

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTUAN MICROSOFT POWER POINT MATERI BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK KELAS V SD

Dewi Fitriana¹, Nila Kesumawati², Rury Rizhardi³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, dfitriana13@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, nilakesumawati@univpgri-palembang.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 08-12-2021

Disetujui: 20-01-2022

Kata Kunci:

Kata Media Audio Visual
Kata Pengembangan
Kata Microsoft Power
point

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* materi kubus dan balok yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model ADDIE. Hasil analisis data dikembangkan sangat valid dari lembar angket validasi dengan nilai rata-rata sebesar 4,61, media audio visual berbantuan *Microsoft power point* yang dikembangkan sangat praktis dari lembar angket respon siswa dalam uji coba nilai rata-rata sebesar 4,62, serta media audio visual berbantuan *Microsoft power point* yang dikembangkan efektif dari hasil tes nilai rata-rata sebesar 80 %.

Abstract: *This development research aims to produce audio-visual media assisted by Microsoft power point for valid, practical, and effective cube and block material for fifth grade elementary school students. The method used in this research is research and development using the ADDIE model. The results of the data analysis developed were very valid from the validation questionnaire sheet with an average value of 4.61, the audio-visual media assisted by Microsoft power point which was developed very practically from the student response questionnaire sheet in the trial the average value was 4.62, and the media Microsoft power point assisted audio visual which was developed effectively from the test results an average score of 80%.*



<https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6353>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sistem pendidikan nasional adalah satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh yang saling bertautan dan berhubungan dalam suatu system mencapai tujuan pendidikan nasional secara umum (Sundayana. 2015 :2).

Kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang sangat dratis dan komunikasi dunia pendidikan saat ini sesuai zaman yaitu pemberlakuan kurikulum 2013. Mendikbud mengungkapkan bahwa perubahan dan pengembangan kurikulum harus senantiasa disesuaikan dengan tuntutan zaman. Namun masih terdapat beberapa kekurangan dan perbedaan dari kurikulum sebelumnya. Salah satu kekurangannya adalah belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Menurut *Association for Education Communications And Technology* (AECT) Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Menurut Gagne (Ramli, 2012, p. 01)

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa dapat merangsangnya untuk belajar. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu.

Berbagai macam media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang siswa dalam peningkatan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran menggunakan media audio visual. Media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan - pesan pembelajaran (Ramli, 2012, p.85) Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Pesan visual yang terdengar dan terlibat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film, video, dan juga televisi yang dapat disambungkan pada alat proyeksi (Kumala, 2016).

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*iptek*) berdampak pada semua kehidupan sekarang. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan *iptek* tersebut terutama dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi juga sangat penting dalam proses pembelajaran serta penggunaan alat bantu sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar dikelas terutama dalam peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 22 Sembawa kabupaten Banyuwangi di sekolah ini sudah terdapat fasilitas- fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yaitu perpustakaan dan alat bantu media. Namun fasilitas tersebut masih belum dimaksimalkan pemanfaatannya dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Karena guru di sekolah tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dikelas dan mengandalkan buku sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode ceramah dengan minimnya media pembelajaran membuat siswa kurang memperhatikan dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa cenderung melakukan aktivitas nya masing- masing.

Menurut Ismail,dkk. Matematika adalah ilmu yang membahas angka - angka dan perhitungannya, membahas masalah - masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk, struktur, dan sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Pelajaran matematika bukan hanya menekan siswa dalam menghitung saja, pembelajaran matematika seharusnya menekan aspek- aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari berbagai

permasalahan yang ada disekitar siswa. Guru dituntut untuk memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahan yang berdasarkan berbagai metode atau pendekatan dan media pembelajaran yang menarik untuk bisa menarik perhatian siswa.

Faktor penyebab memilih materi kubus dan balok atau kesulitan siswa kelas V yaitu siswa memiliki kesulitan untuk mendalam fakta atau bagian lain dari matematika sebab materi yang selama diajarkan hanya abstrak, sehingga siswa belum dapat memahami atau mengerti menguasai materi dan rumus kubus dan balok tetapi juga untuk menjawab soal. Misalnya jika diberikan soal yang berbeda bentuknya konteks soal lebih sulit sehingga siswa seringkali tidak mengerti konsep yang dipelajari sehingga menjadi lupa dan kesulitan dalam belajar materi kubus dan balok. Selain itu kegiatan dan soal untuk mengembangkan kemampuan koneksi matematis dan kemampuan pemecahan masalah siswa juga masih kurang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan, hasil pra observasi tersebut maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk secara mandiri oleh siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan berhasil dengan baik, dan bukan hanya mengandalkan buku pembelajaran atau *handbook* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan video berbantuan *power point*.

