

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* BERBASIS
RME PADA PEMBELAJARAN MATA UANG UNTUK SISWA
KELAS II SDN 47 KORONG GADANG**

SKRIPSI

Di tulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nikita Gama Quantina

NPM. 1810013411134



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

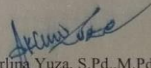
2023

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Nikita Gama Quantina
NPM : 1810013411134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis *RME*
pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa Kelas II SDN 47
Korong Gadang

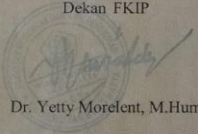
Disetujui oleh,
Pembimbing

Pembimbing

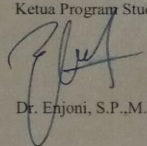

Arlina Yuza, S.Pd.,M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


Dr. Ehjoni, S.P.,M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jum'at** tanggal **Delapan Belas** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Tiga** bagi:

Nama : Nikita Gama Quantina
NPM : 1810013411134
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint*
Berbasis *RME* pada Pembelajaran Mata Uang Untuk
Siswa Kelas II SDN 47 Korong Gadang

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Arlina Yuza,S.Pd., M.Pd	1.
2. Dra. Susi Herawati., M.Pd	2.
3. Dr. Syukmanetti., M.Si	3.

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD

Dr. Enyoni, S.P., M.P

**Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *RME*
Pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa
Kelas II SDN 47 Korong Gadang**

Nikita Gama Quantina¹, Arlina Yuza¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : nikitagamaquantina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kenyataan yang ditemukan di sekolah dasar bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *RME*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *RME* pada pembelajaran mata uang untuk siswa kelas II SDN 47 Korong Gadang yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah menggunakan proses pengembangan media pembelajaran tentang mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan tahapan *define, design, develop* dan *dissemination*. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan lembar validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji validasi media pembelajaran secara keseluruhan oleh dua validator, yaitu aspek materi, dan media memperoleh nilai rata-rata 84.3 % dengan kategori valid, (2) hasil uji praktikalitas media pembelajaran oleh guru dan peserta didik masing-masing diperoleh nilai 95 % dan 95 % dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tentang mata uang menggunakan aplikasi *powerpoint* valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika kelas II SDN 47 Korong Gadang.

Kata Kunci: media pembelajaran mata uang, *power point*, *RME*, model pengembangan 4-D

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah Subhana Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat membuat karya ini, dengan izin-Nya memberikan peneliti ide dan pemikiran yang tertuang selama perjalanan penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *RME* Pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa Kelas II SDN 47 Korong Gadang” Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Arlina Yuza, S.Pd, M.Pd., selaku pembimbing.
2. Bapak Dr. Enjoni, SP., MP sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd dan Bapak Ashabul Khair, S.Kom., M.Kom., sebagai validator media pembelajaran
4. Dr. Yetty Morelent, M.Hum. Ibu sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Evi Diana S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 47 Korong Gadang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
6. Ibu Weldasmi, S.Pd., selaku Guru Kelas II SDN 47 Korong Gadang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
7. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti

Padang, Agustus 2023

(Nikita Gama Quantina)

NPM. 18100134111134

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang masalah	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan pengembangan	5
F. Spesifikasi Produk yang di harapkan.....	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat media pembelajaran.....	8
a. Pengertian media	8
b. Media pembelajaran	9
c. Jenis-jenis media pembelajaran.....	10
d. Jenis media pembelajaran	11
e. Manfaat media pembelajaran	12
f. Fungsi media pembelajaran.....	13
2. Hakikat aplikasi <i>Powerpoint</i>	14
3. <i>RME</i>	19
4. Ruang Lingkup Mata Uang	23
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Uji Coba Produk	32
1. Subjek uji coba produk	32
2. Jenis data	33
3. Instrument pengumpulan data	33
4. Teknik analisis data	34

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba	42
1. Penyajian produk hasil pengembangan	42
a. Tahap <i>define</i> (defenisi).....	42

b. Tahap <i>design</i> (perancangan).....	45
c. Tahap <i>development</i> (pengembangan).....	55
d. Tahap <i>disseminate</i> (penyebaran)	61
B. Analisis Data	61
1. Analisis data uji validitas media pembelajaran	61
a. Analisis data uji validitas ahli materi	61
b. Analisis data uji validitas ahli media	62
C. Revisi Produk	62
D. Pembahasan.....	63
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR RUJUKAN	67

