



## **Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan *Microsoft Power Point***

**Mellyana Anindi Putri<sup>1\*</sup>, Jayanti<sup>2</sup>, Ida Suryani<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: [Mellyanaanindiputri@gmail.com](mailto:Mellyanaanindiputri@gmail.com), [jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com), [ida954321@gmail.com](mailto:ida954321@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui media audio visual berbantuan Microsoft power point materi bangun datar yang valid, praktis dan efektif untuk siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (researt and development) menggunakan model ADDIE. Hasil analisis yang dikembangkan sangat valid dari lembar angket validasi dengan nilai presentase dengan rata-rata keseluruhan 91,33%, media audio visual berbantuan Microsoft power point yang dikembangkan sangat praktis dari hail uji coba one to one dan small group dengan nilai presentase keseluruhan 85,81%, serta media audio visual berbantuan Microsoft power point yang dikembangkan efektif terlihat dari hasil tes mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82 Hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, peneliti mendapatkan nilai rata-rata angket one to one evaluation yaitu 84,80% yang di uji coba oleh siswa kelas IV sebanyak 3 siswa dan nilai rata-rata angket small group evaluation yaitu 86,82% yang duji coba oleh siswa kelas IV sebanyak 7 siswa, sehingga diperoleh nilai rata-rata yaitu 85,81%.

**Kata Kunci:** *Media Audio Visual, Microsoft Power Point*

### **Abstract**

This development research aimss to produce audio-viual media assisted by Microsoft power point for valid, practical and effective two dimentional for fourth grade elementary school stdentss. The method used in this research is research and development using the ADDIE model. The results of the analysis developed are very valid from the validation questionnaire sheet with an overall average percentage value of 91,33%, audio visual media assisted by Microsoft power point which was developed very practically from the results of one to one and small group trials with a overall percentage score of 85,81%, as well as audio-visual media assisted by Microsoft power point which has been developed effectively, it can be seen from the test results that the average score is 82. The results of the research and development that has been carried out, the researcher obtained an average score of a one evaluation questionnaire, namely 84.80%, which was tested by 3 class V students and the average value of the small group evaluation questionnaire, namely 86.82%, which tested by 7 students in grade IV, so that the average velue was 85.81%.

**Keywords:** *Audio-visual media, Microsoft Power Point*

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum pendidikan di Indonesia sangat mengalami perubahan yang drastis dan komunikasi dunia Pendidikan pada zaman sekarang yaitu

pemberlakuan Kurikulum 2013. Mendikbud menggunakan bahwa perubahan dan pengembangan kurikulum harus senantiasa disesuaikan dengan tuntutan zaman. Namun masih terdapat beberapa kekurangan dan perbedaan dari Kurikulum selanjutnya. 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. Media pembelajaran adalah seperangkat alat atau wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran (Zahwa, 2022, p. 63). Gerlach dan Ely (Utami, Jayanti, & Selegi, 2023, p. 22) media pembelajaran merupakan perpaduan bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*.

Berbagai macam media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran menggunakan audio visual. Media audio visual media yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan yang disalurkan pada jenis media ini bersifat informasi pada masyarakat dan perusahaan telah memberikan kontribusi untuk melibatkan perdebatan (Triana, 2020, p. 16). Sementara itu, (Gayantri & Agustika, 2022, p. 11) menyatakan bahwa media audio visual merupakan suatu alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara dalam menyalurkan pesan dengan melibatkan dua indera yaitu pendengaran dan penglihatan.

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 meningkatkan prestasi belajar siswa.

Matematika merupakan suatu ilmu yang berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol khusus yang tersusun secara hirarkis, sistematis dan membutuhkan penalaran yang deduktif. Matematika adalah salah satu ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan bahasa simbolis dan universal yang memungkinkan manusia berfikir, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara belajar bernalar deduktif dan induktif. Penggunaan media belajar dalam pembelajaran Matematika diharapkan dapat membantu untuk dapat memahami konsep dan struktur-struktur materi yang dipelajari dan dapat memberikan gambaran peserta didik agar lebih mudah dipelajari (Noni, Setiawan, Sahamony, & Bano, 2022, p. 8). Guru dituntut untuk memotivasi siswa agar aktif, kreatif dan sistematis dalam berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahan yang berdasarkan beberapa metode atau pendekatan dan media pembelajaran yang menarik untuk bisa menarik perhatian siswa.

