang dari bahasa Latin, *mathēin* memiliki makna sebagai sesuatu yang semestinya dikaji, dimengerti, ataupun dipelajari (Susanto, 2013). Susanto juga menyatakan bahwasannya matematika atau *mathematics* merupakan pengetahuan yang mampu mengembangkan kekuatan berpikir pada siswa, mampu memecahkan suatu permasalahan, serta mampu menyokong berkembangnya bidang *science* atau ilmu pengetahuan bahkan bidang IT (Susanto, 2013). Dibantu dengan kesanggupan dalam menguasai suatu konsep, seseorang mungkin akan mampu memecahkan suatu *problem* dengan baik, hal ini dikarenakan dalam hal memecahkan suatu permasalahan atau soal dalam matematika juga membutuhkan tersedianya aturan yang berakar pada konsep ataupun bagan yang telah ada. Dalam bidang matematika yang semestinya dipelajari ini membutuhkan media ataupun alat yang digunakan dalam kegiatan belajar guna menyederhanakan cara siswa untuk mempelajari teori-teori pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Arsyad mengungkapkan bahwasanya sebutan media ini datang dari bahasa Medius Latin, yang jika diuraikan berdasarkan bahasanya memiliki makna tengah, perantara. Sedangkan makna lain yang didapat dari bahasa Arab, media merupakan penghubung ataupun perantara pesan semacam pengirimnya terhadap si penerima pesannya (Arsyad, 2014). Yaumi menyatakan bahwasannya media dalam belajar merupakan segala perwujudan dalam realisasi perangkat yang memiliki bagan yang dirancang melalui rencana guna membagikan suatu hal berbaur informasi serta menjalin suatu korelasi ataupun hubungan (Yaumi, 2018). Perangkat berbagai tersebut berupa material yang nyata, material cetakan, visualisasi efek (rasa nyata dalam efek visual), video, suara atau audio, rasa nyata dalam suara (audiovisual), multimedia serta jaringan. Pada uraian ini, buku ajar serta kawasan sekolah termasuk ke dalam alat yang disebut dengan media. Jika dikaji lebih dalam, uraian mengenai media di dalam tahapan pembelajaran sering disimpulkan sebagai bahan-bahan yang diwujudkan dalam elektronisasi, *photographic*, dan juga *grafic* untuk dimengerti, diproses kemudian disusun kembali dalam bentuk verbal (kata) ataupun visual (nyata). Media dalam belajar merupakan perangkat pembelajaran baik itu berbentuk benda atau alat yang bisa menunjang proses pembelajaran agar tercapainya suatu target yang menjadi sasaran dalam kegiatan belajar.

Menurut Amalia, *Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak dari *Microsoft Powerpoint* yang telah tersedia pada perangkat keras seperti komputer yang salah satu kegunaannya adalah untuk mendesain slide-slide yang berisikan informasi guna disampaikan serta ditayangkan pada monitor komputer serta memiliki banyak keunggulan, diantaranya ialah: dapat menciptakan gaya ataupun bentuk tulisan serta gambar dalam berbagai warna, mampu menampilkan gambar yang hidup seperti film. Penggunaannya cukup sederhana jika terdapat

kesalahan pada pengetikan, hanya perlu menghapusnya dengan menggunakan istilah *delete-red*. Bukan hanya itu, aplikasi *microsoft Powerpoint* juga dapat menambahkan efek suara sehingga persentase dapat terwujud dengan lebih menarik (Amalia, 2014).

