



Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Materi Operasi Hitung Pada Kelas II SD Negeri 102050 Tanjung Beringin

Dede Hartati¹, Hidayat²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author:  hartatidede749@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa materi dan media pembelajaran matematika menggunakan *powerpoint* pada materi operasi hitung dapat diterapkan di SD Negeri 102050 Tanjung Beringin. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan (R&D) versi Eddie yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap analisis, b) tahap desain, c) tahap pengembangan, d) tahap validasi, e) tahap evaluasi. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket. Angket ditunjukkan kepada validator materi dan validator media. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *powerpoint* diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 44 dengan persentase sebesar 87,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 40 dengan persentase sebesar 80,8% termasuk dalam kriteria "Layak".

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Powerpoint, Operasi Hitung

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No.20 Tahun 2003). Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Proses inilah yang menentukan tercapai atau tidak tercapainya suatu pembelajaran. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas diperlukan peningkatan dalam penyempurnaan komponen-komponen pendidikan seperti peningkatan kualitas guru, kurikulum, sumber belajar, sarana dan prasarana yang memadai, iklim pembelajaran yang kondusif, serta didukung oleh kebijakan pemerintah dipusat maupun didaerah. Kualitas pendidikan adalah

kemampuan lembaga dan sistem pendidikan dalam memperdayakan sumber-sumber pendidikan untuk meningkatkan kualitas yang sesuai dengan harapan atau tujuan pendidikan melalui proses pendidikan. Objek langsung yang di peroleh dalam belajar matematika adalah fakta, keterampilan, konsep dan aturan. Kemampuan matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari termasuk kemampuan operasi hitung. Kemampuan operasi hitung sangat diperlukan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat matematis. Siswa harus dapat menguasai kemampuan operasi hitung yang disampaikan saat pembelajaran di dalam kelas, agar siswa dapat menerapkan dengan tepat kemampuannya tersebut dalam persoalan sehari-hari yang di hadapinya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II SD Negeri 102050 Tanjung Beringin, ditemukan permasalahan tentang lemahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal operasi hitung. Dalam mengerjakan soal operasi hitung banyak siswa yang kurang teliti, sehingga jawaban yang di hasilkan kurang tepat. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam belajar, dikarenakan kurang menariknya materi pembelajaran menggunakan powerpoint yang diberikan guru kepada siswa. Sehingga membuat siswa cenderung bosan mengikuti pembelajaran. Seharusnya proses belajar yang baik itu dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan (Pitadjeng,2006:82). Menurut Kine belajar akan efektif jika dilakukan dengan suasana yang menyenangkan (Pitadjeng,2006:1).

Baru- baru ini dunia dikejutkan oleh penyakit yang bernama covid -19 (*corona virus deseases -19*). Covid-19 menjadi wabah penyakit yang menyebar keseluruh dunia termasuk indonesia. Kehadiran covid -19 mempengaruhi banyak sektor, mulai dari bidang ekonomi, sosial dan pendidikan. Menteri Pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Deseases-19*. Agar dapat memutus rantai penyebaran ini pemerintah menganjurkan untuk menutup kegiatan pembelajaran disekolah dan menerapkan pembelajaran daring. Hingga saat ini obat atau vaksin untuk covid-19 masih belum ditemukan. Angka penyebaran covid-19 setiap harinya mengalami kenaikan. Pemerintah dalam hal ini mengambil kebijakan dengan melakukan pembelajaran daring dianggap sangat efektif untuk menghambat penyebaran covid-19.

Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pemanfaatan teknologi informasi juga dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan teknologi sebagai wadah dalam menyampaikan pembelajarannya. Penggunaan teknologi menjadi alternatif dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan dampak yang besar dan signifikan terhadap kehidupan manusia. Dalam berbagai aspek kehidupan manusia tidak lepas dari kehadiran teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya dalam aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan masyarakat bisa mengakses dengan mudah pengetahuan yang bisa dicari melalui internet. Masyarakat dengan mudah mengakses internet melalui gadget atau pun handphone pintar yang saat ini sudah menjadi barang wajib untuk dimiliki setiap orang.

Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat komunikasi seperti handphone dan laptop. Sejak berlakunya sistem BDR (belajar dari rumah) baik guru, siswa maupun orang tua memerlukan adaptasi dalam pelaksanaannya. Banyak orang tua siswa yang masih belum memiliki handphone android dan ada juga didalam satu keluarga hanya memiliki satu android. Dalam hal ini orang tua kesulitan untuk membimbing anaknya belajar daring. Permasalahan lain yang timbul yaitu siswa kurang bersemangat untuk melakukan pembelajaran yang diberikan guru. *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Azhar,2017:16). Dalam literature lain Mulyawan (dalam Maryatun, 2015) menyatakan bahwa "*Microsoft Powerpoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia".

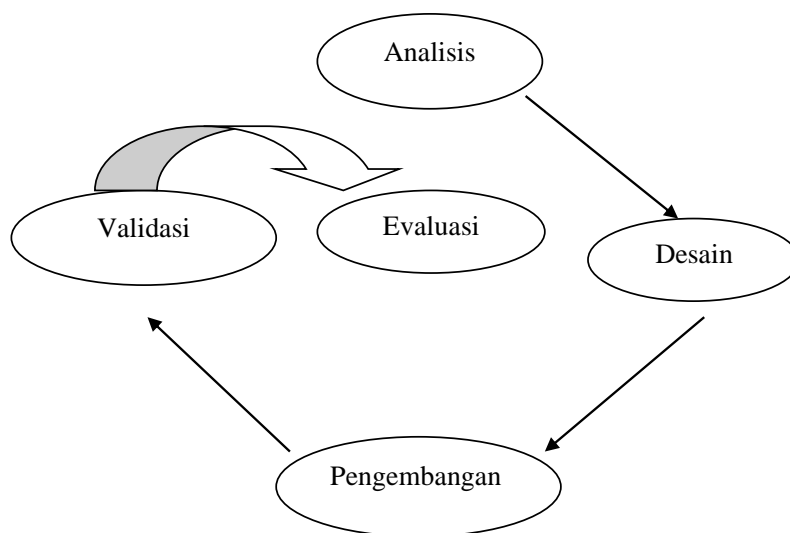
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi operasi hitung pada siswa kelas II dalam pembelajaran daring. Pembelajaran menggunakan *powerpoint* dibuat dengan menyajikan materi semenarik mungkin dengan menambahkan animasi pada slide-slide *powerpoint* sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas ,maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Pengembangan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi Operasi Hitung pada siswa kelas II SD Negeri 102050 Tanjung Beringin".

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Delopment*). Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Gambar 1. Bagan Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk yang berupa Desain Pembelajaran (Sugiyono, 2019:766)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

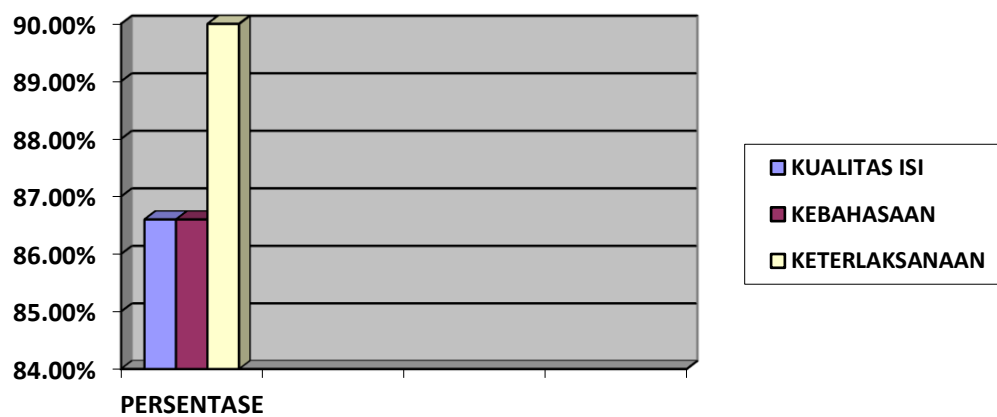
Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* pada materi operasi hitung ini pertama kali diawali dengan tahap pendahuluan meliputi pengumpulan informasi mengenai masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran matematika. Data dari tahap awal pengumpulan informasi menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Informasi tersebut yakni tentang proses pembelajaran dikelas yang belum menggunakan teknologi dikarenakan kendala guru dalam mengoprasikannya. Oleh karena itu, hasil pendahuluan ini digunakan sebagai pedoman penyusunan konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Selanjutnya meninjau Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sehingga