Microsoft power point (Sukiman,2012: 213) merupakan salah satu produk unggulan *Microsoft corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan didalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Dengan *microsoft power point* ini dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional. Alasan menggunakan media pembelajaran audio visual berbantuan *microsoft power point* memiliki pengolahan teks, warna gambar, serta animasi- animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya. Selain itu media audio visual berbantuan *microsoft power point* dapat untuk menambahkan gambar, video, audio, dan membuat soal pembelajaran. *Microsoft power point* juga dapat membantu membuat media pembelajaran yang menarik sehingga akan memberikan kemudahan dan mendorong bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri serta memberikan sebuah harapan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar pada masing- masing siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Widya Wijayanti mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono

yang menghasilkan media pembelajaran *Microsoft powerpoint* yang mana media pembelajaran *powerpoint* hanya menggunakan visual atau gambar saja dan belum melakukan animasi disetiap kalimat pada media pembelajaran tersebut.

Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Microsoft powerpoint* pada materi kubus dan balok kelas V, dimana media pembelajaran berbantuan *Microsoft powerpoint* ini akan dirancang sedemikian rupa dari media pembelajaran sebelumnya sehingga media pembelajaran ini tidak hanya menggunakan visual atau gambar saja tetapi juga menggunakan audio (suara) yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berdasarkan menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan media agar diharapkan dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran, menjadi fasilitator yang baik supaya mampu mengoperasikan media pembelajaran, dan mengembangkan kreativitas belajar siswa sehingga menjadi aktif dan mandiri.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian pengembangan media audio visual berbantuan *microsoft power point* merupakan hal yang cukup menarik dan perlu dikembangkan pada saat ini apalagi di masa pandemi covid-19. Selain itu guru di SD Negeri 22 Sembawa kabupaten Banyuasin belum mengimplementasikan media tersebut sebagai media pembelajaran, yang kebanyakan guru hanya menggunakan buku saja dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V SD."

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : (1) Bagaimana Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V SD yang valid? (2) Bagaimana Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V SD yang praktis? (3) Bagaimana keefektifan media audio visual berbantuan *Microsoft Power Point* materi kubus dan balok kelas V SD yang telah dikembangkan?

B. METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangam media audio visual ini adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implemen-Evaluate*) adalah model pengembangan berorientasi kelas pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangan berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Artinya, hasil akhir suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Proses siklus yang dilakukan berkembang

dari waktu ke waktu dan berkesinambungan dari seluruh perencanaan pembelajaran dan implementasinya (Hamzah A. ,2020, p. 33).

Dalam pengembangan media audio visual ini prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap yaitu : (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan dengan cara memilih materi matematika yang akan diajarkan dengan media pembelajaran, serta menganalisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa setelah mempelajari materi kubus dan balok. Hal ini dilakukan agar materi yang akan diajarkan sesuai dengan siswa dan standar dari sekolah itu sendiri.

b. Analisis Media

Analisis media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran matematika dan bagaimana media dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan siswa. Analisis ini dengan cara berdiskusi dengan dosen pembimbing, guru bersangkutan untuk mencari kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *power point* pada materi kubus dan balok.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini pembuatan *Storyboard*, peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti akan membuat desain untuk isi media yang meliputi *template* dan materi. Pembuatan produk media berpedoman pada desain yang telah dibuat dengan menggunakan *powerpoint*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran itu sendiri, pada tahap ini peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan desain yang telah dibuat. Media yang telah disusun kemudian dikaji oleh beberapa oleh *review* para validator ahli dan guru. Setelah itu akan dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai media pembelajaran, hasil penilaian digunakan untuk pedoman revisi sehingga akan menghasilkan media yang layak.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsi agar dapat mengimplemtasikan dengan baik. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh para validator. Selanjutnya diuji coba kan kepada para siswa kemudian, para

siswa mengisi angket respon. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui segi kepraktisan media pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi data yang diperoleh di analisis untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil Pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan produk media pembelajaran audio visual berbantuan *microsoft power point* materi bangun ruang kubus dan balok kelas V SD, yang sudah divalidasi oleh para pakar/ ahli, serta telah diterapkan dalam kelas pembelajaran.pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan tahap-tahap dengan model pengembangan ADDIE yang dilakukan beberapa tahap yaitu :

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SD Negeri 22 Sembawa yang menggunakan kurikulum 2013 revisi 2020.

b. Analisis Materi

Pada tahap ini *Microsoft Power Point 2016* dipilih sebagai *software* utama dalam pengembangan media dikarenakan mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, animasi, *transitions*, dan *slide show*.