DAFTAR BAGAN

Bagan	Hal
1. Bagan 1 Kerangka Berpikir	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	12
2. Langkah-langkah Penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif	17
3. Langkah-langkah Penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif	18
4. Langkah-langkah Penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif	18
5. Langkah-langkah Penggunaan <i>Powerpoint</i> Interaktif	19
6. Tampilan Loading Media Pembelajaran.....	46
7. Tampilan Judul Media Pembelajaran.....	46
8. Tampilan Menu Media Pembelajaran	47
9. Tampilan Petunjuk Media Pembelajaran	47
10. Tampilan KD dan Indikator Media Pembelajaran	48
11. Tampilan Materi Media Pembelajaran	48
12. Tampilan Materi Media Pembelajaran	48
13. Tampilan Materi Media Pembelajaran	49
14. Tampilan Materi Media Pembelajaran	49
15. Tampilan Materi Media Pembelajaran	49
16. Tampilan Materi Media Pembelajaran	50
17. Tampilan Materi Media Pembelajaran	50
18. Tampilan Materi Media Pembelajaran	50
19. Tampilan Materi Media Pembelajaran	51
20. Tampilan Materi Media Pembelajaran	51
21. Tampilan Materi Media Pembelajaran	51
22. Tampilan Materi Media Pembelajaran	52
23. Tampilan Materi Media Pembelajaran	52
24. Tampilan Materi Media Pembelajaran	52
25. Tampilan Materi Media Pembelajaran	53
26. Tampilan Materi Media Pembelajaran.....	53
27. Tampilan Contoh Soal Media Pembelajaran	53
28. Tampilan Profil penyusun Media Pembelajaran.....	54

29. Tampilan Cover Kuis Media Pembelajaran.....	54
30. Tampilan Kuis Media Pembelajaran	54

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Tabel 1. Lembar Validasi Ahli Materi	45
2. Tabel 2. Lembar Validasi Ahli Design	45
3. Tabel 3. Angket Respon Peserta Didik Dan Guru	47
4. Tabel 4. Angket Respon Guru	47
5. Tabel 5. Kriteria pengembangan media pembelajaran Matematika	47
6. Tabel 6. Kriteria Kelayakan Produk	47
7. Tabel 7. Skala penilaian respon guru dan peserta didik	47
8. Tabel 8. Kategori Kepraktisan media pembelajaran Matematika	47
9. Tabel 9. Nama-nama Validator	47
10. Tabel 10. Hasil uji validasi aspek materi	68
11. Tabel 11. Hasil uji validasi aspek media	73
12. Tabel 12 .Kategori Valid	76
13. Tabel 13. Hasil Praktikalitas Respon Guru.	77
14. Tabel 14. Kategori Kepraktisan	78
15. Tabel 15. Hasil praktikalitas respon peserta didik	80
16. Tabel 16. Revisi Validasi Ahli Materi	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	69
2. Hasil Validasi Ahli <i>Design</i>	71
3. Rekapitulasi Hasil Valid Media Pembelajaran	74
4. Hasil Praktikalitas Respon Guru	77
5. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	80
6. Dokumentasi Penelitian.....	90
7. Surat Persetujuan Penelitian	95
8. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	96
9. Hasil Produk Pengembangan	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri keempat yang dikenal dengan revolusi industri 4.0 (RI 4.0) sedang kita hadapi pada era ini. Sejak kemunculannya revolusi industri 4.0 (RI 4.0) pada abad 21 ini membawa dampak diberbagai aspek kehidupan khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan era RI 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (*cyber system*) (Syamsuar, 2018). Pendidikan pada era RI 4.0 harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa ini, khususnya pada pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik diterapkan pada kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan (Suryosubroto, 2009). Pembelajaran tematik terpadu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang di dalamnya peserta didik aktif secara mental membangun pengetahuannya yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya (Majid, 2014). Untuk mempelajari pembelajaran tematik terpadu dengan mudah dapat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk memudahkan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Masniladevi dkk (2017) menyatakan bahwa media juga pengantar pesan dari -

pengirim dan penerima. Menurut (Kariman dkk, 2014) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima. Media yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan lebih inovatif dan mampu menunjang proses pembelajaran. Media yang berbasis teknologi merupakan salah satu alternatif yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran (Fathurrohman dkk , 2017).

