

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN WAKTU UNTUK SISWA KELAS III SDN 05 SURAU GADANG

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :
VINDA ARIYANI
NPM. 1810013411008



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Vinda Ariyani
NPM : 1810013411008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang.

Disetujui untuk diujikan oleh:
Pembimbing

Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Khairul, M.Sc.

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

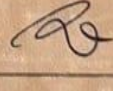
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Dua Puluh** bulan

Juli tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** .

Nama : Vinda Ariyani
NPM : 1810013411008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang.

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	1. 
2. Ira Rahmayuni Jusar, S.Si., M.Pd	2. 
3. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd	3. 

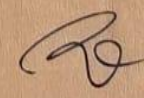
Lulus Ujian Tanggal : **20 Juli 2022**

Mengetahui,

Dekan FKIP


Khairul, M.Sc

Ketua Program Studi


Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vinda Ariyani
NPM : 1810013411008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul” Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Waktu Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 01 Juli 2022
Saya yang menyatakan



Vinda Ariyani

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN WAKTU UNTUK SISWA KELAS III SDN 05 SURAU GADANG

Vinda Ariyani¹, Rieke Alyusfitri¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : vindaariani20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi pengukuran waktu untuk siswa kelas III SDN 05 Surau Gadang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun penelitian ini hanya dibatasi sampai pada 3 tahapan saja yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar validitas dan lembar praktikalitas (angket respon guru dan siswa). Validator terdiri dari 2 orang dosen ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. Berdasarkan media yang telah dikembangkan, validasi media yang dilakukan dari aspek materi diperoleh persentase kevalidan sebesar 95,83% dengan kriteria sangat valid, sedangkan dari aspek desain di peroleh persentase kevalidan sebesar 97,91% dengan kriteria sangat valid. Untuk hasil praktikalitas oleh guru diperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,33% dengan kriteria sangat praktis dan untuk hasil praktikalitas siswa diperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,45% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memenuhi kriteria sangat valid dan praktis yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar (SD) baik secara mandiri maupun berkelompok.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Microsoft Power Point* Interaktif, *Problem Based Learning* (PBL), Pembelajaran Matematika.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Matematika pada Materi Pengukuran Waktu untuk Siswa Kelas III SDN 05 Surau Gadang”.

Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si selaku dosen pembimbing
2. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, M.Pd. sebagi dosen penguji I dan sekaligus validator materi
3. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd sebagai dosen penguji II sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom sebagai validator ahli desain
5. Bapak Drs. Khairul, M.Sc, selaku Dekan dan Ibu Dr. Syukma Netti, S.Pd, M.Si selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Siska Angreni, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta .

7. Ibu Yettismi. S.Pd. selaku kepala sekolah, serta ibu Nurza Fina, S.Pd. selaku guru kelas III SDN 05 Surau Gadang, dimana telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian
8. Dosen dan Tenaga Pendidik Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga selama perkuliahan.
9. Kedua Orang tua, Ayah dan Ibu serta kakak dan keluarga besar yang tidak terputus untuk memberikan do'a, masukan dan semangat dalam proses mengerjakan skripsi sehingga dapat selesai dengan baik.
10. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta khususnya, dan semua pihak yang membutuhkan skripsi ini.

Padang, 01 Juli 2022

Penulis

Vinda Ariyani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	9

BAB II. LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran Matematika di SD	12
2. Media Pembelajaran.....	16
3. <i>Microsoft Power Point</i>	20
4. Media Pembelajaran <i>Microsoft Power Point</i>	24
5. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	26
6. Media Pembelajaran <i>Microsoft Power Point</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	32

7. Materi Pengukuran Waktu	33
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	38

BAB III. METODOLOGI PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Uji Coba Produk	44
1. Subjek Uji Coba.....	44
2. Jenis Data	45
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
4. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	50
1. Penyajian Data Uji Coba	50
2. Hasil Analisis Data	58
3. Revisi Produk.....	62
B. Pembahasan.....	64
1. Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Microsoft Power</i> <i>Point</i> Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	64
2. . Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Microsoft</i> <i>Power Point</i> Interaktif Berbasis <i>Problem Based</i> <i>Learning</i>	65

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	68
B. Saran	69

DAFTAR RUJUKAN	71
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	76
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sintak Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	30
2. Daftar Nama Validator Media	43
3. Daftar Nama Guru yang Menguji Praktikalitas Media	44
4. Kisi-Kisi Lembar Validitas	46
5. Daftar Skala Likert Untuk Uji Validitas dan Praktikalitas.....	47
6. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas.....	47
7. Kriteria Penilaian Validitas	49
8. Kriteria Penilaian Praktikalitas.....	49
9. Komponen-Komponen Media <i>Microsoft Power Point</i> Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	54
10. Hasil Analisis Validitas Media Pembelajaran Interaktif	58
11. Hasil Analisis Praktikalitas Media Oleh Guru	59
12. Hasil Analisis Praktikalitas Media Oleh Siswa	61
13. Perbandingan Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hubungan Antar Satuan Waktu	35
2. Jam dinding, Jam Pasir, Jam Digital, Stopwatch, Kalender	35
3. Contoh Penulisan Tanda Waktu	36
4. Bagan Kerangka Berpikir	39
5. Bagan Prosedur Penelitian	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	77
II. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validitas Materi.....	83
III. Bentuk Instrumen Penilaian Validitas Ahli Materi	84
IV. Bentuk Instrumen Penilaian Validitas Ahli Materi yang telah di Validasi oleh Ahli Materi	86
V. Lembar Validitas Ahli Materi.....	87
VI. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Validitas Desain.....	90
VII. Bentuk Instrumen Penilaian Validitas Ahli Desain	91
VIII. Bentuk Instrumen Penilaian Validitas Ahli Media yang Telah di Validasi oleh Ahli Desain	93
IX. Lembar Validitas Ahli Media.....	95
X. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Praktikalitas Respon Guru	98
XI. Bentuk Instrumen Penilaian Praktikalitas Respon Guru	99
XII. Bentuk Instrumen Penilaian Praktikalitas yang sudah di ceklist oleh Guru	101
XIII. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Guru	103
XIV. Kisi-Kisi Penilaian Instrumen Praktikalitas Respon Siswa.....	106
XV. Bentuk Instrumen Penilaian Praktikalitas Respon Siswa	107
XVI. Bentuk Instrumen Penilaian Praktikalitas yang sudah di ceklist oleh Siswa.....	109
XVII. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif oleh Siswa	118
XVIII. Surat Izin Penelitian dari Kampus	121
XIX. Surat Izin dari Dinas Pendidikan	122
XX. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	123
XXI. Dokumentasi Penelitian.....	124