

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME DUBA ADVENTURES* BERBASIS *POWERPOINT* MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lilik Nur Sinta^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: liliknursinta@gmail.com,

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang bersifat menarik, mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran *game* berbasis *powerpoint*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa data hasil validasi produk yang dilakukan oleh dua ahli mendapatkan skor 82,86% untuk ahli materi dengan kategori sangat layak, 79% untuk ahli media dengan kategori layak berdasarkan data hasil validasi produk maka, produk yang dikembangkan peneliti dinyatakan valid dan dapat diujicobakan di lapangan. Sedangkan hasil uji coba produk diperoleh data 97% untuk hasil angket siswa dan guru dengan kategori sangat layak yang berarti *game duba adventures* berbasis *powerpoint* dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil tes siswa, produk yang digunakan dinyatakan efektif karena skor ketuntasan klasikal mencapai 91% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Research and Development (RND); ADDIE; Media Pembelajaran Interaktif; Powerpoint.*

PENDAHULUAN

Covid 19 atau lebih dikenal dengan *Corona Virus Disease* adalah varian virus baru yang menyerang sistem pernafasan manusia yang ditemukan di Wuhan, China. [1]Pandemi Covid 19 adalah sebuah wabah penyakit yang menyebar di seluruh dunia yang mengakibatkan ruang lingkup aktivitas manusia menjadi lebih sempit dan terbatas.

[2]Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah Indonesia untuk mengurangi tingkat penyebaran virus corona adalah dengan melakukan pembatasan sosial berskala besar. Salah satu kegiatannya dengan mengadakan sistem bekerja dan belajar dari rumah atau sering disebut dengan *Work From Home* dan sistem pembelajaran jarak jauh atau daring.

[3]Sistem pembelajaran jarak jauh yang dibuat oleh pemerintah memiliki banyak kendala yaitu kemampuan literasi yang rendah, akses internet yang sulit dan kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran jarak jauh khususnya pada media pembelajaran. Kendala-kendala tersebut menuntut guru harus bertanggungjawab penuh atas keberhasilan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan terutama pada mata pelajaran matematika.

[4]Mata pelajaran Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang berhubungan

langsung dengan konsep kehidupan manusia. Selain itu, mata pelajaran Matematika merupakan Salah satu bidang ilmu yang ada pada semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Selain itu, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipecahkan karena konsep dari Matematika yang bersifat abstrak sehingga siswa memerlukan bantuan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran nyata mengenai konsep Matematika yang relatif sulit.

[5]Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka pemanfaatan media berbasis teknologi sangatlah dibutuhkan pada pembelajaran Matematika terutama pada materi bangun datar K.D 3.9 yaitu menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang lazim digunakan di masa seperti ini adalah komputer dan telepon pintar. Media pembelajaran seperti ini pada umumnya menggunakan perangkat keras maupun

perangkat lunak dalam mendukung proses operasi perangkat tersebut. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah media pembelajaran *interaktif* berbasis *powerpoint*.

[6]*PowerPoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi secara elektronik. *Microsoft Powerpoint* merupakan aplikasi yang berjalan pada sistem operasi *windows* dan *macintosh*.

[7]*Powerpoint* merupakan program aplikasi untuk membuat dan mengolah data persentasi yang berbentuk tabel, garafik dan gambar dan salah satu fasilitas *software* yang diberikan oleh *Microsoft Office* yang memiliki banyak menu dalam aplikasinya. Menu-menu inilah yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik disertai dengan animasi-animasi lucu, penuh warna yang ditampilkan pada *slide show* yang dapat diubah menjadi media *interaktif* seperti *game* yang ada pada *android* maupun komputer.

Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran.

[8]Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media *interaktif powerpoint* juga dapat memancing stimulus siswa agar dapat memanipulasi konsep-konsep serta dapat mengetahui bentuk nyata konsep matematika yang abstrak.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 Maret 2021 dengan guru kelas IV SD Negeri Sukroharjo dari beberapa pertanyaan diperoleh data bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara daring karena masa pandemi sehingga, pembelajaran yang dilaksanakan berjalan sedikit terhambat karena kurangnya media pembelajaran yang memadai serta kurangnya wawasan dari guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif terlebih media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang digunakan pada Sekolah tersebut hanya sebatas media pembelajaran berupa video dan teks bacaan.

