

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SD

Rizka Trimitha Julia Kanthiana^{1*}, Deni Adi Putra², Lilik Binti Mirnawati³

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Email: rizkatrimitha07@gmail.com

²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Email: deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id

³Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya Email: lilikbintimirnawati@fkip.um-surabaya.ac.id

*Penulis Korespondensi

Article History

Received: 28-04-2023

Revision: 01-05-2023

Acceptance: 14-05-2023

Published: 15-05-2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berbasis *power point*. Berdasarkan kebutuhanyang didapatkan oleh peneliti bahwasannya guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui prosedur penelitian dan mengetahui kualitas media yang dikembangkan oleh peneliti. Jenis penelitian yaitu penelitian *R&D (Research and Development)*. Prosedur penelitian pengembangan ini terdapat 5 tahapan yaitu: 1) Tahap *Analysis*, 2) Tahap *Design*, 3) Tahap *Development*, 4) Tahap *Implementation*, 5) Tahap *Evaluation*. Tahapan tersebut sudah dilalui sampai menghasilkan produk yang digunakan untuk di uji cobakan kepada siswa yang berupa media gambar berbasis *power point*. Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas II SD Taman Belajar Surabaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validitas, angket atau kuesioner, dan soal evaluasi. Peneliti menggunakan tiga validator untuk menilai kevalidan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layak digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi 2 pakar ahli media dan 2 ahli materi menunjukkan skor rata-rata 3,63 untuk validasi materi dan 3,52 untuk validasi media, dengan kategori "Valid". Berdasarkan skor tersebut menunjukkan bahwa media gambar berbasis *power point* mempunyai kualitas yang baik dan layak digunakan.

Katakunci: Media Gambar berbasis Power Point; R & D; Power point interaktif

Abstract: *This research aimed to develop power point-based image media. Based on the needs obtained by researcher that the teachers needed technology-based learning media in the learning process carried out in the classroom. This research was conducted to find out the research procedure and find out the quality of the media developed by the researcher. The type of research was R&D (Research and Development) research. This development research procedure has 5 stages, namely: 1) Analysis Stage, 2) Design Stage, 3) Development Stage, 4) Implementation Stage, 5) Evaluation Stage. This stage had been passed to produce a product that was used to be tested on students in the form of power point-based image media. The subjects in this study were the second grade elementary of school students in SD Taman Bela jar Surabaya. The instruments used were validity sheets, questionnaires or questionnaires, and evaluation questions. The researcher used three validators to assess the validity of the image medium. The results showed that the media is worth using, this can be seen from the validation results of 2 media expert experts and 2 material experts showing an average score of 3.63 for material validation and 3.52 for media validation, with the category "Valid". Based on these scores, it showed that power point-based image media had good quality and is suitable for use.*

Keyword: *Power Point-based Image Media; R&D; Interactive powerpoint*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan yang mutlak dan hal yang paling penting untuk kebutuhan manusia. Masing-masing individu bisa berubah ke arah yang lebih baik dengan adanya pendidikan. Perkembangan yang terjadi dalam dunia pendidikan berkembang secara pesat, hal tersebut menjadi sebuah tantangan besar bagi seorang guru khususnya untuk bisa mencerdaskan setiap peserta didik pada proses pembelajaran, agar kedepannya dapat berfikir lebih maju, Hidayat (2018:7) meyakini bahwa *The National Joint Committee on Learning Disabilities (NJCLD)* menetapkan “Hambatan Perkembangan Belajar” adalah suatu istilah umum yang berkenaan dengan hambatan pada kelompok heterogen yang benar-benar mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kemampuan pendengaran, bicara, membaca, menulis, dan berfikir. Hambatan-hambatan yang dialami dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, baik itu faktor internal yang bisa disebabkan karena adanya keadaan fisik dan psikologis peserta didik, maupun eksternal yang bisa dikarenakan faktor model pembelajaran, proses pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber atau bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru, selain dari faktor tersebut ada juga hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang sudah terjadi kurang lebih dua tahun, yaitu hambatan dalam pembelajaran

bertatap muka. Semenjak maraknya pandemi covid-19 proses pelaksanaan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara luring, kini harus dilakukan secara daring.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru yang mengajar di SD Taman Belajar Surabaya, pada 12 juni 2021, di kediaman wali kelas (kelas II) mengatakan bahwa masih ada siswa yang kemampuan membacanya masih kurang. Sebelumnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti melalui pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum belajar. Permasalahan yang dihadapi siswa yaitu keterlambatan dalam membaca.

