



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 9369 - 9379

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft PowerPoint* Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar

Demelza Rachmadhani^{1✉}, Friendha Yuanta², Heri Setiyawan³

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: melzaelza15@gmail.com¹, www.friendha@gmail.com², heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id³

Abstrak

Penelitian yang dilakukan adalah merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* yang layak dan efektif digunakan untuk mengembangkan kegiatan belajar siswa kelas IV-A SD Raden Patah Surabaya. Metode pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Analisis data menggunakan uji validitas dari ahli media, ahli materi, serta hasil pretest dan posttest audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran telah dinyatakan layak berdasarkan uji validitas. Menurut ahli media diperoleh hasil 92,5% dengan kriteria valid/layak, ahli materi diperoleh hasil 92,5% dengan kriteria valid/ layak, uji coba perseorangan 92,5% dengan kriteria Valid/ layak, uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 93,5% dengan kriteria Valid/ layak, uji coba kelompok besar 91,6% dengan kriteria valid/ layak dan tes hasil belajar siswa yaitu 26 mengalami peningkatan 8% hasil belajar. Kesimpulan penelitian ini adalah pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Matematika kelas IV.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Microsoft PowerPoint*, Matematika

Abstract

This research is a type of research and development that aims to produce a product in the form of a Microsoft PowerPoint-based learning media that is feasible and effective to be used to develop learning activities for grade IV-A students at Raden Patah Elementary School Surabaya. The development method uses the ADDIE (Analysis-Design-Development- Implementation-Evaluation) model. The researchers collected data using a questionnaire instrument. Data analysis used validity tests from media experts, material experts, and the results of the audience's pretest and posttest. The results showed that the learning media had been declared based on the validity test. according to media experts obtained 92.5% results with valid/feasible criteria, material experts obtained 92,5% results with valid/feasible criteria, 92,5% individual trials with valid/feasible criteria, small group trials obtained results of 93,5% with criteria Valid/feasible, 91.6% large group trial with valid/feasible criteria and student learning outcomes test, namely 26 experienced an increase in learning 8% outcomes. This research concludes that the process of developing learning media based on Microsoft PowerPoint is declared to be effective in the learning process of class IV Mathematics.

Keywords: Learning Media, *Microsoft PowerPoint*, Mathematics

Copyright (c) 2022 Demelza Rachmadhani, Friendha Yuanta, Heri Setiyawan

✉ Corresponding author :

Email : melzaelza15@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4028>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 6 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pada era yang semakin modern, kreativitas semakin berkembang sangat pesat terutama dibidang teknik informasi teknologi dan komunikasi. Pada penggunaan media pengembangan yang berkembang semakin meluas dan mendunia. Khususnya para pendidik untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran.

Beragam jenis pengembangan salah satunya pada bidang pendidikan melalui penggunaan media aplikasi *software* pada saat proses pembelajaran. Menurut (Yuanta & Larasati, 2022) menyatakan bahwa pengembangan di dunia pendidikan, para pendidik harus senantiasa efektif memberikan pengajaran serta strategi yang inovatif dalam materi yang akan diterima oleh peserta didik teknologi yang saat ini semakin berkembang pesat memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu media untuk memperjelas pengajaran dalam proses belajar (Tafonao, 2018) menegaskan penempatan aplikasi *software* sangat penting bagi para pendidik dalam mengembangkan rancangan media pembelajaran sehingga peserta didik mempunyai semangat yang aktif dan kreatif dalam sehingga dapat memudahkan dalam memahami suatu materi.