Berdasarkan beberapa masalah di atas maka, peneliti memberikan solusi berupa penggunaan media berbasis teknologi interaktif yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik berupa *Game Duba Adventures* Berbasis *PowerPoint* Materi Bangun Datar. Media ini

mempunyai kelebihan berupa visual yang menarik dengan menyajikan gambar dan warna yang di sukai oleh mayoritas anak-anak, selain itu, kepraktisan dari media ini sangat menguntungkan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Game Duba Adventures* Berbasis *PowerPoint* Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RND)* dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. [9]*Design research* merupakan suatu rangkaian pendekatan dalam merancang, mengembangkan dan mengevaluai kegiatan pembelajaran untuk memperoleh teori-teori baru yang berdampak pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut [10].

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa SDN Sukoharjo dengan rincian 1 guru kelas dan 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi wawancara, angket, tes, dan uji validasi.

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan diuraikan sebagai berikut :

Teknik Analisis Data Validasi produk

Pengolahan data hasil validasi produk menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Sumber : [11]

Keterangan :

P = Presentase Skor (%)

n = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimal

Rentang skor penilaian hasil validasi produk adalah :

Tabel 1. Interpretasi Skor Validasi Produk

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Belum Layak
0% - 20%	Sangat Belum Layak

Sumber : [12]

Berdasarkan tabel 1, pengembangan media *Game Duba Adventures* berbasis *PowerPoint* dikatakan valid apabila, rata-rata total keseluruhan dari lembar validasi oleh para ahli mendapatkan rentang skor penilaian $\geq 41\%$ dengan kategori cukup layak. Apabila skor yang didapat $\leq 41\%$ maka, revisi terhadap *Game Duba Adventures* berbasis *PowerPoint* tetap dilakukan hingga diperoleh *Game* yang dikategorikan valid dari penilaian para ahli.

Teknik Analisis Data Respon Siswa dan Guru (Angket)

Teknik analisis data respon siswa dan guru dilakukan dengan cara menggunakan rumus persentase seperti teknik analisis data pada hasil validasi produk. Berikut rumus untuk menghitung hasil perolehan :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Sumber : [11]

Keterangan :

- P = Presentase Skor (%)
- n = Jumlah Skor yang diperoleh
- N = Jumlah Skor Maksimal

Rentang Skor penilaian respon siswa dan guru terhadap produk pengembangan media sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor Respon Siswa dan Guru

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Belum Layak
0% - 20%	Sangat Belum Layak

Sumber : [12]

Berdasarkan tabel 2, pengembangan media *Game Duba Adventures* berbasis *PowerPoint*

dikatakan layak dalam segi kepraktisan apabila, rata-rata total keseluruhan dari lembar respon oleh siswa dan guru mendapatkan rentang skor penilaian $\geq 41\%$ dengan kategori cukup layak. Apabila skor yang didapat $\leq 41\%$ maka, revisi terhadap *Game Duba Adventures* berbasis *PowerPoint* tetap dilakukan hingga diperoleh *Game* yang dikategorikan praktis dari penilaian siswa dan guru.

Teknik Analisis Data Tes

Teknik analisis data tes dilakukan dengan cara menghitung skor tes setiap siswa, menentukan nilai yang dicapai setiap siswa, menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu siswa yang mendapatkan nilai 75, mempersentasekan ketuntasan secara klasikal dan mengkonversi perhitungan pada langkah sebelumnya untuk menunjukkan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal. Berikut rumus-rumus yang digunakan peneliti untuk menghitung analisis data tes:

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100 \quad (3)$$

Sumber : [13]

$$p = \frac{L}{n} \times 100\% \quad (4)$$

Sumber : [14]

Keterangan :

- p : Persentase kelulusan siswa secara klasikal
- L : Banyaknya siswa yang lulus KKM
- n : Banyaknya siswa

Berikut Kriteria Penilaian Ketuntasan Akademik :

Tabel 3. Kriteria Penilaian Ketuntasan Akademik

Rentang Skor	Klasifikasi
$p > 80$	Sangat Baik
$60 < p \leq 80$	Baik
$40 < p \leq 60$	Cukup
$20 < p \leq 40$	Kurang
$p \leq 20$	Sangat Kurang