Atas dasar hasil dari tanya jawab yang dilakukan penulis kepada para pendidik kelas IV di SDN 169 Pekanbaru, yang dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2020 ini menunjukkan bahwa kebanyakan dari siswa berpendapat matematika ini termasuk dalam salah satu pembelajaran yang sukar untuk dikuasai. Kebanyakan siswa juga tidak terlalu menyukai belajar matematika, sehingga hasil belajar siswa belum maksimal, walaupun guru sudah berusaha dalam menaikkan keberhasilan pembelajaran dengan guru kelas 6 (enam) melakukan tes di hari Selasa dan juga Jumat pada masing-masing siswa agar guru tau tingkat pengetahuan peserta didik khususnya untuk pelajaran matematika beserta berbagai cara atau metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tetapi hasil pemahaman peserta didik tetap tidak mendekati KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal. Saat semester awal atau satu, siswa hanya mencapai 60%. Akan tetapi, para pendidik telah melakukan usaha dalam hal menciptakan atmosfer belajar yang menarik serta menstimulasi peserta didik supaya bisa menguasai teori terutama dalam sub bab “bangun datar” yang memanfaatkan visualisasi media dalam bentuk gambar yang terbuat dari kertas karton kemudian ditunjukkan di hadapan peserta didik, akan tetapi visualisasi gambar yang buat ini tidak cukup jelas apabila peserta didik berada tempat duduk belakang, sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan dari pendidik. Sedangkan ketersediaan fasilitas semacam sarana yang terdapat di sekolah tersebut terbilang sudah cukup tersedia guna mendukung proses belajar mengajar semacam adanya proyektor dengan ini pendidik dapat memakai fasilitas sekolah guna menciptakan media yang digunakan sebagai media dalam melaksanakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan serta tidak monoton.

Peneliti memilih media pembelajaran *Powerpoint* ini dikarenakan ciri khas peserta didik yang berada pada Sekolah Dasar (SD) yang perhatiannya masih terlalu tertarik pada gambar peragaan (animasi). Dengan cara ini peneliti berharap bahwasannya tahapan dalam kegiatan belajar yang memanfaatkan perangkat lunak bernama *Microsoft Powerpoint* mampu memudahkan siswa untuk menguasai teori yang telah dijelaskan serta meningkatkan buah dari pembelajaran matematika pada siswa kelas 6 (enam) SDN 169 Pekanbaru. Bersumber pada latar belakang permasalahan yang hendak diteliti, maka peneliti memutuskan judul penelitian dalam studi ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV SDN 169 Pekanbaru”.

METODE

Studi yang dilakukan ini termasuk ke dalam studi pengembangan yang dikatakan oleh Robert Marie Branch (dalam Sugiyono, 2019) dalam suatu pengembangan itu terdiri dari Analisis,

merancang (*design*), mengembangkan (*development*), penerapan (*implementation*), serta *evaluation* yang kemudian dikenal dengan istilah pendekatan ADDIE.

Tempat pelaksanaan pada penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 169 Pekanbaru, yang berada di jalan Merpati Raya Nomor 03 Kawasan Prumnas Griya Nusantara Perhentian Marpuyan, Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai.

Data yang didapat melalui studi ini dibedakan menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan juga data sekunder. Data atau bukti primer merupakan fakta yang telah terkumpul dan didapatkan langsung dari si empunya yang memiliki data tersebut, cara yang dapat dimanfaatkan oleh penulis guna menghimpun suatu bukti primer ini berupa *interview*, *validation* yang dilakukan oleh beberapa ahli media serta materi yang merupakan pendidik kelas 6 (enam) SDN 169 di Pekanbaru.

Sumber bukti dari penelitian ini berupa validator ahli kompeten yang termasuk dalam bidang bersangkutan seperti validator ahli dalam bidang media serta validator ahli bidang materi. Cara yang digunakan dalam menganalisis dalam studi ini ialah cara yang disebut dengan *quantitative analysis* serta *qualitative analysis*.

1. Data kualitatif

Data kualitatif didapatkan melalui ulasan berbentuk masukan dalam validasi yang dilakukan oleh para ahli yang berperan sebagai validator dalam masing-masing bidang, serta responden guru.

2. Data kuantitatif

Data atau bukti kuantitatif didapatkan melalui hasil pengkajian validasi yang telah dilengkapi dengan jawaban serta narasumber yang bersal dari pihak pendidik.