Faktor penyebab memilih materi Bangun Datar atau kesulitan siswa kelas IV yaitu siswa memiliki kesulitan untuk mendalami fakta atau bagian lain dari Matematika sebab materi yang diajarkan hanya berupa teori, sehingga siswa belum memahami atau menguasai materi bangun datar dan ketika menjawab soal. Misalnya jika diberikan soal yang berbeda bentuknya konteks soal lebih sulit sehingga siswa sering kali tidak mengerti konsep yang dipelajari sehingga menjadi lupa dan kesulitan dalam belajar materi bangun datar. Selain itu kegiatan dan soal untuk mengembangkan kemampuan koneksi matematis dan kemampuan pemecahan masalah siswa juga kurang dalam proses belajar.

Berdasarkan, hasil observasi dengan Guru kelas IV di SDN Bamasco BOR 12 disekolah ini sudah terdapat fasilitas yang mendukung proses pembelajaran yaitu perpustakaan dan alat bantu media berupa laptop. Namun fasilitas tersebut masih belum dimaksimalkan pemanfaatannya dalam media pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Disekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual *Microsoft Power Point*. Dengan minimnya media pembelajaran membuat pembelajaran kurang efektif. Akibat dari penggunaan metode belajar yang monoton membuat siswa menganggap pembelajaran Matematika sulit untuk dipahami. Sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran banyak siswa yang kurang tertarik dan kurang antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar siswa terlihat setelah melakukan ulangan harian nilai mereka banyak yang belum melewati KKM (Kriteria ketuntasan maksimal) yaitu dengan nilai 65. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi permasalahan siswa kelas IV yaitu perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan sumber belajar alternative untuk secara mandiri oleh siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien, dan berhasil dengan baik, bukan hanya mengandalkan buku pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Peneliti ingin mengembangkan media yang dapat membantu Guru dalam memanfaatkan sarana yang ada disekolah sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika dikelas IV SDN Bamasco BOR 12. Media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran audio visual berbantuan *Microsoft Power Point*.

*Microsoft Power Point* (Poerwanti & Mahfud, 2018, p. 267) merupakan perangkat lunak yang berbasis Windows yang dapat digunakan untuk membuat media yang menarik melalui slide-slide yang berisikan gambar, tulisan dan juga suara. *Microsoft Power Point* ini umumnya media yang digunakan untuk presentasi akan tetapi dapat diaplikasikan menjadi media multimedia dan video. Menurut (Guntoro & Lie, 2021, p. 1098) manfaat *Microsoft power Point* dalam pembelajaran antara lain: dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran lebih menarik, menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dan materi pembelajaran yang disampaikan secara utuh melalui point-point materi. Alasan menggunakan media pembelajaran audio visual berbantuan *Microsoft Power Point* memiliki pengolahan teks, warna gambar, serta animasi- animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas pengguna. Selain itu media audio visual berbantuan *Microsoft Power Point*

dapat menambahkan gambar, audio, video, dan membuat soal pembelajaran. *Microsoft Power Point* juga dapat membantu membuat media pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat memudahkan dan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Widya Wijaya mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran *Point Power* untuk siswa kelas IV SD Negeri Samirone yang menghasilkan media pembelajaran *Microsoft Power Point* yang mana media pembelajaran *power point* hanya menggunakan visual atau gambar saja dan belum melakukan animasi disetiap kalimat pada media pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Power Point* pada materi bangun datar kelas IV, yang dimana media tersebut akan dirancang sedemikian rupa dari media pembelajaran sebelumnya sehingga media tersebut terdapat perubahan dari yang hanya ada gambar saja tetapi juga menggunakan audio (suara) yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran tersebut. Dalam mengembangkan media ini diharapkan dapat membantu Guru dalam proses pembelajaran, menjadi fasilitator yang cukup baik dan dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa menjadi aktif.