Sumber : [14]

Dalam penelitian ini, media dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan belajar klasikal hasil tes siswa mencapai klasifikasi minimal baik dengan rentang skor $60 < p \leq 80$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur atau langkah-langkah yang ada pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) yang diuraikan[15]

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada 29 Maret 2021 hingga 21 Mei 2021. Berikut uraian data hasil tahapan prosedur penelitian dan pengembangan :

Tahap *Analysis*

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan kegiatan berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa melalui wawancara dengan guru kelas Sekolah tersebut. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data awal pada penelitian. Berikut uraian data hasil penelitian tahap analisis yaitu:

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang diperoleh
1.	Kondisi pembelajaran pada sekolah tersebut diberlakukan sistem belajar jarak jauh.
2.	Produk yang dibutuhkan berupa produk yang menarik dan belum pernah digunakan dalam pembelajaran.
3.	Kurangnya kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran menyebabkan tingkat keaktifan dan pemahaman sebagian siswa rendah serta mudah bosan pada pembelajaran.
4.	Keterbatasan media dalam pembelajaran menyebabkan sebagian siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Tabel 5. Hasil Analisis Kurikulum

No	Hasil yang diperoleh
1.	Kurikulum yang digunakan pada Sekolah Dasar tersebut berupa Kurikulum 2013.
2.	Ditetapkan mata pelajaran matematika KD 3.9 Menjelaskan dan menentukan

Lanjutan tabel 5...

No	Hasil yang diperoleh
	keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga serta hubungan

pangkat dua dan akar pangkat dua sebagai materi pokok dalam pengembangan.

Tabel 6. Hasil Analisis Karakter Siswa

No	Hasil yang diperoleh
1.	Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 23 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki serta guru kelas.
2.	Tingkat pemahaman sebagian siswa rendah terhadap pembelajaran khususnya KD 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga serta hubungan pangkat dua dan akar pangkat dua karena media yang digunakan pada saat pembelajaran monoton.
3.	Siswa sangat antusias dengan pembelajaran yang diberikan guru akan tetapi, siswa mudah bosan karena guru sering memberikan teori tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga, siswa memerlukan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan sebagai sarana bermain dan berkreasi.
4.	Siswa kesulitan mengerjakan tugas.

Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan berupa penyusunan desain pada *Game* untuk menentukan *flowchart*, mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk mengembangkan materi pada *game* dan membuat instrumen lembar validasi, instrumen lembar respon guru dan siswa dan instrumen tes.

Tahap *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan berupa realisasi produk atau tahap pembuatan media dengan cara merangkai semua komponen yang sudah dikumpulkan menjadi satu produk yang dapat digunakan. Langkah-langkah dalam merancang semua komponen tersebut, yaitu : menyiapkan aplikasi untuk membuat *game*, menentukan tampilan *background* pada *game*, realisasi *flowchart* pada *game*.

Tahap *Implementation*

. Implementasi ini diawali dengan menjelaskan cara pengeoperasian *Game Duba Adventures* setelah itu siswa diminta untuk mempraktikan secara mandiri cara menggunakan *Game* tersebut. Setelah mempraktikannya secara mandiri, siswa mengisi angket sebanyak 17 poin dan 10 soal untuk menunjukkan tanggapan terhadap tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *Game* berbasis *PowerPoint* tersebut.

Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data yang didapat dari validasi produk dan uji coba produk sebagai acuan dalam merevisi produk. Berikut uraian mengenai analisis tersebut, yaitu :

Analisis Data Validasi Media *Game Duba Adventures*

Dalam penelitian ini terdiri atas dua validator yaitu satu ahli materi dan satu ahli media. Kriteria yang digunakan peneliti dalam memilih ahli sebagai validator yaitu memiliki latar belakang pendidikan yang memadai (minimal S2), ahli dalam bidang tersebut (Matematika dan Media) serta rekomendasi dari dosen pembimbing. Hasil validasi masing-masing ahli selengkapnya diuraikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Butir Penilaian	Skor
1.	Aspek Kurikulum	1. Kesesuaian isis yang ada pada <i>game</i> dengan KD 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	5

Lanjutan tabel 7...