Analisis Validitas Media

Data atau bukti dari kesimpulan akhir ini mendapati hasil berupa produk yang berguna dalam mengembangkan kegiatan belajar yang dikatakan layak setelah melalui analisis yang dilakukan secara terperinci (deskriptif). Guna mengkalkulasikan presentasi kebenaran alat yang digunakan sebagai media dalam belajar menurut (Jannah, 2018) data validasi dapat dikalkulasikan dengan menerapkan rumus :

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

Keterangan:

P(s) = proporsi skor

S = banyak skor hasil pengumpulan data

N = skor tertinggi atau maksimal

Dalam menentukan level kelayakan perakitan alat yang digunakan sebagai media dalam belajar bisa diamati melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Level Keabsahan atau Kevalidan serta Revisi Media

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100,00%	Benar-benar valid sehingga bisa diterapkan
2	70,01% - 85,00%	Cukup benar atau valid sehingga dapat diterapkan setelah dilakukan revisi kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang benar atau valid, sehinggasebaiknya tidak diterapkan sebelum dilakukan revisi yang cukup serius.
4	01,00% - 50.00%	Tidak benar atau valid, sehingga samat sekali tidak dapat diterapkan

Sumber: Akbar, 2013

Selain itu menurut (Ernawati dan Sukardiyono, 2017) agar lebih jelas, maka perlu ditinjau lebih lanjut mengenai tiap-tiap bobot dari ulasan yang didapat serta mengkalkulasikan kerataan skornya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = banyak skor

n = kuantitas penilai

$\sum x$ = nilai akhir tiap bidang

Selanjutnya, terdapat rumus persentase hasil akhir bisa dikalkulasikan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi dan Revisi Produk Ahli Media

Validasi pakar media ini dicoba oleh 2 orang validator ialah Ivan Taufiq, M. I. Kom. (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi UIR Pekanbaru) serta Leny Julia Lingga, S. Pd., M. Pd. (Dosen Fakultas Keguruan serta Ilmu Pembelajaran UIR Pekanbaru). Pakar media membagikan evaluasi terhadap aspek tampilan media *Powerpoint*. Ada pula hasil evaluasi aspek media bisa dilihat dalam Tabel 2 selaku berikut:

Tabel 2. Hasil Tes kebenaran (validasi) oleh pakar Media 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ivan Taufiq, M.I.Kom	40	60	81,66%	Layak
Leny Julia Lingga, S.Pd.,M.Pd	48	60	80%	Layak
Jumlah	88	120	73,33%	Layak

(Sumber : Data dan bukti Olahan Penelitian)

Pada Tabel 2 menunjukkan hasil penelitian aspek *Powerpoint* oleh ahli media terhadap produk media *Powerpoint* materi bangun datar pada validasi pertama. Dari hasil validasi pertama diperoleh dengan jumlah skor total 73.33% yang termasuk kategori “**Layak**”. Peneliti melakukan Validasi pada tanggal 15 Oktober 2021 bersama Ivan Taufiq, M.I.Kom., yang berperan sebagai validator 1 membagikan saran serta masukkan sebagai berikut : 1) tambahan warna yang soft, 2) tulisan ditebalkan dan berwarna hitam agar terlihat lebih jelas dan sinkron, 3) tambahan gambar animasi agar tidak terlihat polos. Berikut hasil perbaikan validasi pakar media validator 1 telah diuraikan dalam Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Revisi Validator 1

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
1.		Tambahan warna yang soft dan ditambah dengan gambar animasi	
2.		Tulisan lebih baik warna hitam agar terlihat sinkron	

Selanjutnya penelitian juga mengadakan ujia kebenaran pada 1 November 2021 bersama Leny Julia Lingga, S.Pd.,M.Pd., selaku validator 2 memberikan masukan dan saran sebagai berikut :1) pada bagian “Ayo Belajar” gambar yang berwarna kuning dihapus dan diganti dengan gambar bangun datar juga ditambah gambar animasi agar lebih menarik, 2) pada bagian kuis ditambah pembahasan agar siswa mengetahui jawaban yang benar. Adapun tampilan media sebelum dan sesudah revisi dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Perbaikan Validator 2

No	Desain atau rancangan Produk Sebelum perbaikan	Saran	Desain atau rancangan Produk Setelah perbaikan
1.		pada bagian “Ayo Belajar” gambar yang berwarna kuning dihapus dan diganti dengan gambar bangun datar juga ditambah gambar animasi agar lebih menarik	
2.		pada bagian kuis ditambah pembahasan agar siswa mengetahui jawaban yang benar	

