

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
MATERI BANGUN DATAR DI SD GBI BANDUNG**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Matematika Kelas IV
Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana S-1
Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh :

HANIIFAH MUTHMAINNAH

1703537

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
MATERI BANGUN DATAR DI SD GBI BANDUNG**

Oleh : Haniifah Muthmainnah

diajukan untuk memenuhi syarat sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

©Haniifah Muthmainnah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi Undang- Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, di *photocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis.

Haniifah Muthmainnah, 2021

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV MATERI BANGUN DATAR DI SD GBI BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

HANIIFAH MUTHMAINNAH

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
MATERI BANGUN DATAR DI SD GBI BANDUNG**

**(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Matematika Kelas IV
Sekolah Dasar)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Drs. H. Dudung Priatna, M.Pd.

NIP. 195802041986031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus Cibiru UPI



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

ABSTRAK

Haniifah Muthmainnah (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Materi Bangun Datar di SD GBI Bandung.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN GBI Bandung diketahui bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan adalah hanya buku dan gambar dua dimensi saja. Dari media ini tidak terdapat menu materi, tidak terdapat penjelasan materi, tidak terdapat gambar animasi yang menarik sehingga kurang meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Selanjutnya dari segi materi media buku dan gambar dua dimensi dalam penyampaiannya kurang jelas, tidak terperinci karena hanya berupa gambar saja. Dan dari segi bahasa tidak komunikatif. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan masalah “Bagaimana pengembangan, kelayakan, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif?”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif, kelayakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data yang diperoleh akan dianalisis dengan deskriptif persentase dan kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif terdiri dari aspek pengembangan, yaitu desain dan materi. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif dari hasil penelitian yaitu “layak” digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase validasi ahli media sebesar 76,1%, validasi ahli materi sebesar 82,5%. Selanjutnya responden peserta didik sebesar 95,3% yang menunjukkan kriteria “sangat setuju” untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SDN GBI Bandung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powerpoint* interaktif, ADDIE, Bangun Datar

ABSTRACT

Haniifah Muthmainnah (2017). The Development of Media Learning Based on Interactive Powerpoint on Mathematics Class IV about Two-Dimensional Figure in GBI Elementary School Bandung.

Based on the results of pre-research at SDN GBI Bandung, it is known that learning media commonly used are only books and two dimensional pictures. From this medium there is no material menu, there are no material explanation, there are no animated images that attract so less raise interest and motivation of learners. Furthermore, in terms of material and books media two dimensional image is clear in their delivery, not itemized because only form images. And in terms of language and communicative. Based on this, the authors formulate the problem “How development, feasibility, and the response of students to instructional media based interactive Powerpoint?”.

This study aims to develop interactive Powerpoint-based learning media, the feasibility of learning media in the learning process. This type of research uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data obtained will be analyzed with descriptive and qualitative percentage.

Based on the research results that the development of interactive media-based learning Powerpoint consists of the development aspects, namely design and materials. Feasibility Powerpoint interactive media-based learning of the results of research that is “worth” is used as a medium of education of students in grade IV. It can be seen from the results of the validation percentage of 76.1% media expert, material expert validation by 82.5%. furthermore, respondents amounting to 95.3% of learners who demonstrate the criteria of “strongly agree” for use in the learning process in SDN GBI Bandung.

Keywords : Learning Media, Powerpoint interactive, ADDIE, Two-Dimensional Figure.

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | i |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| MOTTO | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| UCAPAN TERIMAKASIH | vi |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5 Struktur Organisasi Penelitian | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Pembelajaran Matematika di SD..... | 6 |
| 2.2 Materi Bangun Datar..... | 7 |
| 2.3 Media Pembelajaran..... | 9 |
| 2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran | 11 |
| 2.3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran | 12 |
| 2.4 Powerpoint Interaktif | 13 |
| 2.4.1 Manfaat Powerpoint Interaktif..... | 15 |
| 2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Powerpoint Interaktif | 15 |
| 2.5 Penelitian Relevan | 16 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 18 |
| 3.1 Desain Penelitian | 18 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 18 |
| 3.2.1 Analyze (Analisis) | 19 |
| 3.2.2 Design (Desain) | 20 |
| 3.2.3 Development (Pengembangan)..... | 20 |
| 3.2.4 Implementation (Implementasi) | 21 |
| 3.2.5 Evaluation (Evaluasi) | 21 |
| 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian..... | 21 |
| 3.4 Instrumen Penelitian | 22 |
| 3.4.1 Angket | 22 |
| 3.4.2 Wawancara | 27 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data..... | 27 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 28 |
| 3.7 Reduksi Data..... | 29 |
| 3.8 Penyajian Data | 29 |