No	Kriteria	Butir Penilaian	Skor
		2.Kesesuaian isi <i>game</i> dengan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	4
		3.Kesesuaian isi <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran.	3
2.	Aspek Kualitas Isi	4.Kesesuaian isi <i>game</i> dengan materi pembelajaran.	4
3.	Aspek Penyajian	5.Kesesuaian penyajian materi dengan KD 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga sertahubungan pangkat dua dan akar pangkat dua.	4
		6.Kesesuaian judul dan sub judul dengan penyajian materi.	4
		7.Kesesuaian penyajian materi dengan kebutuhan siswa (Ringkas).	4
		8.Kesesuaian penyajian soal dengan materi	4
		9.Kesesuaian urutan penyajian materi	4
		10.Kesesuaian penyajian soal berdasarkan tingkat kesukarannya.	5
		11.Kesesuaian cakupan materi yang disajikan dalam <i>game</i> .	5
4	Penggunaan	12.Kesesuaian bahasa yang	4

Lanjutan tabel 7...

Bahasa	digunakan pada <i>game</i> terhadap usia anak.	
	13. Kesesuaian penggunaan istilah bahasa pada <i>game</i> .	4
	14. Kesesuaian tingkat kemudahan pemilihan kata yang digunakan pada <i>game</i> .	4
Skor Total		58
Presentase Skor		82,86%
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan tabel 7 hasil validasi ahli materi diperoleh data bahwa penilaian dari ahli materi mencakup empat aspek penilaian yaitu, penilaian aspek kurikulum, penilaian aspek kualitas isi, penilaian aspek penyajian dan penilaian aspek penggunaan bahasa. Dalam empat aspek penilaian tersebut terdapat 14 butir penilaian dengan jumlah skor yang diperoleh 58 poin dari skor maksimal yaitu 70 poin sehingga mendapatkan presentase skor 82,86% dengan kriteria "Sangat Layak".

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari ahli materi mengenai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria "Sangat Layak".

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Butir Penilaian	Skor
1.	Aspek desain tampilan	1. Kesesuaian desain tampilan awal pada <i>game</i> .	4
		2. Kesesuaian desain <i>background</i> pada <i>game</i> .	4
		3. Kesesuaian Penggunaan	4

Lanjutan tabel 8...

No	Kriteria	Butir Penilaian	Skor
		<i>Font</i> (jenis dan ukuran huruf) pada <i>game</i> .	
		4. Kesenarikan gambar dan animasi pada <i>game</i> .	5
		5. Kesesuaian musik dengan topik bahasan pada <i>game</i>	4
		6. Kesesuaian fungsi tombol navigasi pada <i>game</i> .	4
		7. Kesesuaian letak gambar pada <i>game</i> .	4
		8. Kesesuaian letak navigasi pada <i>game</i> .	3
		9. Kesesuaian pemilihan warna pada tampilan <i>game</i> .	4
2.	Aspek Penyajian	10. Kesesuaian penyajian materi dengan KD.	4
		11. Kesesuaian judul dan sub judul dengan penyajian materi.	4
		12. Kesesuaian penyajian materi dengan kebutuhan siswa (ringkas)	4
		13. Kesesuaian penyajian soal dengan materi.	4
		14. Kesesuaian penyajian soal berdasarkan tingkat kesukarannya.	4
		15. Kesesuaian urutan penyajian materi.	4
		16. Kesesuaian cakupan	4

Lanjutan tabel 8...

No	Kriteria	Butir Penilaian	Skor
		materi yang disajikan dalam <i>game</i> .	
3.	Aspek kemudahan penggunaan	17.Tingkat kemudahan <i>game</i> untuk guru dan siswa.	4
		18.Tidak memerlukan paket data dalam pengoperasian nya.	4
		19.Tidak memerlukan aplikasi pendukung lain dalam pengoperasian nya.	4
		20.Tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.	3
Skor Total			79
Persentase Skor			79%
Kriteria			Layak

Berdasarkan tabel 8, hasil validasi ahli media diperoleh data bahwa penilaian dari ahli media mencakup tiga aspek penilaian yaitu, penilaian aspek desain tampilan, penilaian aspek penyajian dan penilaian aspek kemudahan penggunaan. Dalam tiga aspek penilaian tersebut terdapat 20 butir penilaian dengan jumlah skor yang diperoleh 79 poin dari skor maksimal yaitu 100 poin sehingga mendapatkan presentase skor 79% dengan kriteria “Layak”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari ahli media mengenai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berada pada rentang 61%-80% dengan kriteria “Layak”.