Ayuniar (2020:27) mempunyai pendapat mengenai membaca, dia berpendapat bahwa membaca adalah sebuah proses yang dilakukan oleh pembaca agar mendapatkan sebuah informasi. Keterlambatan dalam membaca juga menjadi sebuah hambatan saat melaksanakan proses pembelajaran, apabila sebuah pembelajaran di dapatkan dari hasil bacaan yang sudah ia baca, maka peserta didik tidak dapat memperoleh informasi dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka peneliti menggunakan metode pengembangan, dengan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana proses pengembangan media gambar berbasis *power point* dalam

meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD?, Bagaimana validitas produk pengembangan media gambar berbasis *power point* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD?, Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media gambar berbasis *power point* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD?, Bagaimana keefektifan produk pengembangan media gambar berbasis *power point* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD? , dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media gambar berbasis *power point* pada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SD, untuk mengetahui validitas produk pengembangan media gambar berbasis *power point* pada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SD. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media gambar berbasis *power point* pada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SD, dan untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media gambar berbasis *power point* pada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SD.

MEDIA GAMBAR BERBASIS POWER POINT

Membaca merupakan suatu proses yang dimaksud untuk mendapatkan informasi dari teks agar pengetahuan yang dimiliki oleh seorang pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Seseorang dapat dikategorikan mampu membaca

dengan baik apabila mampu memahami isi bacaan (Jahrir, 2020:15). Menurut Satrianawati (2018:8) media merupakan sebuah gambaran atau alat yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan, sedangkan media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk keefektifan dan keefesienan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamidulloh (2019:1) media pembelajaran merupakan sebuah komponen pembelajaran yang memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Media gambar adalah media yang paling umum dan sering digunakan, karena sebagian besar siswa atau peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan.

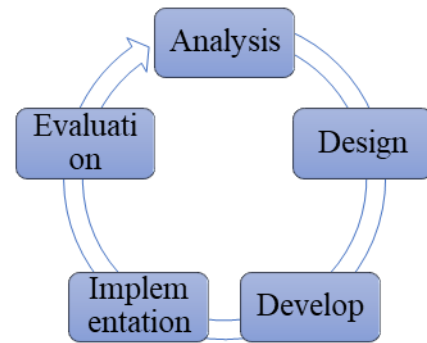
Menurut Hamidulloh (2019:86) media gambar adalah sebuah perwujudan lambang dari peniruan hasil sebuah benda, pemandangan, dan ide-ide yang di visualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi. Adapun kriteria gambar yang baik menurut Arief S. Sadiman dalam (Deifan dan Dian, 2018:198) yaitu: a) Harus autentik b) Sederhana, c) Ukuran relatif, d) Foto/gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Kemajuan dalam bidang media pembelajaran telah mengundang perhatian para ilmuwan untuk merumuskan sebuah teknologi dalam pembelajaran.

Menurut Affandi (2018:9) media pembelajaran teknologi informasi dapat diartikan sebagai sebuah media teknologi untuk memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan berbagai jenis file

informasi dengan memanfaatkan komputer atau teknologi lainnya.. *microsoft power point* merupakan sebuah program yang ada pada komputer untuk presntasi dan dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi. Menurut pengertian dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* adalah sebuah media atau alat bantu pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih semangat saat proses pembelajaran berlangsung (Zainiyati, 2017:128).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugianti, dan Rayanto (2020:19) penelitian pengembangan adalah tipe penelitian yang berbeda dari yang lainnya karena dalam penelitian tersebut mempunyai tujuan pengembangan, yaitu menghasilkan sebuah produk yang berdasarkan pada temuan-temuan uji lapangan kemudian kemudian di revisi dan seterusnya. Menurut Sezer (Sugianti&Rayanto, 2020:29) Model penelitian ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang pembelajaran, ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) adalah pendekatan yang menekankan pada suatu analisa, bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan cara berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada, langkah-langkah dalam penelitian model ADDIE dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahap Penelitian ADDIE Menurut Sezer (Sugianti & Rayanto, 2020:30-35).