2. Desain (*Design*)

Pembuatan *Storyboard* bagian dalam pengembangan media pembelajaran berupa *Microsoft powerpoint* ini terdiri dari intro, desain utama, materi, contoh soal, dan penutup.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Penyusunan media pembelajaran audio visual dengan *Microsoft Powerpoint*

Proses pembuatan media pembelajaran audio visual mengikuti rancangan media yang telah dibuat pada tahapan desain menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Berikut penyusunan ini berupa desain tampilan yang meliputi :



Gambar 1. Tampilan Pembuka



Gambar 2. Tampilan Menu Utama Materi




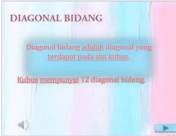
Gambar 3. Tampilan penutup

Tabel 1
HASIL KEPUTUSAN OLEH PARA AHLI

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1. Ada beberapa slide materi yang di hilangkan dan digabungkan saja materi nya dengan slide berikutnya yang ada gambar bangun ruang nya.	1.Sudah ada beberapa slide yang dihilangkan dan digabungkan sub materi dengan gambar bangun ruang kubus maupun Balok.
2. Rumus Kubus digabung Menjadi satu Slide Saja begitu pun dengan rumus Balok.	2.Slide Rumus Kubus sudah jadi satu slide dan rumus Balok juga sudah digabung.
3. Pada tampilan utama sub Pokok tulisan contoh soal dan kunci jawaban dihapus	3.Tampilan sub pokok tulisan contoh soal dan kunci jawab sudah dihilangkan.
4. Tulisan pada setiap slide diperhatikan lagi, jika ada warna nya ada yang kurang terlihat diganti warna yang sesuai	4.Tulisan dan warna background yang sudah diperbaiki
5. Perbaiki slide terakhir ganti <i>background</i> jangan hitam	5.Tampilan slide terakhir sudah di ganti <i>background</i> .

Tabel. 2
HASIL SEBELUM DAN SESUDAH DIREVISI

Media Audio Visual Berbantuan <i>Microsoft Power Point</i>		
Sebelum Revisi	Keputusan Revisi	Sesudah Revisi
	Tampilan sub pokok tulisan contoh soal dan kunci jawab sudah dihilangkan.	
	Tulisan dan warna background yang sudah diperbaiki	

	Perbaikan ganti <i>background</i> slide terakhir	
	Sudah melakukan perbaikan beberapa slide yang dihilangkan dan digabungkan dengan gambar bangun ruang kubus maupun Balok.	
		
	Slide Rumus Kubus sudah jadi satu slide dan rumus Balok juga sudah digabung.	
		

Tabel 3
DATA HASIL VALIDASI OLEH PARA AHLI

No	Validator	Skor Rata-rata
1.	Validator I	4,61
2.	Validator II	4,46
3.	Validator III	4,76
Jumlah		13,83
Rata-rata		4,61

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi ini untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan Media audio visual. Uji coba kepraktisan dilakukan oleh 5 siswa dan selanjutnya ke 15 siswa lainnya dan uji coba keefektifan dilakukan di SD Negeri 22 Sembawa sebanyak 1 kelas terdiri dari 20 siswa.

Tabel 4
HASIL DATA ANGGKET RESPON SISWA

No	Jumlah Siswa	Skor rata-rata	Keterangan
1	20 Siswa	4,62	Sangat Praktis

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Dari hasil tes siswa yang menggunakan bahwa media audio visual berbantuan *Microsoft power point* diperoleh penilaian keefektifan. Data hasil tes siswa dilihat dari berdasarkan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 68 sebanyak 16 siswa dari 20 siswa. Sedangkan 4 siswa menunjukkan tidak tuntas.