Analisis Data Uji Coba Produk

Analisis data uji coba diperoleh dari hasil respon guru dan siswa serta hasil tes siswa untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran tersebut. Berikut uraian hasil data uji coba produk, yaitu:

Tabel 9. Analisis Hasil Respon Guru dan Siswa (Angket)

No	Kriteria	Skor Penilaian	
		Total Skor	Presentase
1.	Materi yang disajikan pada <i>Game</i> mudah dipahami.	112	93%
2.	Materi yang ada pada <i>Game</i> sangat ringkas.	117	98%
3.	Materi yang disajikan dalam <i>Game</i> menarik dan sesuai dengan kurikulum.	117	98%
4.	Gambar dan animasi yang ada pada <i>Game</i> sangat menarik.	118	98%
5.	Warna <i>slide</i> yang ada pada <i>Game</i> menarik.	119	99%
6.	<i>Game Duba Adventures</i> ini sangat mudah digunakan.	116	97%
7.	Huruf yang ada pada <i>Game</i> mudah dibaca.	113	94%
8.	Kuis yang ada pada <i>Game</i> dapat menambah wawasan.	118	98%
9.	<i>Game</i> ini dapat digunakan secara mandiri.	112	93%
10.	Tombol perintah (keluar, selanjutnya dan masuk) mudah dipahami.	114	95%
11.	<i>Game</i> ini dapat menambah minat belajar.	118	98%
12.	<i>Game</i> ini praktis digunakan untuk belajar.	117	98%
13.	Bahasa yang digunakan	116	97%

Lanjutan tabel 9...

No	Kriteria	Skor Penilaian	
		Total Skor	Persentase
	mudah dipahami.		
14.	Soal yang ada pada Game sesuai dengan materi.	116	97%
15.	Suara yang ada pada Game dapat menghidupkan suasana belajar.	114	95%
16.	Belajar menggunakan Game ini tidak membosankan.	120	100%
17.	Belajar menggunakan Game ini menyenangkan.	120	100%
Jumlah Skor Perolehan		1.977	-
Rata-Rata Presentase		-	97%
Kriteria		SANGAT LAYAK	

Berdasarkan tabel 9, hasil analisis responden diperoleh data bahwa penilaian dari 24 responden mencangkup 17 butir penilaian dengan jumlah skor yang diperoleh 1.977 poin dari skor maksimal yaitu 2.040 poin sehingga mendapatkan presentase skor 97% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari responden mengenai tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 10. Analisis Hasil Tes Siswa

No	Nama	Kelas	Nilai	Keterangan
1.	Adysti Hikmah Karunia Putri	IV	100	Lulus
2.	Ahmad Arif Maulana	IV	76	Lulus
3.	A. Ma'ruf	IV	100	Lulus

Lanjutan tabel 10...

No	Nama	Kelas	Nilai	Keterangan
4.	Amelia Safara Putri	IV	81	Lulus
5.	Arlita Hardian Pangestuti	IV	86	Lulus
6.	Bagus Alexsa Ryady	IV	76	Lulus
7.	Candra Kholil Fatoni	IV	100	Lulus
8.	Darwanto	IV	76	Lulus
9.	Dewi Penyelir Asih	IV	86	Lulus
10.	Doni Khafidz Auladana	IV	86	Lulus
11.	Eka Putri Harsel Maerizona	IV	81	Lulus
12.	Elma S F	IV	81	Lulus
13.	Fathur Rohman	IV	100	Lulus
14.	Lailana Dzulhijah	IV	71	Tidak Lulus
15.	Letisha Mareta Putri	IV	95	Lulus
16.	Luluk Hidayat	IV	100	Lulus
17.	Mariyyatuz Zahro	IV	81	Lulus
18.	Munfatihatul Ilya	IV	100	Lulus
19.	Ririn Novita Sari	IV	100	Lulus
20.	Ulummudin	IV	71	Tidak Lulus
21.	Wajendra H.S	IV	95	Lulus
22.	Wulan Shafa Aulia	IV	90	Lulus
23.	Yaqud Al Badriyah	IV	100	Lulus
Jumlah Lulus				21
Jumlah Tidak Lulus				2
Presentase Kelulusan Klasikal				91%
Kriteria				SANGAT BAIK