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE, sebagai berikut:

- a. Tahap *Analysis*
 - 1) Isi (pengembang membaca kajian-kajian teori atau pustaka, baik dari sebuah atau hasil penelitian sebelumnya yang relevan).
 - 2) Pebelajar, Pembelajaran, Kebutuhan dan Hasil Instruksional (proses pencarian suatu informasi yang aktual dan terjadi dilapangan, yang terdiri dari informasi tentang kemampuan pebelajar, paradigma dan skenario yang digunakan oleh pembelajar, pemahaman karakteristik pebelajar serta pemahaman sikap pebelajar).
- b. Tahap *Design* (pengembang membuat rancangan atau mendesain sebuah produk yang ingin dikembangkan, dan menentukan lingkungan pengembangan).
- c. Tahap *Develop* atau Pengembangan (pengembangan yang dimaksud dalam tahap ini yaitu mengembangkan sesuai

dengan pengembangan apa yang ingin dilakukan).

d. Tahap *Implementation* atau Implementasi (produk pengembangan yang telah dihasilkan harus di uji melalui beberapa tahap, sehingga kevalidan, kehasilgunaan dan keterandalannya bisa terukur serta teruji). Tahap-tahap penilaian atau uji coba sebuah produk:

1) Uji Ahli (pengujian ini dilakukan oleh seseorang yang ahli (validator) dalam media pembelajaran, ahli isi metri, ahli pembelajaran, ahli test, atau ahli dalam sebuah produk yang ingin dikembangkan).

2) Uji Kelompok (setelah mendapatkan ahli validasi dari para validator, kemudian harus diujikan terlebih dahulu dalam kelompok kecil yang berjumlah 10-15 orang).

3) Uji Lapangan (setelah mendapatkan kevalidan dalam uji kelompok, maka ujian lapangan ini dapat dilakukan dalam lingkungan kelas dengan jumlah pebelajar 25-35 orang).

e. Tahap Evaluasi (pada tahap ini bisa dilakukan apabila empat tahapan tersebut sudah dilakukan).

Tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut; tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, di SD Taman Belajar Surabaya, yang berada di Jl. Moh. Noer No.220, Tanah Kali Kedinding, Kec. Kenjeran, Kota SBY, Jawa Timur 60129. Sumber data yang

diperoleh peneliti yaitu dari guru untuk memperoleh hasil validasi materi dan media, serta dari siswa untuk memperoleh hasil dari kepraktisan dan keefektifan media yang akan dikembangkan. Instrumen Penelitian, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrument, yaitu:

1) Validitas instrumen, Lembar validasi pada penelitian ini digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data mengenai kelayakan produk bahan ajar yang akan dikembangkan. Menurut Sugiyono (2017:147) Tujuan lembar validasi ini merupakan perolehan

Tabel 3.5 Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan Kelayakan
1	Kurang
2	menarik
3	Cukup menarik
4	Menarik
	Sangat Menarik

(Sumber: Sugiyono, 2016:98)

Perhitungan skor penilaian yang telah diperoleh dapat diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$S = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S : Skor Nilai

$\sum R$: Jumlah nilai

N : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil skor penilaian validator ahli media, dan ahli materi dicari rata-ratanya kemudian dikonversikan ke pertanyaan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. skor dapat dilihat dalam Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
1,00 $x \leq 1,76$	Tidak Valid
1,76 $x \leq 2,51$	Kurang
2,51 $x \leq 3,26$	Valid
3,26 $x \leq 4,00$	Cukup Valid Valid

(Sumber: Yuliana, 2018:38)

- 2) Instrumen kuesioner, menurut Siyoto & Sodik (2015:75) Kuesioner/angket adalah sebuah metode pengumpulan data yang instrumennya sesuai dengan nama metode yang digunakan. Bentuk instrumen berupa beberapa pertanyaan tertulis, bertujuan untuk memperoleh sebuah informasi dari responden tentang apa yang sudah di ketahuinya.