Setelah media *Powerpoint* diperbaiki berdasarkan ulasan serta masukan yang didapatkan dari akhir uji kevalidan pertama kali, kemudian diadakan uji kevalidan yang kedua kalinya, adapula akhir dari uji kevalidan media ini dapat ditinjau pada rekapitulasi di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ivan Taufiq, M.I.Kom	56	60	93,33%	Sangat Layak
Leny Julia Lingga, S.Pd.,M.Pd	55	60	91,66%	Sangat Layak
Jumlah	111	120	92,5%	Sangat Layak

(Sumber : Data Olahan Peneliti)

Tabel 5 diatas merupakan hasil penilaian oleh ahli media terhadap produk *Powerpoint* pembelajaran matematika pada tahap validasi kedua. Hasil validasi tampilan desain media *Powerpoint* pada validasi kedua kalinya yang didapatkan dari penyatuan dua validator termaktub dalam kriteria benar-benar layak dibuktikan banyaknya jumlah persentase yaitu 92,5%.

Setelah media *Powerpoint* diperbaiki dan sesuai dengan saran serta masukan pada validasi awal, berikutnya peneliti melaksanakan sesi validasi kedua. Ada pula validasi kedua oleh Taufiq, M. I. Kom., pada 18 Oktober 2021 memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan bisa digunakan tanpa perbaikan serta hasil validasi kedua oleh Leny Julia Lingga, S. Pd., M. Pd., pada 10 November 2021 memperoleh hasil media *Powerpoint* efisien serta menarik digunakan sebagai media belajar siswa kelas IV Sekolah bawah(SD).

1. Validasi serta Perbaikan Produk Pakar Bahasa

Pada validasi bahasa dilakukan oleh 2 orang pakar ialah Latif, Me. Pd. (Dosen Pembelajaran Bahasa Serta Sastra Indonesia, FKIP UIR) dan Sri Rahayu, S. Pd., M. Pd. (Dosen Pembelajaran Bahasa Serta Sastra Indonesia, FKIP UIR). Pakar bahasa membagikan evaluasi aspek pemakaian bahasa dalam *Powerpoint* yang dikembangkan. Adapun hasil evaluasi aspek bahasa bisa dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Pakar Bahasa 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, M.Pd	20	24	83,33%	Layak
Sri Rahayu, S.Pd.,M.Pd	15	24	62,5%	Layak
Jumlah	35	48	72,91%	Layak

(sumber : Data Olahan Peneliti)

Tabel 6 diatas menunjukkan hasil evaluasi aspek bahasa oleh pakar bahasa terhadap produk media *Powerpoint* materi bangun datar pada validasi pertama. Dari hasil validasi pertama diperoleh persentase 72,91% yang termasuk kedalam kategori "Layak". Peneliti melakukan validasi pada tanggal 18 Oktober 2021 dengan Bapak Latif,M.Pd., selaku validator membagikan sebagian saran serta masukan diantaranya: 1) pada slide kedua dibagian informasi materi seharusnya tidak menggunakan titik, 2) slide ketiga bagian nomor 2 dan 3 seharusnya

menggunakan titik. Adapun hasil perbaikan validasi pakar bahasa bisa dilihat pada Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Revisi Validator 1

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
1.		pada slide kedua dibagian informasi materi seharusnya tidak menggunakan titik	
2.		slide ke tiga bagian nomor2 dan 3 seharusnya menggunakan titik	

Berikutnya validasi dilakukan pada tanggal 17 November 2021 oleh Sri Rahayu, S. Pd., M. Pd., sebagai validator kedua membagikan saran serta masukan sebagai berikut: 1) bagian kompetensi dasar tulisan ditebalkan agar terlihat jelas, 2) Pada bagian tujuan pembelajaran tulisan sebaiknya ditebalkan agar terlihat jelas. Berikut hasil revisi validasi kedua dapat ditinjau pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Revisi Validator 2