Hasil wawancara pada penelitian awal yang dilakukan dengan Ibu Atma Purnasari, S.Pd sebagai guru kelas IV-A SD Raden Patah pada hari Sabtu 22 Januari 2022 bahwa Kriteria minimal KKM ditentukan oleh sekolah adalah tujuh puluh lima. Untuk mencapai KKM tersebut masih menggunakan metode pembelajaran ceramah yang menurut Ibu Atma Purnasari, S.Pd. perolehan dari proses belajar siswa kelas IV-A dalam mata pelajaran Matematika pokok bahasan materi luas dan keliling pada bangun datar dari 27 siswa sebanyak 15 siswa (60%) masih menemukan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan nilainya di bawah rata-rata. Sebanyak 40% mendapat nilai di atas rata-rata yakni sesuai KKM yaitu tujuh puluh lima. Melihat dari hasil observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika pokok bahasan materi dalam menghitung materi luas dan keliling pada bangun datar masih rendah, apalagi mengingat pandemi Covid 19 yang masih merebak jadi pada waktu proses penyampaian pembelajaran menjadi relatif singkat dan terbatas. Sehingga perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan dalam menjelaskan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* Matematika di kelas IV SD Raden Patah Surabaya. pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang maka rumus masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* materi bangun datar layak digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar? (2) Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* materi bangun datar efektif digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar merupakan suatu pelajaran Menurut (D. A. Nugraha & Sudiyono, 2018) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi *software* media berbasis *PowerPoint* membangkitkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mendalami materi yang dijelaskan. Beragam fitur animasi yang terdapat pada *Microsoft PowerPoint* memberikan kesan menarik dalam memahami materi serta dapat memberikan pemahaman pada materi belajar siswa. Terdapat aktivitas yang dikaitkan pada kehidupannya yang senantiasa diwujudkan dan dikembangkan melalui tindakan pada proses berfikir kritis aktif sehingga timbul kemampuan berfikir kritis dan menalar dalam menyesuaikan suatu masalah (Damayanti & Mawardi, 2018).

Dengan media yang tepat pada pelajaran matematika terutama materi luas dan keliling pada bangun datar dapat memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran. Bentuk pada bangun datar adalah geometri yang berbentuk datar dari berbagai macam beragam ciri dan bentuknya (Manullang, 2017). Matematika yaitu pembelajaran untuk melatih kemampuan berfikir kritis dapat mengembangkan kemampuan terhadap suatu kompetensi, mengingat Matematika penting digunakan dan dikaitkan pada kehidupan sehari-hari pada hal pemecahan masalah (Syahputri, 2018). Inti pokok dari penuntasan pembelajaran Matematika harus memaksimalkan alokasi waktu sebaik mungkin pada proses pemahaman materi karena adanya beragam pola berfikir yang beragam pada peserta didik (Amalia, 2018). Para pendidik harus memiliki rancangan dan strategi yang kreatif dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan penguatan sehingga siswa lebih

bersemangat untuk belajar Matematika (Maswar, 2019). Pada proses pembuatan media terdapat berbagai aspek sebagai dasar dalam penggolongan sasaran penggunaan yaitu mulai dari perseorangan, kelompok, dan massal. Menurut (Zainiyati, 2017) bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang.

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sering disebut dengan IPTEK pada kehidupan sehari-hari terutama pada dunia pendidikan memiliki faktor penting yaitu harus mampu mengembangkan media secara inspiratif dan dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara seimbang (Lesmana & Permana, 2018). Media pembelajaran untuk menunjang berjalannya proses pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidik dalam proses mengajar yaitu pembelajaran (Khairani, 2016). Software aplikasi multimedia berbasis *Microsoft PowerPoint* program aplikasi yang memudahkan presentasi dan sangat efektif membantu dalam menyusun strategi pada media pembelajaran didukung dengan kemampuan animasi disertai suara sehingga suasana kelas tampak hidup dan tidak monoton (Anyan et al., 2020). (Primasari et al., 2019) penggunaan *Information and communication technology* menggabungkan berbagai perangkat yang dapat menyimpan mengolah serta menyampaikan informasi sehingga terjalin komunikasi dan mendukung dalam penyampaian informasi lebih optimal yang baik, menarik. Kelebihan *Microsoft PowerPoint* menurut (Kadaruddin, 2018) mudah untuk dipresentasikan sesuai kebutuhan materi banyak pilihan desain yang menarik sehingga siswa lebih semangat untuk mencerna materi terutama pada materi bangun datar karena metode mengajar sebelumnya masih menggunakan metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran. Sehingga para pendidik harus selalu memberikan media yang tepat dan inovatif untuk memberikan pemahaman kepada siswa salah satunya dengan menggunakan media jika pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah, maka pembelajaran yang terbaru menggunakan media Aplikasi software berbasis *Microsoft PowerPoint* yang menarik bagi siswa terlihat siswa mudah memahami pembelajaran materi bangun datar menggunakan media dibandingkan dengan metode ceramah mampu meningkatkan semangat belajar sehingga mudah memahami materi selalu memberikan media yang bervariasi agar dapat menunjang proses pembelajaran. Amalia mengklaim bahwa Powerpoint adalah salah satu program perangkat lunak dari Microsoft yang dapat digunakan pada perangkat keras seperti komputer dan salah satu kegunaannya adalah untuk merancang slide yang berisi informasi yang ingin disampaikan dan ditampilkan di monitor komputer. Ini memiliki banyak manfaat, seperti kemampuan untuk menciptakan gaya atau bentuk tulisan dan visual dalam berbagai warna dan kemampuan untuk menampilkan visual yang dianimasikan seperti film. Jika ada kesalahan pengetikan, Anda hanya perlu menggunakan istilah delete-red untuk menghapusnya. Selain itu, aplikasi Microsoft Powerpoint memungkinkan penggunaan efek suara, yang membuat persentase lebih menarik secara visual.