Analisis data kepraktisan berasal dari lembar angket yang akan disebarkan kepada guru dan siswa terkait dengan kepraktisan media dan kesesuaian media gambar berbasis power point yang memiliki 5 pilihan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang sudah disajikan. Skor penilaian dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Skor Penilaian Kepraktisan

Kategori	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tidak Setuju (TS)	2
Cukup Setuju (CS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

(Sumber: Sugiyono, 2016:99)

Perhitungan skor penilaian yang telah diperoleh dapat diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kepraktisan

x = Jumlah skor

n = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil skor penilaian kepraktisan dari guru dan siswa dicari rata-ratanya kemudian dikonversikan ke pertanyaan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. skor dapat dilihat dalam Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan

Presentase Kepraktisan	Kriteria
0% - 20 %	Sangat Kurang Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Sumber, Yuliana, 2018:39)

3) Instrumen tes, Instrumen tes biasanya dapat berbentuk berupa sebuah pertanyaan, lembar kerja atau sejenisnya yang dapat mengukur kemampuan dirinya, pengetahuan, keterampilan, dan bakat. Berdasarkan objek yang akan diteliti, terdapat beberapa macam tes (Siyoto & Sodik, 2015:78-79), Peneliti akan menggunakan tes kepribadian yang berisi tentang bentuk gambar untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca peserta didik, khususnya pada siswa kelas II di SD Taman Belajar Surabaya. Analisis data keefektifan media dapat di peroleh dari tes/soal evaluasi yang akan diberikan kepada siswa, ada 10 butir soal yang terdapat pada media, dengan skor soal yang sama. Skor yang digunakan yaitu bentuk skala 1-10. Berikut adalah rumus hitung presentase ketuntasan siswa :

$$P = \frac{n}{P_b} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan siswa

N =Jumlah nilai siswa yang tuntas

P_b = Jumlah siswa keseluruhan

Berdasarkan presentase ketuntasan siswa dapat di konversikan dalam tabel 3.9 kriteria keefektifan.

Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan Media Gambar

Presentase Ketuntasan	Kriteria
P<20	Tidak Efektif

20 < P ≤ 40	Kurang Efektif
41 < P ≤ 60	Cukup Efektif
61 < P ≤ 80	Efektif
P>80	Sangat efektif

(Sumber: Yuliana, 2018:40)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Gambar Berbasis Power Point

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media gambar berbasis power point dengan materi bahasa indonesia tentang teks percakapan dan kalimat ungkapan, tetapi didalam media tersebut akan lebih difokuskan pada kemampuan membaca siswa, dimana dalam power point yang akan dibuat akan lebih banyak mengajarkan tentang abjad dan cara dasar membaca. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE:

- Analysis, Kegiatan analisis tahap awal dilakukan di kediaman walikelas kelas II SD Taman Belajar Surabaya, mengingat pada waktu itu masih adanya pandemi covid-19. Analisis dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ada pada kondisi saat itu. Pengumpulan

- data pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini menggunakan teknik wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas yaitu ibu Siti Aisyah selaku guru kelas II SD Taman Belajar Surabaya.
- b. Design, Media yang akan akan dibentuk oleh peneliti dilakukan setelah peneliti menentukan cakupan materi. Setelah memperoleh materi peneliti siap menyusun desain produk yang akan dibuat. Produk yang akan dihasilkan adalah media gambar berbasis power point. Berbentuk soft file PPT, namun gambar/symbol yang ada dalam ppt tersebut bisa di tekan dan berpindah tempat setelah di slide show. Berikut adalah penjabaran rancangan produk yang media gambar berbasis power point yang digunakan pada kelas II SD untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- c. Development, ada beberapa tahapan yang perlu dikembangkan yaitu, materi yang akan disajikan dalam media gambar berbasis *power point* mengenai mata pelajaran bahasa indonesia mengenai teks percakapan dan kalimat ungkapan, kemudia ada juga komponen gambar, teks, suara, bentuk, dan kemasan media yang tentunya beda dari penelitian sebelumnya.
- d. Implementation, Setelah mendapatkan hasil yang valid dari para validator, selanjutnya peneliti melakukan tahap implementasi pengembangan media gambar berbasis power point dilakukan di SD Taman Belajar Surabaya khususnya di kelas II SD, kegiatan ini bertujuan untuk menguji cobakan media gambar.
- 1) Implementasi kelompok kecil
- Pelaksanaan penerapan pengembangan media gambar berbasis *power point* dilakukan di SD Taman Belajar Surabaya pada tanggal 12 maret 2022 pada pukul 08.00 WIB hingga selesai, kegiatan ini di ikuti oleh 9 siswa, dikarenakan adanya renovasi pada lab komputer disekolah, maka peneliti menjelaskan mengenai media secara manual melalui handphone, dan penerapan media serta pengerjaan soal *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara satu persatu kepada siswa secara bergiliran, Setelah dilakukannya penerapan media pembelajaran dilanjutkan dengan mengisi angket respon siswa yang telah digunakan oleh siswa pada kelompok kecil, dan hasil yang diperoleh siswa merespon positif dengan adanya media gambar yang sudah di rancang oleh peneliti, dan banyak siswa yang kemampuan membacanya mulai meningkat.
- 2) Implementasi kelompok besar
- Pelaksanaan implementasi pada kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 28 maret 2022, pukul 09.00 WIB hingga selesai. Seluruh