Haniifah Muthmainnah, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV MATERI BANGUN DATAR DI SD GBI BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|-------------------------------------------|-----------|
| 3.9 Penarikan Kesimpulan | 30 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 31 |
| 4.1 Temuan | 32 |
| 4.1.1 Analyze (Analisis) | 32 |
| 4.1.2 Design (Desain) | 33 |
| 4.1.3 Development (Pengembangan)..... | 38 |
| 4.1.4 Implementation (Implementasi) | 53 |
| 4.1.5 Evaluation (Evaluasi) | 57 |
| 4.2 Pembahasan..... | 57 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 62 |
| 5.1 Kesimpulan | 62 |
| 5.2 Implikasi | 63 |
| 5.3 Saran | 64 |
| DAFTAR PUSTAKA | 65 |
| LAMPIRAN..... | 67 |

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Novia (2013). Pemanfaatan Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. Artikel Penelitian. FIP, PGSD, Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Damayanti, Pa. Qohar, Abd. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 10(2), 119-124.
- Gora, Winastwan. Sunarto. (2010). Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK. PT. Elex Media Komputindo.
- Hamdanah, Hasanuddin, Iqbal. (2019). Media Pembelajaran Berbasis ICT. Iain Parepare Nusantara Press.
- Hamdi, S. (2017). Metode Pembelajaran Matematika. Universitas Hamzanwadi Press.
- Lestari, Novia. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Lakeisha.
- Mangkulo, H. A. (2013). Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Powerpoint. Elex Media Komputindo.
- Minfadhillah, Wahida. (2012). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Materi Keliling Dan Luas Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Siswa Kelas IV MI Islamiyah Kauman Kidul Kota Salatiga Tahun 2015. Skripsi. FKIP, PGSD, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Pramestika, La. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang SD. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 1(2), 128-134.
- Pribadi, A. B. (2014). Desain dan Pengembangan Program Pelajaran Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE. Edisi Pertama, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapta, Bayu. (2019). Mengenal Bangun Datar. Penerbit Duta.
- Sumardjan. (2017). Desain Pembelajaran Matematika SD Menyenangkan. Formaci Press.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. CV. Wacana Prima.
- Suwartono. (2014). Dasar- Dasar Metodologi Penelitian. CV. Andi Offset.
- Septiana, Nanda. (2019). ICT Dalam Pembelajaran MI/ SD. Duta Media Publishing.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.

Haniifah Muthmainnah, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV MATERI BANGUN DATAR DI SD GBI BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In Seminar Nasional Riset Inovatif (Vol. 3).
- Widyastutik, Diana Kusuma. (2018). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving Menggunakan Model Addie untuk Kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas). Proposal Skripsi. FKIP. Universitas Jember.
- Wulandari, Eka. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan untuk SMP Kelas VIII. Skripsi. FTIK, Universitas Islam Negerti (UIN) Raden Intan, Lampung.
- Yaumi, Muhammad. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Prenadamedia Group.
- Yayuk, E. (2019). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Vol. 1). Ummpress.
- Yayuk, E., Ekowati, D. W., Suwandayani, B. I., & Ulum, B. (2018). Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan (Vol. 1). Ummpress.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Dkk. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Yunianti, Evie. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Materi Keliling dan Luas Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Siswa Kelas IV MI Islamiyah Kaum Kidul Kota Salatiga Tahun 2015. Skripsi. FTIK, PGMI, Institut Agama Islam Negeri, Salatiga.
- Yunita, Sri. (2020). Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK. Ahlimedia Press.
- Zainiyati, HS. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. PT Kharisma Putra Utama.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (RND). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.