Temuan penyelidikan tambahan menunjukkan masalah yang sama, yaitu mengajar hanya menggunakan satu sumber belajar (Dewi Muliani & Citra Wibawa, 2019). Sejalan dengan penelitian Pramestika, (2020) yang mana terjadi peningkatan hasil belajar, dengan peningkatan rata-rata 39% dari terendah 15% menjadi tertinggi 83%. Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media power point pada pembelajaran matematika bangun datar dan bangun ruang di sekolah dasar, rata-rata hasil belajar siswa adalah 51,15, dan setelah itu terjadi peningkatan menjadi 81,15%. Hasil study Saputri & Ain, (2022) juga menyatakan materi atau sumber yang digunakan dalam latihan pembelajaran matematika ini sampai pada kesimpulan bahwa mereka "sangat valid" dan "cocok". Validasi awal ahli ini menghasilkan temuan sebesar 73,33%, menempatkannya dalam kategori layak. Sedangkan pada validasi kedua mendapat 92,5% dengan kategori "sangat praktis". Setelah itu, validasi bidang bahasa mendapat hasil 72,91% dan dikategorikan tepat, sedangkan validasi bidang materi mendapat hasil 76,56% untuk validasi akhir dan dikategorikan tepat untuk validasi kedua dan validasi ketiga.

Menurut (Pribadi, 2017) Media belajar merupakan alat untuk mencapai tujuan pada proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir pada peserta didik yang muncul beragam pengetahuan, sehingga proses belajar menjadi efektif. Menurut (Elpira et al., 2015) Pengembangan media pembelajaran memiliki beberapa unsur unsur media yaitu unsur suara dan unsur teks. Melalui berbagai jenis media dalam

proses pembelajaran peserta didik mampu untuk mencerna materi dipaparkan secara abstrak dan beragam. (Manullang, 2017), menyatakan bahwa berbagai macam karakter pada peserta didik di Sekolah Dasar harus ditumbuhkan seperti nilai-nilai luhur yang akan sangat berpengaruh pada watak dan moral. Anak usia 6-12 perkembangan psikososial mampu untuk beradaptasi dengan baik dan lancar dalam hal berkomunikasi dapat menangkap informasi yang terjadi disekelilingnya sehingga mampu menjalin hubungan yang baik dengan lingkungan sekitar dan teman (Syifa et al., 2019). Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget dalam (Trianingsih, 2016) Perkembangan kognitif menurut Piaget, pada tahap ke 3 pada operasional kongkrit peserta didik mampu berfikir pada apa yang dilihatnya dan mampu berfikir logis namun belum mampu untuk hal hal yang bersifat abstrak yaitu memecahkan sebuah masalah atau studi kasus yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Upaya yang harus diperbaiki adalah senantiasa memberikan penguatan dan motivasi bagi siswa serta bermfaat bagi guru untuk membentuk suatu kreatifitas dan inovasi baru mengenai pemecahan masalah dan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* ini menggunakan metode penelitian (*research and development*). Dalam penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, implementation, Evaluation*. Model ADDIE dipilih sebagai model pembelajaran yang tepat karena penyusunan yang efektif dan sistematis sehingga dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan media pembelajaran dari berbagai sumber belajar (Musyarofah & Fajarini, 2018).