diperoleh satu materi pembelajaran matematika kelas II yaitu tentang operasi hitung.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan meliputi menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran *powerpoint*. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* ini bertujuan agar dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan, memberikan semangat belajar, adanya inovasi baru dalam pembelajaran, memotivasi untuk fokus dalam pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi pada materi operasi hitung. Selanjutnya mengumpulkan referensi tentang materi operasi hitung yang bersumber dari buku paket matematika, dan buku lks matematika siswa kelas II.

Hasil Validasi

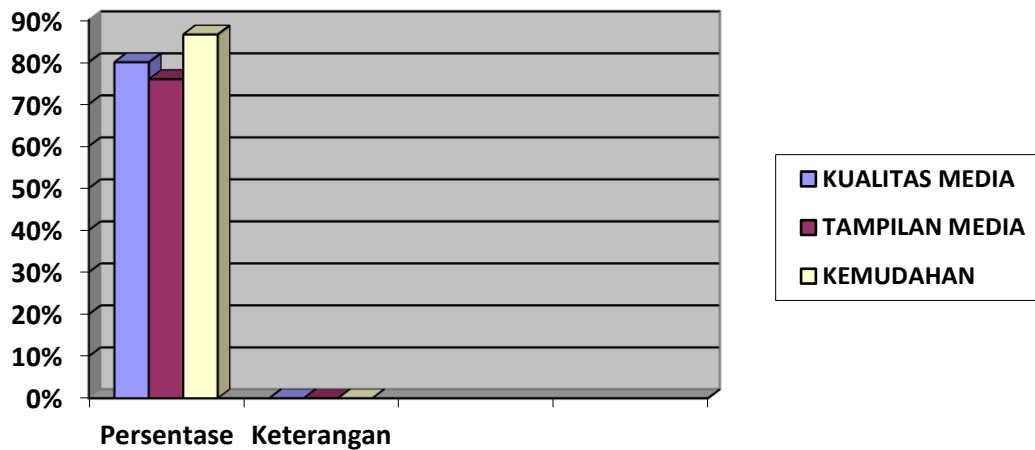
Hasil Validasi Ahli Materi



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap-tiap aspek. Aspek kualitas isi memperoleh skor 13 dengan persentase 86,6% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak", aspek kebahasaan memperoleh skor 13 dengan persentase 86,6% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak", dan aspek keterlaksanaan memperoleh skor 18 dengan persentase 90% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 263,2 dengan persentase 87,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Hasil Validasi Ahli Media



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

Gambar tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap aspek. Aspek kualitas media memperoleh skor 8 dengan persentase 80% termasuk dalam kriteria “Layak”, aspek tampilan media memperoleh skor 19 dengan persentase 76% termasuk dalam kriteria “Layak”, dan aspek kemudahan memperoleh skor 13 dengan persentase 86,6% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 242,6% dengan persentase sebesar 80,8% termasuk dalam kriteria “Layak”.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket terhadap media pembelajaran *powerpoint* pada materi operasi hitung memperoleh penilaian yang baik. Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* pada materi operasi hitung dapat tersampaikan dengan baik dan menyenangkan. Berikut ini merupakan hasil validasi dan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Kajian Produk Akhir

Tabel 4. Kajian produk akhir

NO	Keterangan
1	<p>Penelitian yang dilakukan peneliti</p> <p>Pengembangan media pembelajaran <i>powerpoint</i> pada materi operasi hitung pada kelas II SD Negeri 102050 Tanjung Beringin.</p> <p>Tujuan</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa materi dan media pembelajaran <i>powerpoint</i> pada materi operasi hitung dapat diterapkan di SD Negeri 102050 Tanjung Beringin.</p>

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) versi Eddie yang dibatasi oleh beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap analisis, b) tahap desain, c) tahap pengembangan, d) tahap validasi, e) tahap evaluasi.