Berdasarkan tabel 10, hasil analisis tes siswa diperoleh data bahwa nilai 23 siswa dengan rincian nilai 21 siswa dinyatakan lulus KKM yaitu nilai yang berada di atas KKM (≥ 75) dan nilai 2 siswa dinyatakan tidak lulus KKM yaitu nilai yang berada di bawah KKM (≤ 75). Sehingga, diperoleh presentase kelulusan klasikal sebesar 91% dengan kriteria "Sangat Baik".

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil tes siswa mengenai tingkat keefektifan produk yang dikembangkan berada pada rentang > 80 "Sangat Baik".

KESIMPULAN

Media *Game Duba Adventures* berbasis *Powerpoint* dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah ADDIE. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi dan uji coba produk media pembelajaran *Game Duba Adventures* Berbasis *Powerpoint* dinyatakan valid, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Materi Bangun Datar.

Selain itu, kelebihan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* adalah penyajiannya menarik karena ada permainan warna huruf dan animasi; Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami siswa; Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang; Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana[16].

Sedangkan Kekurangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* adalah pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki, memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan, memerlukan persiapan yang matang, diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya, menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *Powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan[16].

DAFTAR PUSTAKA

[1] Z. Abidin, A. Hudaya, and D. Anjani,

- "Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 131–146, 2020.
- [2] L. D. Herliandry, N. Nurhasanah, M. E. Suban, and H. Kuswanto, "Pembelajaran pada masa pandemi covid-19," *JTP- Jurnal Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 1, pp. 65–70, 2020.
- [3] J. Sudrajat, "Kompetensi guru di masa pandemi COVID-19," *J. Ris. Ekon. Dan Bisnis*, vol. 13, no. 1, pp. 100–110, 2020.
- [4] N. N. N. Ula, N. Uliya, and R. Fironika, "Pengembangan Media Kelubatar Berbasis Android Pada Pemahaman Konsep Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD," *J. Inov. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–29, 2021.
- [5] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 12th ed. Jakarta: Prenadmedia Group, 2016.
- [6] T. Budi Prasetyawan, "Modul Otomatisasi Perkantoran Mengoperasikan Microsoft Powerpoint," 2013, p. 04.
- [7] N. Ardianti, K. Y. Margiati, and T. Nursyamsiar, "Pemanfaatan Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 2, no. 10, 2013.
- [8] S. Aeni, S. Sutrisno, and Q. Mushafanah, "Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan," *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 159–165, 2019.
- [9] W. Wiratsiwi, "Pengembangan Perangkat Perkuliahan Pada Mata Kuliah Pendidikan Ips Sd Dengan Model Pembelajaran Kolaboratif Bagi Mahasiswa S1 Pgsd Unirow Tuban," *Buana Pendidik. J. Fak. Kegur. Dan Ilmu Pendidik.*, vol. 12, no. 22, pp. 119–134, 2016.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 27th ed. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [11] S. Mahmudatun Naimah, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Materi Kecepatan Dan Debit Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.," Universitas PGRI Ronggolawe

- Tuban, 2020.
- [12] T. K. A. Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat.” IAIN Metro, 2019.
- [13] S. dan I. G. Purnomosidi, Wiyanto, *Senang Belajar Matematika*, 1st ed. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2018.
- [14] B. A. B. Iii and A. J. Penelitian, “Melakukan analisis serta perbaikan terhadap kesalahan yang terjadi selama pembelajaran. 47,” pp. 47–60, 2013.
- [15] A. Budiarti, “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas Iv Sekolah Dasar,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2017, [Online]. Available: <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35515>.
- [16] F. Ardiansah and D. R. Miftakhi, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Univ. Bangka Belitung*, vol. 6, no. 1, pp. 16–24, 2019.