Terdapat lima tahapan prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran. (Suryani, 2018). (1). Analisis (*analyze*) langkah untuk mengidentifikasi masalah dan informasi yang ditemukan sehingga perlu adanya perbaikan pada sistem pembelajaran terutama proses pembelajaran, (2) Desain (*Design*) yaitu mendesain media pembelajaran yang tepat. (3). Pengembangan (*Development*) mengembangkan dan mengaplikasikan terhadap tahapan proses pembelajaran. (4) Pelaksanaan (*implementation*) yaitu melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas dengan segenap media yang telah dirancang. (5) Evaluasi (*Evaluation*) yaitu mengetahui sejauh mana pemahaman materi sebelum dan sesudah dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif bertujuan untuk mengetahui tentang keefektifan belajar siswa pada proses Pengembangan media berbasis *Microsoft PowerPoint* menggunakan Data kualitatif. sedangkan data Kuantitatif digunakan pada hasil skor atau penilaian terhadap hasil belajar siswa uji coba lapangan menggunakan Pretest dan posttest. instrumen pengumpulan data menggunakan Angket, pretest dan posttest. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran menggunakan Ahli Materi, Ahli media, Audience. Ahli ini adalah dosen yang berpengalaman dalam bidangnya kemudian diuji cobakan melalui uji coba lorseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (klasikal). Data hasil dari validasi yang diperoleh akan dianalisis dan di sajikan dalam bentuk tabel yaitu berupa nilai 1 sampai 4. Dibagi atas 4 peningkatan yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang baik), 1 (tidak baik).

Untuk menghitung kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan presentasi rumus (Yuanta & Larasati, 2022) yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi

$\sum x$ = Total seluruh jumlah responden

$\sum xi$ = Total nilai keseluruhan nilai ideal suatu item.

100 = Bilangan konstanta

Menghitung tingkat presentasi kenaikan hasil belajar

$$P = \frac{\sum d}{\sum x} \times 100\%$$

P = Presentasi yang dicari.

$\sum d$ = Jumlah selisih tes hasil belajar.

$\sum x$ = Jumlah tes hasil belajar. (Nilai setelah menggunakan media)

Tabel 1
Kelayakan

Kategori	Presentase %	Tingkat Validitas
A = 4	80 -100	Valid / layak
B = 3	60 – 79	Cukup Valid /cukup layak
C = 2	50 - 59	Kurang Valid/kurang layak
D = 1	0- 49	Tidak valid/ tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (Anlysis)

Proes analisis. Kegiatan diawali dengan menjadwalkan pertemuan dengan kepala sekolah untuk meminta izin dalam melakukan proses pene;itian, Kemudian ketika diizinkan selanjutnya melakukab wawancara dengan guru kelas IV-A. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan permasalahan terhadap proses pembelajaran yaitu selama pandemi covid 19 kurangnya pemahaman pada peserta didik sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman materi pada peserta didik karena metode mengajarnya hanya menggunakan metode ceramah dan berpusat pada lks.Jadi perlu suatu perbaikan untuk menyampaikan materi menjadi lebih tersusun yaitu perlu pengembangan media yang lebih tepat yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint*

2. Tahap Desain (design)

Mendesain dan merancang sebgus mungkin agar tersusun secara sistematis sehingga cocok dan dapat digunakan pada mata pelajaran untuk siswa Kelas IV-A di SD Raden Patah.

3. Tahap Pengembangan (development)

Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint*, sebelum diterapkan ke siswa pengembang menguji cobakan Kepada tim Ahli media Ahli materi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *Microsoft PowerPoint* dan digunakan dalam pembelajaran. Terdapat pada tampilan yang memperlihatkan media yang akan dikembangkan dan dilaksanakan.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



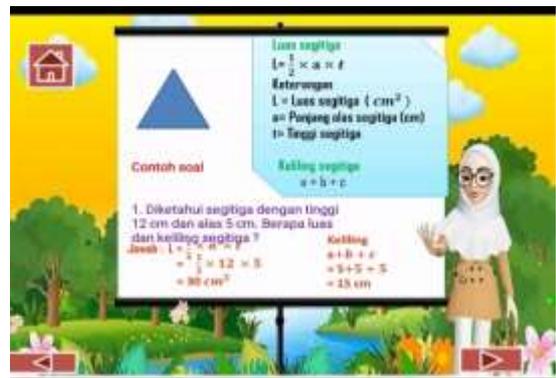
Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10

4. Tahap implementasi (implementation)

Tahap implementasi pengembang terjun pada pelaksanaan proses pembelajaran dan menyiapkan LCD Proyekto, laptop dan speaker untuk pendukung proses terlaksana media pembelajaran.