Hasil wawancara dengan guru SD N 47 Korong Gadang kelas II Bapak Ahmad Taufik, S.Pd, ditemukan bahwa belum ada media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai kepada penggunaan laptop dan *infocus*. Penggunaan *infocus* itupun hanya dilakukan sesekali saja apabila memang dirasa perlu. Guru lebih terfokus pada buku paket, dan sering menggunakan media pembelajaran yang dipajang di kelas, sehingga berdampak terhadap kemampuan anak dalam penerimaan pelajaran. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang mampu memenuhi hal tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint*. Media ini merupakan aplikasi yang bisa membuat gambar video dan edukasi pembelajaran yang lebih baik. Media pembelajaran menggunakan *powerpoint* ini bisa membuat siswa lebih pandai dan lebih kreatif. Guru Sekolah Dasar dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan terampil dalam mengajar serta dapat memanfaatkan teknologi khususnya untuk pembuatan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran juga akan ditemukan permasalahan dengan topik tentang mata uang. Pada kelas rendah banyak siswa yang mengetahui tentang uang tapi belum tahu tentang besar atau kecilnya uang

tersebut, sehingga hal ini juga dampak dalam pembelajaran. Materi ini juga sangat diperlukan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *powerpoint*.

Power point juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan animasi lain yaitu software pada *power point* membawa lebih banyak dampak visual pada presentasi. Lebih hemat waktu dan uang dengan menerapkan efek foto yang canggih tanpa menggunakan tambahan software photo dan editing program. Mengubah foto jauh lebih menarik dan fitur pengeditan yang lebih seperti saturasi warna dan suhu, kecerahan dan kontras, dan alat ukur gambar yang sesuai, lalu ditambahkan dengan filter artistic seperti, kabur, kuas dan cat air. Tidak hanya itu, *power point* menambahkan berbagai multimedia pada slide presentasi, seperti: clip art, picture, gambit animasi (GIF dan Flash), background audio/music, narasi, movie (video klip). Tidak hanya itu *power point* juga dilengkapi dengan tampilan yang lebih segar.

Dalam hal ini peneliti membuat serta mengembangkan suatu produk media pembelajaran *powerpoint* berbasis *RME* menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh (Thiagarajan, 1974) dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *RME* Pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa Kelas II SDN 47 Korong Gadang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari masalah yang tertera di latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana sehingga membuat siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran.
2. Guru menggunakan media pembelajaran berupa buku tema dan benda yang ada di sekitar kelas sehingga memiliki dampak terhadap berpikir kreatif siswa.

C. Pembatasan Masalah

Sehubungan dari ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas maka batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembatasan materi pada saat pengembangan media yaitu peneliti hanya mengembangkan materi pada tema 3 pembelajaran matematika.
2. Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2019) berdasarkan dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) adalah pembatasan pada tahap penyebaran (*disseminate*), karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik dari segi tenaga, waktu dan biaya, maka tahap penyebaran (*disseminate*) peneliti lakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu sekolah saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *RME* Pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa Kelas II SDN 47 Korong Gadang yang Valid?
2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *RME* Pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa Kelas II SDN 47 Korong Gadang yang Praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Menghasilkan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *RME* Pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa Kelas II SDN 47 Korong Gadang yang Valid.
2. Untuk Menghasilkan Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *RME* Pada Pembelajaran Mata Uang Untuk Siswa Kelas II SDN 47 Korong Gadang yang Praktis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan baik dan membuat siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint*.
2. Bagi guru, sebagai alat pembelajaran yang praktis, sehingga guru lebih bisa menerangkan pembelajaran dengan mudah menggunakan *Powerpoint*.
3. Bagi sekolah, dapat dipergunakan untuk meningkatkan mutu sekolah dan dapat meningkatkan peringkat sekolah serta menambah referensi mengenai media pembelajaran IT.
4. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman, pengetahuan, dan wawasan baru tentang media pembelajaran berbasis *Powerpoint*.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Memuat pembelajaran berbasis proses dimana peserta didik dibimbing untuk menemukan bukan hanya sekedar memahami apa yang telah disajikan dalam pembelajaran.

2. Media pembelajaran berbasis *Powerpoint* memuat materi tentang pecahan mata uang dan mata uang terbesar ke yang terkecil yang sesuai dengan mata pelajaran matematika berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar di kelas II.
3. Media pembelajaran dapat digunakan secara klasikal oleh pendidik dengan memanfaatkan LCD dan INFOKUS.

Media ini terdapat gambar-gambar dan animasi yang mendukung materi dalam pembelajaran.