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
1.		bagian kompetensi dasar tulisan ditebalkan agar terlihat jelas	
2.		Pada bagian tujuan pembelajaran tulisan sebaiknya ditebalkan agar terlihat jelas	

Setelah aspek bahasa diperbaiki berdasarkan saran serta masukan yang didapat dari hasil uji kevalidan awal. Hingga berikutnya dicoba validasi kedua. Hasil uji kevalidan yang kedua pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Penilaian Pakar Bahasa 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, M.Pd	23	24	95,83%	Sangat Layak
Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd	21	24	87,5%	Layak
Jumlah	44	48	91,66%	Sangat Layak

(Sumber : Olahan Data Peneliti)

Tabel 9 di atas ialah hasil evaluasi oleh pakar bahasa terhadap pemakaian bahasa yang ada dalam produk *Powerpoint* pendidikan matematika pada sesi validasi kedua. Hasil validasi aspek bahasa media *Powerpoint* pada validasi kedua yang didapat dari penyatuan 2 validator tercantum ke kriteria sangat layak dengan rata- rata persentase 91, 66%.

Setelah media diperbaiki sesuai dengan validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua oleh Latif, M.Pd pada 19 Oktober 2021 diperoleh hasil bahwa *Powerpoint* sudah layak digunakan tanpa revisi dan validasi kedua oleh Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd pada tanggal 18 November 2021 diperoleh hasil bahwa *Powerpoint* sudah bagus digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta penggunaan bahasa mudah dimengerti siswa sekolah dasar.

2. Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada sesi validasi pakar modul dilakukan oleh 2 validator ialah Elida, S. Pd., sebagai (Kepala Sekolah SDN 141 Pekanbaru) dan Mery Donna Fitria, S. Pd., sebagai (Guru Kelas 4 SDN 141 Pekanbaru). Pakar modul membagikan evaluasi terhadap aspek modul dalam media *Powerpoint*. Adapun hasil kelayakan oleh pakar modul pada Tabel 10 di bawah ini:

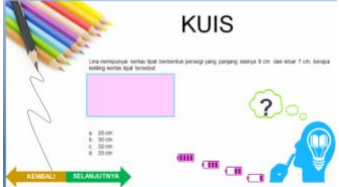
Tabel 10. Hasil Penilaian Materi 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Elida, S.Pd	26	32	81,25%	Layak
Mery Donna Fitria, S.Pd	23	32	71,87%	Layak
Jumlah	49	64	76,56%	Layak

(sumber : Data dan Bukti Olahan Studi)

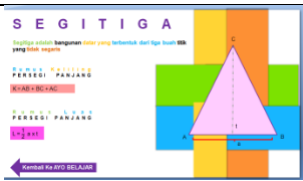
Bersumber pada Tabel 10 di atas hasil evaluasi pakar modul pada validasi awal mendapatkan persentase 76,56% dengan jenis layak. Peneliti melaksanakan validasi pada 22 Oktober 2021 dengan Elida, S. Pd. Adapun saran serta masukan dari validator awal ialah pada *Powerpoint* ditambah dengan rangkuman. Hasil perbaikan pada modul bisa dilihat pada Tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11. Hasil Revisi Validator 1

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
1.		pada <i>Powerpoint</i> ditambah dengan rangkuman	
2.		Penulisan harus jelas soal	

Berikutnya peneliti melaksanakan validasi kedua kalinya pada 22 Oktober 2021 dengan Mery Donna Fitria, S.Pd., sebagai penguji kevalidan kedua. Adapun saran dan masukan sebagai berikut: 1) ditambah gambar animasi agar terlihat lebih menarik pada bagian “Ayo Belajar”, 2) Pada segitiga seharusnya menggunakan tulisan berwarna hitam tebal agar mudah dilihat dengan jelas. Adapun saran dan masukan di bawah ini.

Tabel 12. Hasil Revisi Validator 2

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
1.		ditambah gambar animasi agar terlihat lebih menarik pada bagian “Ayo Belajar”	
2.		Pada segitiga seharusnya menggunakan tulisan berwarna hitam tebal agar mudah dilihat dengan jelas.	