5. Tahap evaluasi (evaluation)

Bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan menggunakan media berbasis *Microsoft PowerPoint*

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap produk media berbasis *MicrosoftPowerPoint* yang telah dikembangkan dengan menggunakan penilaian untuk ahli materi Hasil yang diperoleh berupa skor dan saran / komentar dari ahli materi.

Tabel 2
Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Materi per Item yang Dipilih

No	X1
1	4
2	4
3	4
4	3
5	3
6	4
7	4
8	4
9	4
10	4

Dari penelian data ahli materi dapat dilakukan total item / aspek sebagai berikut:

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

$$P = 37 / 40 \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data ahli materi diperoleh hasil 92,5 %. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media berbasis *Microsoft PowerPoint* pada pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan termasuk dalam kriteria Valid/layak. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Validasi penelitian pengembangan media *PowerPoint* dilakukan oleh dua orang media. Validasi Ahli Media, hasil yang diperoleh berupa skor dan saran dari ahli media.

Tabel 3
Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Media per Item dengan Kriteria yang Dipilih

NO	X1	X2
1	3	4
2	4	4
3	3	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	3	4
9	4	4
10	4	4

Dari penelian data ahli materi dapat dilakukan total item / aspek sebagai berikut:

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

$$P = 37 / 40 \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis data ahli media diperoleh hasil 92,5 %

Ditarik kesimpulan bahwa media berbasis *Microsoft PowerPoint* pada pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan termasuk dalam kriteria Valid/layak. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara respon guru bahwa media pengembangan *PowerPoint* yang dikembangkan sangat tepat untuk digunakan dengan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon siswa ditujukan agar mendapatkan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran. Responden 27 namun terdapat siswa yang tidak masuk 1 menjadi 26 siswa. Penilaian diperoleh dalam angket siswa.

Tabel 4
Angket Siswa

No	Nama Siswa	
1	AKK	90%
2	AAGP	85%
3	AADBP	90%
4	AAEP	87,5%
5	ADA	100%
6	DAM	100%
7	DDA	100%
8	DABA	100%
9	EHI	85%
10		
11	GJS	100%
12	HKN	72,5%
13	JGAP	82,5%
14	MSN	77,5%
15	MARQZ	90%
16	MAW	72,5%
17	MAT	80%
18	MDZAA	95%
19	MMS	92,5%
20	MNI	82,5%
21	MTF	100%
22	MXLA	92,5
23	RKA	90%
24	RS	80%
25	RF	87,5%
26	STH	92,5%
27	TSW	60%

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

$$P = 916 / 1000 \times 100\% = 91,6\%$$

Ditarik kesimpulan media pembelajaran pengembangan yang dilaksanakan menggunakan media *Berbasis Microsoft PowerPoint* untuk siswa kelas IV mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar yang dikembangkan termasuk kualifikasi dalam kriteria Valid/ layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membangkitkan anak anak untuk semangat dan rajin dalam belajar.

Tabel 5
Skor Hasil Belajar Mengalami Peningkatan

No	Nama Siswa	Peningkatan
1	AKK	Tetap
2	AAGP	20%
3	AADBP	Tetap
4	AAEP	20%
5	ADA	10%
6	DAM	Tetap
7	DDA	30%
8	DABA	10%
9	EHI	10%
10	FAR	
11	GJS	Tetap
12	HKN	Tetap
13	JGAP	20%
14	MSN	10%
15	MARQZ	50%
16	MAW	Tetap
17	MAT	20%
18	MDZAA	Tetap
19	MMS	30%
20	MNI	10%
21	MTF	10%
22	MXLA	10%
23	RKA	Tetap
24	RS	30%
25	RF	20%
26	STH	10%
27	TSW	10%