## **METODE**

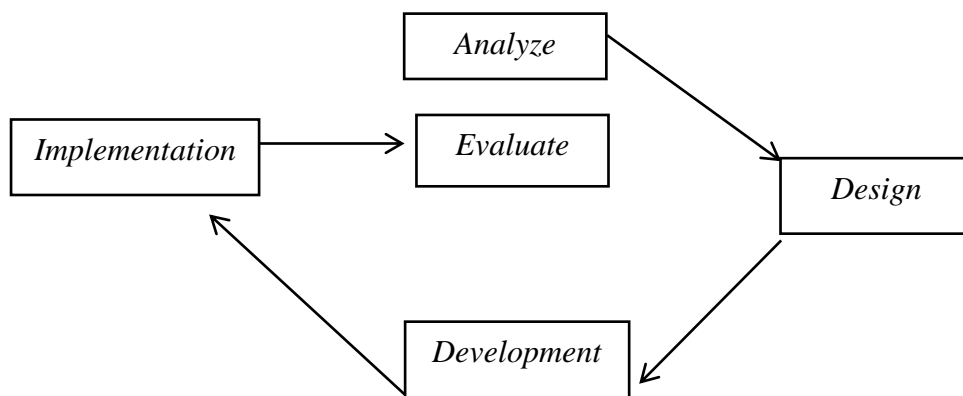
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono dalam (Prasetyo, Aka, & Primasatya, 2023) Metode Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang tujuannya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa untuk menemukan pengetahuan baru atau menjawab permasalahan.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media audio visual adalah Model *ADDIE* (*Analysis- Design- Development- Implement- Evaluate*) merupakan model yang masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi. Model *ADDIE* salah satu model desain pengembangan sistematis, model ini dikembangkan atau disusun secara terprogram dengan urutan-urutan yang kegiatannya secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Safitri & Aziz, 2022, p. 53). Dalam pengembangan ini peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio visual berbantuan *Microsoft Power Point* materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar. Tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran tersebut diketahui melalui validasi oleh materi, validasi oleh media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan media oleh peserta didik.

Robert Maribe Brach (2009) mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pengembangan) dengan pendekatan *ADDIE*, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation* dan

*Evaluation* (Sugiyono, 2019, p. 765). Berikut prosedur penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut :

Berikut tahapan–tahapan penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada diagram berikut yaitu (Sugiyono, 2019, p. 266):



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE

#### Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan pengumpulan data dilakukan untuk dapat menjawab permasalahan peneliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media audio visual berbantuan *Microsoft Power Point* dalam pembelajaran ini menggunakan beberapa jenis yaitu :

##### 1. Tes

Tes merupakan instrument yang berupa pertanyaan, lembar kerja atau yang lainnya yang bisa digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan serta bakat yang ada didalam diri subjek peneliti. Lembar istrumen bisa berisi tentang soal-soal.

##### 2. Kuisisioner \ Angket

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dikakukan dengan cara memberikan sebuah pertanyaan yang ditujukan kepada responden untuk dijawab. Jawaban tersebut akan diukur dengan menggunakan skala likert yaitu skala yang memiliki tingkat gradasi dari yang sangat positif sampai ke negatif (Evitha & HS, 2019, p. 92).

Angket dapat digunakan ketika uji kelayakan dan uji coba media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Evaluasi pengembangan media audio visual materi bangun datar berbantuan *Microsoft Power Point* dilakukan oleh validator para ahli media dan validator materi. Sedangkan uji coba media audio visual dalam materi bangun datar berbantuan *Microsoft power Point* dengan memberikan angket kepada Guru uji coba lapangan.

##### 3. Observasi

Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan teknik pengumpulana data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan suatu produk media audio visual berbantuan *Microsoft Power Point* yang valid, praktis dan efektif. Pengembangan media audio visual berbantuan *Microsoft Power Point* materi bangun datar kelas IV SD Negeri Bamasco BOR 12 menggunakan model ADDIE. Penelitian dilakukan di SD Negeri Bamasco BOR 12, kec. Tuah Negeri, Kab. Musi Rawas dengan siswa kelas IV yang dilakukan secara tatap muka.

*Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, media dan kebutuhan. *Design*, pada tahap ini peneliti menyusun rancangan *storyboard*. Tahap *development* peneliti mengembangkan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* materi bangun datar sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat selanjutnya akan dilakukan validasi media oleh para ahli. Pada tahap *implementation* yaitu peneliti menguji coba produk yang sudah dikembangkan, kemudian membagikan angket kepada siswa dan melakukan tes hasil belajar siswa. *Evaluation* adalah tahap terakhir peneliti melakukan evaluasi media audio visual berbantuan *Microsoft power point* yang sudah dikembangkan yang hasilnya diperoleh pada tahap *implementation*.

Berdasarkan olah data yang sudah diperoleh pada proses pengembangan media audio visual berbantuan *microsoft power point* materi bangun datar, dapat diketahui bahwa produk media audio visual dapat dilakukan uji kevalidan dalam proses belajar matematika materi bangun datar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data yang didapatkan pada saat proses validasi produk oleh ahli materi, media dan guru kelas.

Hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, peneliti mendapatkan nilai rata-rata angket *one to one evaluation* yaitu 84,80% yang di uji coba oleh siswa kelas IV sebanyak 3 siswa dan nilai rata-rata angket *small group evaluation* yaitu 86,82% yang diuji coba oleh siswa kelas IV sebanyak 7 siswa, sehingga diperoleh nilai rata-rata yaitu 85,81% dengan kategori "sangat praktis".