Setelah diperbaiki dengan saran dan masukan dari validasi awal, berikutnya dilanjutkan dengan melakukan validasi kedua kalinya. Hasil dari uji kevalidan kedua bisa dtinjau pada Tabel 13 di bawah ini:

Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Materi 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Elida, S.Pd	31	32	96,87%	Sangat Layak
Mery Donna Fitria, S.Pd	30	32	93,76%	Sangat Layak
Jumlah	61	64	95,31%	Sangat Layak

(Sumber : Data Olahan Penelitian)

Uraian pada Tabel 13 di atas ialah hasil evaluasi pakar modul terhadap pembuatan media pada perangkat lunak *Powerpoint* validasi kedua. Hasil uji kevalidan pakar modul mendapatkan rata- rata persentase 95, 81% dengan jenis sangat layak. Setelah media *Powerpoint* direvisi sesuai dengan saran serta masukan validasi awal, berikutnya melaksanakan validasi yang kedua kalinya oleh Bunda Elida, S. Pd pada 25 Oktober 2021 diperoleh hasil media *Powerpoint* sudah efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas dengan materi bangun datar. Pada ujia kevalidan yang kedua kalinya oleh Mery Donna Fitria, S. Pd., diperoleh hasil media yang dikembangkan telah layak digunakan didalam kelas IV dengan modul bangun datar.

Berikutnya pakar bahasa memperhitungkan aspek kebahasaan dalam media *Powerpoint*. Pakar bahasa ini terdiri dari 2 orang pakar bahasa ialah Latif, M. Pd sebagai Dosen Pembelajaran Bahasa Serta Sastra Indonesia, FKIP UIR dan Sri Rahayu, S. Pd., M. Pd sebagai Dosen Pembelajaran Bahasa Serta Sastra Indonesia, FKIP UIR. Validator pakar bahasa membagikan evaluasi aspek bahasa pada lembar validasi yang disediakan. Pada validasi ini dicoba 2 kali pengujian media. Pada validasi awal mendapatkan 72,91% dengan jenis layak. Pakar bahasa membagikan saran serta masukan terhadap produk. Setelah itu membetulkan produk tersebut dari saran serta masukan validasi awal. Berikutnya dicoba validasi kedua yang memperoleh persentase 91,66% dengan jenis sangat layak. Perihal ini bisa dicoba kalau media *Powerpoint* layak dimanfaatkan pada kegiatan belajar.

Berikutnya pakar modul memperhitungkan aspek modul yang cocok dengan kompetensi bawah yang tercantum ke dalam kegiatan belajar matematika modul bangun datar. Validasi ini dicoba oleh 2 orang pakar, yaitu Elida, S. Pd sebagai Kepala Sekolah SDN 141 Pekanbaru dan Mery Donna Fitria, S. Pd sebagai Guru Kelas 4 SDN 141 Pekanbaru. Validasi pakar modul ini dilakukan dengan 2 kali pengetesan. Pada validasi awal mendapatkan rata- rata 76,56% dengan jenis layak. Sebaliknya dengan validasi yang kedua kalinya memperoleh rata- rata persentase 95, 31% dengan jenis sangat layak. Adapun hasil validasi dari totalitas aspek yang diperoleh dari 6 validator bisa dilihat pada Tabel 14 dibawah ini:

Tabel 14. Hasil Validasi Aspek Media Video

Aspek yang Dinilai	Persentase	Validitas (%)
	I	II
Format Media	73,33%	92,5%
Format Bahasa	72,91%	91,66%
Format Materi	76,56%	95,31%
Rata-rata	74,26%	93,15%

(Sumber : Data Olahan Peneliti)