Berdasarkan data yang disajikan terkait tes hasil analisis belajar siswa diketahui dapat terlihat analisis hasil belajar siswa yaitu dari total jumlah siswa yaitu 27 siswa namun siswa tidak masuk sekolah dikarenakan izin sehingga berkurang menjadi 26 siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Untuk rata-rata nilai pada hasil *pre test* yang diperoleh 76, sedangkan untuk rata-rata yang diperoleh dari hasil *post test* 89, sehingga hasil belajar meningkat 8%. Model *discovery learning* berdampak pada kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas VI SD Gugus Yos Sudarso Kabupaten Denpasar Selatan menurut penelitian sebelumnya yang mendukung temuan tersebut (Muliani & Wibawa, 2019). Kegiatan yang menggunakan pembelajaran PAI dapat berhasil menggunakan pendekatan *discovery learning* (Kurniati, 2018). Hasil belajar tematik dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V keduanya dapat ditingkatkan dengan penggunaan paradigma *discovery learning* (Rahmayani, 2019). Menurut Srimaya, (2017) PowerPoint adalah alat yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar biologi. Untuk hasil belajar yang diperoleh pada *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa telah mencapai di atas standar KKM sehingga dapat mencapai proses tujuan pembelajaran terdapat keterbatasan pengembangan sebagai perbaikan untuk dapat menciptakan inovasi terbaru yaitu menggunakan media berbasis Microsoft PowerPoint dalam mengembangkan proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan menghasilkan product untuk membantu meningkatkan proses pemahaman pada materi pembelajaran. Pengembang memilih model ADDIE karena penyusunan media tersusun secara sistematis dan jelas sehingga peserta didik mudah memahami materi. Telah melewati beberapa tahap untuk proses penyempurnaan media dari meneliti kemudian menganalisis melewati tahap validasi yaitu ahli media dan ahli materi memberikan saran dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan saat melakukan penelitian yaitu menggunakan pretest (sebelum penggunaan media) dan posttest (sesudah menggunakan media) terlihat bahwa mengalami peningkatan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media yang menunjukkan respon yang baik disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam memberikan pemahaman materi pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, W. (2018). The Implementation Of Learning Media Based On Ict In Mathematical Learning Process In Elementary School. *Jurnal Silogisme*, 3(3), 128–133.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1).
- D. A. Nugraha, & Sudiyono. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan AutoPlay Media Studio Bagi Guru Guru SDN Merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182–187.
- Damayanti, R., & Mawardi, M. (2018). Developing of MITRA learning model of problem solving-based to solve mathematical problems in elementary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 1–10.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.17238>
- Dewi Muliani, N. K., & Citra Wibawa, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17664>
- Elpira, N., Ghufron, A., Pendidikan, D., Riau, K. P., & Yogyakarta, U. N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. CV. Budi Utama.
- Khairani, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2). <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Kurniati, A. (2018). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Terintegrasi Ilmu Keislaman. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 43–58.
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v4i1.251>
- Lesmana, C., & Permana, R. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Transformasi*, 14(2), 139–147.
- Manullang. (2017). *Konsep Dasar Matematika SD Untuk PGSD* (Noerfikri Offset (ed.)).
- Maswar, M. (2019). Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki Dan Cerita Matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43>
- Muliani, N. K. D., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan video terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107–114.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10655>

- 9379 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar – Demelza Rachmadhani, Friendha Yuanta, Heri Setiyawan*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4028>
- Musyarofah, & Fajarini, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal Masyarakat Pandalungan di Kabupaten Jember Untuk Siswa SMP/MTs. *Fenomena*, 17(1), 1–24.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 110–114.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.610>
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Lencana.
- Primasari, D. A. G., Suparmanto, & Imansyah, M. (2019). Information and Communication Technology As Media Innovation and Sources of Learning in School. *International Journal of Educational Review*, 1(2), 44–55.
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 59.
<https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>
- Saputri, A. A., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Matepelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 248–262. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1274>
- Srimaya, S. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53–68. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3446>
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovativ dan Pengembanganya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Syahputri, N. (2018). Rancangbangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 2(1).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Pengantar Praktik Mendidik Al Ibtida*, 3(2).
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2022). *Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools during Covid-19 Pandemic*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3874>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Kencana.