Hasil

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *powerpoint* diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 263,2 dengan persentase sebesar 87,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 242,6 dengan persentase sebesar 80,8% termasuk dalam kriteria "Layak".

2 Judul Peneliti

Perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media *powerpoint* dan media torso.

Deskripsi

Jurnal karya Popo Mustofa Kamil, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dengan media torso pada materi sistem pencernaan pada manusia.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperiment semu (quasi eksperiment research). Desain penelitian yang dilakukan adalah *the oneshot case study*. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan *threatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian dilakukan *post test*.

Hasil

Dari hasil penelitian yang dilakukan, di kelompok kelas yang menggunakan

media *Powerpoint* dan kelompok kelas yang menggunakan media Torso didapat rata-rata nilai kelompok kelas yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan media torso. Hasil belajar dengan media torso nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 16,2 dan nilai rata-rata yang menggunakan media *powerpoint* yaitu 18,4.

3 Judul Peneliti

Pengaruh penggunaan media *ms powerpoint* berbasis *game* terhadap hasil belajar siswa.

Deskripsi

Jurnal karya Hendra Gunawan, Zinnurain, fakultas ilmu pendidikan, mataram.

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajardan prestasi yang optimal.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme.

Hasil

Setelah data dianalisis menggunakan uji-*t* dan diperoleh nilai *t* hitung sebesar 6,468 dan nilai *t* tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai *t* tabel yakni (6,468 >2,064) maka penelitian ini dinyatakan signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Ms Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMPN 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018” yang artinya signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *powerpoint* pada kelas II SD merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *powerpoint* diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 263,2 dengan persentase sebesar 87,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran *powerpoint* diperoleh skor secara keseluruhan sebesar 242,6% dengan persentase 80,8% termasuk dalam kriteria "Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sutawidjaja Dkk. (19993). Pendidikan Matematika 3. Jakarta: Depdikbud
- Arsyad, Azhar. (2010). Media Pembelajaran . Jakarta: Raja grafindo persada
- Azhar, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Pada Sistem Koordinat Kartesius. Aceh: Akademi Komunitas Negeri Pidie Jaya.
- Baharin Shamsudin. (2002). Kamus Matematika Bergambar. Jakarta: Grasindo
- Crain, W. (2007). Teori Perkembangan, Konsep, dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Dr ,Sandu Siyoto, SKM.,M.Kes, M.AliSodik,M.A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Literasimedia01@gmail.com.
- Esti Sulaimah. (2013). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SDN Kledokan Depok Dengan Menggunakan Metode Permainan Kartu. Yogyakarta
- Hamalik, O. (1994). Media Pendidikan. Bandung: PT Citra aditya Bakti
- _____. (2004). Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hendra gunawan saputra, Zinnuarain. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Ms. Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. Teknologi Pendidikan, 3(1), 11-19
- Isnin agustinamalia. (2014). Powerpoint Sebagai Alternative Media Pembelajaran Masa Kini. Edueksos.3(2),11-16
- Iyus Jayusman, Gurdjita, dan Oka Agus Kurniawan Shavab. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. 3(1),37-38
- Kemendikbud. (2020). Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat->

edaran-mendikbud-no-4tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-
pendidikan-dalam-masa-darurat penyebaran-corona-virus-disease-
covid19.

- Kustandi, C dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Maryatun, M. (2015). Pengaruh Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran, *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 3(1),1-13
- M. Miftha. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan*, 2(1).1-11
- Nurfajariyah, Defitratnawati. (2008). *Cerdas Berhitung Matematika*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.