Berdasarkan data hasil uji coba validasi produk media audio visual berbantuan *Microsoft power point* yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori "sangat valid". Pada ahli media memperoleh nilai rata-rata 91,83% dengan kategori "sangat valid". Dan yang terakhir hasil validasi oleh guru kelas memperoleh nilai rata-rata 92,17% dengan kategori "sangat valid", maka hasil keseluruhan ketiga validator diperoleh nilai rata-rata validasi yaitu 91,33% dengan kategori "sangat valid".

Hasil data keefektifan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* dapat dilihat pada tes hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang sudah dilakukan oleh siswa kelas IV SD diperoleh presentase ketuntasan 82. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbantuan *Microsoft power point* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Hasil dari penelitian ini diperkuat oleh penelitian-penelitian terdahulu yang relevan yang pertama dilakukan oleh Zulfadewina (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Microsoft power point* pada materi perubahan wujud benda cair sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Terlihat pada data hasil penelitian ahli materi memperoleh skor rata-rata 94%. Ahli media dengan skor 85% dan angket respon siswa memperoleh skor 77%.

Penelitian kedua dilakukan oleh Elly Anjarsari (2020) menyimpulkan bahwa media audio visual sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dan dinyatakan valid, praktis dan efektif. Dengan nilai validasi materi yaitu 3,53, validasi media memperoleh nilai 3,28 dan validasi mengolah program keefektifan memperoleh nilai 3,5.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Mardilta Putri Fuzian (2022) menyimpulkan bahwa pengembangan media audio visual animasi berbasis datar layak digunakan sebagai sumber belajar siswa. Dengan perolehan hasil penelitian pada ahli materi mendapatkan skor presentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik, ahli media mendapatkan skor presentase 81% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, dengan adanya media audio visual berbantuan *Microsoft power point* memiliki keunggulan dari penelitian sebelumnya, yaitu didalam media terdapat sebuah slide yang didalamnya terdapat penjelasan materi yang sudah ada suara, video dan gambar animasi. Pada penelitian sebelumnya hanya terdapat menghampirkan gambar pada *Microsoft power point*.

Dapat disimpulkan dari hasil pembahasan diatas bahwa pengembangan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* materi bangun datar kelas IV SD Negeri Bamasco BOR 12 mendapatkan nilai rata-rata 91,33% dikatakan sangat valid, nilai kepraktisan memperoleh rata-rata 85,81% dengan kriteria sangat praktis dan nilai keefektifan memperoleh presentase ketuntasan 82 dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan dari hasil pengembangan produk media audio visual berbantuan *Microsoft power point* dimulai dari tahap *prototype I*, *prototype II* dan hasil pengembangannya yaitu sebagai berikut :

### **Validasi**

Tahap validasi terdapat beberapa validator yaitu dua orang Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang dan Guru kelas IV SD Negeri Bamasco BOR 12. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli maka *prototype I* dilakukan revisi sesuai dengan saran/komentar yang diberikan sehingga dapat menghasilkan *prototype II* kembali melakukan validasi kepada ahli dengan menggunakan lembar angket validasi untuk menilai media audio visual berbantuan *Microsoft power point* yang sudah direvisi oleh peneliti. Selanjutnya melakukan perhitungan nilai media audio visual berbantuan *Microsoft power point* mendapatkan kevalidan dengan nilai 91,33% dengan kriteria sangat valid.

Sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Arisa (2021) dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Matematika yang sudah dikembangkan

yaitu hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 92% dikategorikan sangat valid, kepraktisan memperoleh nilai 88,8% dengan kriteria sangat praktis dan keefektifan sebesar 72% kategori sangat efektif sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

### **Praktis**

Media audio visual berbantuan *Microsoft power point* sudah dinyatakan valid selanjutnya tahap uji coba yang dilakukan dengan tahap one to one evaluations dengan jumlah 3 siswa dan small group evaluations dengan jumlah 7 siswa. Pada tahap uji coba kepraktisan media audio visual dapat dilihat dari kegiatan siswa apakah antusias dalam pembelajaran menggunakan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* menggunakan laptop sehingga dapat mengetahui nilai melalui pemberian angket respon siswa. Terdapat kendala dalam mengujicoba produk ini yaitu aliran listrik mati sehingga saat melakukan tampilan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* hanya memperlihatkan satu persatu kepada siswa atau duduk sesuai kelompok. Sehingga dapat memperoleh rata-rata 85,81% dengan kriteria sangat praktis.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Wijaya (2023) dapat disimpulkan bahwa media audio visual yang dikembangkan menggunakan sparkol video scribe dinyatakan valid dengan presentase 86,4% kategori sangat valid, kepraktisan diperoleh dari respon siswa dan pendidik melalui angket yang diberikan dengan memperoleh presentase 91,2% dengan kategori sangat praktis dan pendidik memperoleh presentase 90,9% dengan kategori sangat praktis.