Tabel 14 ialah segala hasil validasi dari totalitas aspek media pendidikan *Powerpoint* ialah pakar media, pakar bahasa, serta pakar modul yang didapat dari 6 validator pada 2 kali validasi. Bisa dilihat rata-rata persentase dalam validasi pertama dengan mendapatkan rata-rata 74,26% serta validasi yang kedua kalinya dengan mendapatkan rata-rata persentase 93,15%.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media perangkat lunak *Powerpoint* pada modul bangun datar yang ditujukan pada peserta didik SD kelas IV terbilang sangat layak. Setelah melewati tahapan validasi yang dicoba dengan 6 orang pakar ialah pakar media, pakar bahasa, serta pakar modul. Pada pakar media dicoba 2 kali pengujian kevalidan dimana media *Powerpoint* terbilang sangat layak dengan mendapatkan skor 92,5%, berikutnya pakar bahasa dicoba 2 kali pengujian kevalidan, dimana *Powerpoint* yang dimaksud sangat layak dengan mendapatkan skor 91,66%, pada pakar modul dicoba 2 kali pengujian kevalidan, dimana media *Powerpoint* ini dikatakan layak dengan mendapatkan skor 93,15%.

BIBLIOGRAFI

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Alfasyi, Muhammad Chusnul. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Amalia, Isnaini Agustin. 2014. *Powerpoint sebagai alternatif media pembelajaran masa kini*. Jurnal Edueksos. Vol 3 No 2
- Andriani, Maria Resti. Wahyudi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. Jurnal Scholaria. Vol 6 No1
- Anwariningsih, Sri Huning & Sri Ernawati. 2018. *Development Of Interactive Media For ICT Learning At Elementary School Based on Student Left Learning*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 7 No 2

- Arnidha, Yunni. 2017. *Analisis pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar dalam penyelesaian bangun datar*.JPGMI. Vol 3 No 1. Arsyad, Azhar. 2014. Media pembelajaran. Jakarta : PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Atiaturrahmaniah, dkk. 2017. Pengembangan Matematika SD. Universitas Hamzawandi Press : Selong.
- Damayanti, Nony Vierna. 2021. *Pengembangkan media pembelajaran berbasis Powerpoint pada materi peristiwa sekitar proklamasi pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. Vol 9 No 7
- Ernawati Lis dan Totok Sukardiyono. 2017. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Jurnal elinvo 2(2)
- Falahudin, Iwan. 2014.*Pemanfaatan media dalam pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaishwara. Vol 1 No 4.
- Indriyanti, Novi Yulia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang : Semarang.
- Indriyanti, Ririn. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok* . Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.
- Irawati, Retno. 2020. *Validitas Bahan Ajar Microsoft Powerpoint-Google Form (Mc.Point-Gg.Form) Untuk Pembelajaran Ipa di SMP Negeri 1 Dringu*. Jurnal Pembelajaran Fisika. Vol 9 No 1
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.
- Jamilah, Nisaul dkk. 2019. *Pengembangan media pembelajaran Powerpoint ispiring presenter pada materi kosakata bahasa arab peserta didik*
- Komara, Endang. 2014. Belajar dan pembelajaran, Refika Aditama : Bandung
- Miftah, M.2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan. Vol 1 No 2
- Muhiddin, Irfan, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Di Sekolah Dasar*. Indonesian Journal Of Primary Education. Vol 3 No 2
- Musyadat, Ilham. 2015. *Pengembangan media pembelajaran berbasis video scribe untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil*. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Malang.
- Rohani, Karo-Karo, Isran rasyid. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. Vol 7 No 1
- Rusman, dkk.2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Komunikasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Srimaya, 2017. *Efektifitas media pembelajaran power point untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa*. Jurnal Biotek, Vol 5 No 1

- sugiyono, 2019. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : ALFABET.
- Suryani, Nunuk,dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Silmi, Munida Qonita dan Putri Rachmadyanti.2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Bebas Sparkol Video Scribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. JPGSD. Vol 6. No 4
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* . Jakarta : Kencana.
- Siyoto, Sandu dkk. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Saefudin, Asis. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Tanujaya, Chesley. 2017. *Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffein*. Jurnal Manajemen dan Star-up Bisnis. Vol 2 No 1
- Ubabuddin. 2019. *Hakikat belajar dan pembelajaran disekolah dasar*. Jurnal Edukatif. Vol 5 No 1
- Yaumi, Muhammad.2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Wijayanti, Widya, Relmasira Stefanus Christian. 2019. *Pengembangan media Powerpoint IPA untuk siswa kelas IV SDN Samirano*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol 3 No 2



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).