Tabel 4.5
DATA HASIL TES BELAJAR SISWA

No	Jumlah Siswa	Nilai Ketuntasan	Keterangan
1	20 Siswa	80%	Tinggi/ Tuntas

2. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media audio visual dilakukan oleh peneliti menghasilkan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* yang valid, praktis, dan efektif yaitu berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan media audio visual berbantuan *Microsoft power point*, bisa diketahui bahwa produk media audio visual dinyatakan bisa dilakukan uji kevalidan di dalam proses pembelajaran matematika materi kubus dan balok. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti memperoleh nilai rata-rata 4,62 dari lembar angket respon siswa yang diisi oleh siswa kelas V uji coba dilakukan oleh 20 siswa. Dan berdasarkan data hasil pengujian produk media audio visual berbantuan *Microsoft power point* oleh ahli materi atau validator I mendapatkan nilai skor rata-rata yaitu 4,61 dengan kategori sangat valid, ahli media atau validator II nilai skor rata-rata 4,46 dengan kategori sangat valid, dan hasil dari validasi guru kelas mendapatkan nilai skor rata-rata 4,76 dengan kategori sangat valid maka hasil keseluruhan dari ketiga validator mendapatkan skor rata-rata 4,61. Hal ini dapat diartikan bahwa produk yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang dicapai berdasarkan nilai rata-rata dari lembar angket validasi dan sejalan dengan kriteria interval skor 4,21 – 5 dikatakan sangat valid dengan penelitian oleh Yani(2018).

Untuk data keefektifan media audio visual dilakukan dengan cara tes hasil belajar siswa. Berdasarkan tes hasil belajar yang telah dilakukan diperoleh persentase ketuntasan 80% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media audio visual efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan teori menurut Ramli, yang mengemukakan bahwa media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan yang berisi pesan pembelajaran. Hasil penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian-penelitian terdahulu yang relevan pertama dilakukan oleh Indah (2017) menyimpulkan bahwa pengembangan media interaktif menggunakan *power point* bahwa penilaian dari

ketiga pakar dapat membanttu peneliti merevisi produk menjadi lebih baik, Penilaian pada tahap evaluasi *one to one* peneliti memfokuskan untuk mengukur aspek intrinsik pada media pembelajaran dari hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dapat membantu peneliti untuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan keefektifan.

Kedua penelitian dilakukan oleh Yani (2018) menyimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* Pada Materi Relasi dan Fungsi untuk Siswa SMP kelas VII dinyatakan valid, praktis dan efektif media dikembangkan mempunyai kriteria baik, penilaian ahli media sebesar 4,4 ahli materi sebesar 4,2 dan guru sebesar 4,8 dinyatakan valid, kepraktisan berdasarkan angket siswa sebesar 3,9 dan hasil observasi pembelajaran sebesar 87% dan keefektifan 76,7%.

Ketiga penelitian dilakukan oleh Arisa (2021) menyimpulkan bahwa video pembelajaran matematika yang dikembangkan adalah hasil dari validasi ahli pada aspek materi memperoleh 92% pada aspek materi 91% dikategorikan sangat valid rata-rata nilai $\geq 80\%$ hasil angket 88,8 % "sangat Praktis". Dan hasil keefektifan sebesar 72% kategori efektif sehingga produk dapat digunakan proses pembelajaran.

Keempat penelitian dilakukan oleh Paulina (2019) menyatakan bahwa hasil penilaian expert media interaktif perlu direvisi agar mendapat hasil produk media sehingga dapat meningkatkan keefektifan yang sudah dikembangkan tergolong efektif dan memiliki daya Tarik.

Kelima penelitian dilakukan oleh Saputra (2016) menyimpulkan bahwa *prototype* multimedia pembelajaran pada bahasan lingkaran siswa kelas VIII yang valid dan praktis semua validator menyatakan baik. Dan hasil efek potensial hasil belajar siswa mendapatkan hasil belajar sebesar 81,8 dengan persentase sebanyak 76,5 %.

Hal ini diperkuat dengan adanya media audio visual memiliki keunggulan dari penelitian sebelumnya,yaitu media audio visual berbantuan *microsoft power point* ini medianya di setiap slide materi sudah ada suara atau audio nya pengisian suaranya pun diisi oleh suara peneliti sendiri. Yang mana pada penelitian sebelumnya media pembelajaran *power point* hanya menampilkan gambar pada *power point* nya berbeda dengan penelitian ini media audio visual berbantuan *Microsoft power point* ini tidak hanya menampilkan gambar tetapi juga memiliki slide suara.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan teori- teori yang ada yaitu menurut Levie & Lentz, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Kumala. 2016). Senada dengan menurut Suryani dan Agung media pembelajaran adalah media yang digunakan

dalam pembelajaran , yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar siswa(Suryani. 2018).