### **Keefektifan**

Pada tahap keefektifan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* materi bangun datar yang dikembangkan pada penelitian ini memberikan 10 soal tes pilihan ganda yang dikerjakan oleh 20 siswa untuk mendapatkan nilai data keefektifan, pada tes ini pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65. Yang tuntas pada tes ini berjumlah Sembilan siswa dan Dua siswa tidak tuntas. Peneliti memperoleh nilai rata-rata keefektifan sebesar 82 dengan kategori sangat efektif.

Senada dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Saputra (2016) disimpulkan yaitu *prototype* multi media pembelajaran pada bahasa lingkaran siswa kelas III yang dinyatakan valid dan praktis oleh validator. Untuk hasil efek potensial siswa memperoleh hasil belajar sebesar 81,8 dengan presentase sebanyak 76,5%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media audio visual berbantuan *Microsoft power point* materi bangun datar kelas IV SD Negeri Bamasco BOR 12, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbantuan *Microsoft power point* dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli materi, media dan guru dengan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 91,33% dengan kriteria sangat valid. Tingkat kepraktisan dinyatakan praktis setelah melakukan tahap uji coba one to one evaluations dan small group evaluations yang memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 85,81% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan keefektifan diperoleh dari hasil uji coba lapangan dengan mengisi soal



mendapatkan nilai rata-rata 82 Berdasarkan data hasil uji coba validasi produk media audio visual berbantuan Microsoft power point yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori “sangat valid”. Pada hali media memperoleh nilai rata-rata 91,83% dengan kategori “sangat valid”. Dan yang terakhir hasil validasi oleh guru kelas memperoleh nilai rata-rata 92,17% dengan kategori “sangat valid”, maka hasil keseluruhan ketiga validator diperoleh nilai rata-rata validasi yaitu 91,33% dengan kategori “sangat valid”

Dan pengembangan yang sudah dilakukan, peneliti mendapatkan nilai rata-rata angket one to one evaluation yaitu 84,80% yang di uji coba oleh siswa kelas IV sebanyak 3 siswa dan nilai rata-rata angket small group evaluation yaitu 86,82% yang duiji coba oleh siswa kelas IV sebanyak 7 siswa, sehingga diperoleh nilai rata-rata yaitu 85,81% dengan kategori “sangat praktis”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Evitha, Y., & HS, F. M. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Economic Order Quantity ( EOQ ) Terhadap Pengendalian Persediaan Bahan Baku Produksi di PT. Omron Manufacturing OF Indonesia . *Jurnal Logistis Indonesia*, 88-100.
- Fitriana, D., Kusumawati, N., & Rizhardi, R. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Elementary*, 30-36.
- Gayantri, I. A., & Agustika, G. N. (2022). Pengembangan Media Audi Visual Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Dengan Pendekatan Kontekstual Siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 10-17.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengenmbangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*, 291-299.
- Guntoro, B. H., & Lie, S. (2021). Optimalisai pemanfaatan Microsoft Power Point dalam pembuatan materi ajar bagi GURU. *Pengabdian kepada Masyarakat*, 1097-1106.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media UNO MATH Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *Jurnal Available Online*, hal:209-217.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriadi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3928-3939.
- Noni, D. S., Setiawan, D., Sahamony, N. F., & Bano, V. O. (2022). *Matematika dan Ilmu Pengetahuan IPA*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Poerwanti, J. I., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan Microsoft Office Power Point pada Guru-guru sekolah dasar. *Jurnal pengabdian dan perberdayaan Masyarakat*, 265-271.
- Prasetyo, A. F., & Astuti, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajara ORMAS (organ tubuh manusia) Berbasis aplikasi Microsoft power point disekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1198-1209.
- Prasetyo, Y. A., Aka, K. A., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan Media Video Scribe pada Materi Rantai Makanan Kelas V sdn Mojojoto 4 Kota Kediri. *Joulral and Education*, 2671-2676.
- Safitri, M., & Aziz, M. (2022). ADDIE sebuah Model untuk Pengembangan

- Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Hal 50-58.
- Saputro, K. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal ilmu pendidikan*, 1-8.
- Saputro, K. A. (2021). eningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal ilmu pendidikan*, hal 1-8.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Triana, M. (2020). Media Massa dan Public Sphere. *ilmu ekonomi*, 10-16.
- Utami, S., Jayanti, & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interakti Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 3 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 21-26.
- Zahwa, F. A. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. *jurnal penelitian pendidikan dan ekonomi*, 2614-5813.