Sejalan dengan media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses (Kumala. 2016). Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat, misalnya rekaman video, ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya (Sundayana.2015).

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* materi bangun ruang kubus dan balok kelas V SD mendapatkan nilai rata- rata 4,61 kriteria interval skor 4,21 – 5 dikatakan sangat valid, nilai kepraktisan 4,62 kriteria interval skor 4,21 – 5 dikatakan sangat praktis, dan nilai keefektifan rata-rata 80% berdasarkan persentase ketuntasan 61%-80% dikatakan tinggi/ efektif.

a. Validasi

Pada tahap validasi ada beberapa validator diantaranya satu orang Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang, satu operator di SD IT mufidatul ilmi Banyuasin, dan guru kelas SD Negeri 22 Sembawa, Desa Pulau Harapan, Kec. Sembawa, Kab. Banyuasin. Dari hasil validasi bersama para pakar/ ahli maka *prototype* I dilakukan revisi sesuai saran/ komentar sehingga menghasilkan *prototype* II kembali divalidasi kepada pakar/ ahli dengan lembar angket validasi untuk melakukan penilaian media audio visual yang telah direvisi oleh peneliti. Setelah melakukan perhitungan dan penilaian media audio visual berbantuan *microsoft power point* mendapatkan kevalidan dengan nilai rata-rata validasi sebesar 4,61 berdasarkan kriteria interval skor 4,21 – 5.

b. Kepraktisan

Media audio visual yang telah valid maka dilakukan uji coba dilakukan oleh 5 siswa dan selanjutnya ke 15 siswa lainnya. Kepraktisan media audio visual dapat dilihat dari hasil *prototype* dalam kegiatan siswa pada tahap uji coba dimana siswa melakukan uji coba antusias pada saat menggunakan media audio visual menggunakan laptop dengan hasil pemberian angket respon siswa. Dengan memperoleh nilai rata-rata angket respon siswa sebesar 4,62 dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbantuan *Microsoft power point* tersebut sangat praktis dalam kriteria interval skor 4,21 – 5 .

c. Kefeektifan

Keefektifan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan 10 soal tes yang dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan nilai data keefektifan, dalam tes dapat diketahui berdasarkan pencapaian Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) \geq 68. Siswa yang tuntas dalam tes ini ada enam belas siswa dan empat yang tidak tuntas dan peneliti memperoleh memperoleh nilai rata-rata keefektifan sebesar 80% maka berdasarkan persentase ketuntasan 60% - 80% dikatakan tinggi/ efektif.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tentang "Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V SD" dapat disimpulkan:

1. Hasil pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V adalah sangat valid. Hal ini diperoleh data melalui lembar angket validasi dengan hasil analisis data nilai rata-rata kevalidan sebesar 4,61.
2. Hasil pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V adalah sangat praktis. Hal ini diperoleh data hasil angket siswa dengan nilai rata-rata kepraktisan 4,62.
3. Hasil pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V adalah efektif. Hal ini diperoleh hasil tes belajar siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 80%.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran:

1. Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan media Hasil pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point* pada materi lain seperti operasi hitung pecahan, skala, pengumpulan & penyajian data, dan lain-lain.
2. Bagi guru, diharapkan media audio visual berbantuan *Microsoft Power Point* yang dikembangkan dapat digunakan menunjang proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat belajar matematika khususnya pada materi kubus dan balok.

DAFTAR RUJUKAN

- Arisa, Nadya. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Youtube Untuk Kelas 8". Skripsi. FKIP, Universitas PGRI, Palembang.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Lestari, Suci Indah. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan PowerPoint Pada Materi Persegi Panjang Untuk Siswa SMP". Skripsi. FKIP, Universitas PGRI, Palembang.
- Nur Kumala, F. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika.
- Paulina, Yulius Susi. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Power Point Pada Materi Limas Untuk Siswa SMP". Skripsi. FKIP, Universitas PGRI, Palembang.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Saputra, Handri. (2016). "Pengembangan Media Visual Menggunakan Microsoft Power Point Pada Pokok Bahasan Lingkaran Untuk SMP Kelas VIII". Skripsi. FKIP, Universitas PGRI, Palembang.
- Sukiman.(2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayana, R. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wijayanti, Widya. (2019). *Pengembangan Media Power Point IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samrono*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 3(2): 77-83.
- Yani, Linda. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Siswa SMP Kelas VIII". Skripsi. FKIP, Universitas PGRI, Palembang.