siswa diarahkan ke lab komputer untuk mendengarkan sedikit penjelasan mengenai materi teks percakapan dan kalimat ungkapan, lalu siswa mengerjakan soal pre-test untuk mengetahui seberapa paham siswa mengenai kalimat ungkapan dan teks percakapan tanpa menggunakan media. Setelah mengerjakan soal, siswa mendengarkan penjelasan mengenai media gambar, kemudian peneliti mengirim soft file kepada masing-masing komputer yang ada di lab. Peneliti mencontohkan cara penggunaan media dan selanjutnya Siswa dapat menerapkan secara langsung media pembelajaran tersebut melalui komputer yang ada di lab sekolah. Setelah dilakukannya penerapan media, siswa diarahkan untuk mengerjakan soal *post-test*. Terakhir siswa mengisi angket respon siswa dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media gambar berbasis *power point*.

e. Evaluation

Evaluasi diperoleh dari hasil validasi materi, ahli media, angket respon penilaian dari guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest siswa. Hasil dari para ahli memperoleh data kuantitatif dan data kualitatif, dimana dalam data kuantitatif di peroleh dari skor penilaian, dan dalam data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar yang telah dituliskan oleh para validator. Hasil dari uji coba memperoleh data kuantitatif yang berupa skor penilaian. Hasil dari evaluasi yang dilakukan akan dapat mengetahui bagaimana

pengembangan media dan kelayakan media gambar berbasis *power point*.

2. Validitas Produk

Tabel 4.7 Hasil Analisis Kevalidan Media Pembelajaran

Validator	Presentase	Kriteria
V_{media}	3,63	Valid
V_{materi}	3,52	Valid

Berdasarkan tabel 4.7 mengenai hasil kevalidan media pembelajaran memiliki nilai rata-rata 3,63 menempati kriteria valid dan peneliti perlu melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikah oleh validator. Hasil dari validator materi memperoleh rata-rata nilai 3,52 menempati kriteria valid dan peneliti perlu melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator. Peneliti menggunakan tiga validator untuk menilai produk yang sudah dirancang.

3. Kepraktisan Produk

Tabel 4.6 Presentase Kepraktisan

	-	-	58	108	206
Jumlah					
	0	0	11,	21,	41,
	%	%	6%	6%	2%
Total Nilai			372		
Presentase			74		
Kepraktisan			%		

Berdasarkan presentase kepraktisan yang ada pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa respon yang telah diberikan oleh siswa setelah

proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbasis power point sangat baik. Hasil keseluruhan yang diperoleh dari pengisian angket respon oleh siswa kelas II SD Taman Belajar Surabaya, mendapatkan skor 372 dengan presentase mencapai 74% dengan kriteria praktis dan peneliti boleh tidak melakukan revisi.

4. Keefektifan Produk

Keefektifan produk dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal *pre-test* dan *pot-test*. Hasil nilai soal pretest yang diperoleh berjumlah 1430. Selanjutnya peneliti mencari nilai rata-rata pretest dengan perhitungan sebagai berikut :

Nilai rata-rata pretest

$$P = \frac{1430}{24} \times 100\% = 59$$

Nilai rata-rata yang diperoleh seluruh siswa kelas II SD Taman Belajar Surabaya yaitu 70, nilai tersebut masih jauh dibawah KKM nilai Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran selanjutnya peneliti mencoba menerapkan media yang sudah dirancang oleh peneliti, dan menjelaskan mengenai cara penggunaan media tersebut. Setelah proses pembelajaran selesai Peneliti menghitung nilai rata-rata post test dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{2080}{24} \times 100\% = 86,9$$

Hasil rata-rata nilai siswa yang diperoleh meningkat diatas KKM yaitu 86,9 dengan kriteria sangat efektif dan peneliti tidak perlu melakukan revisi. Kesimpulan penggunaan soal pre test dan post test siswa dapat

memahami materi menggunakan sebuah media, sama halnya dengan siswa dapat memahami materi teks percakapan dan kalimat ungkapan dengan menggunakan media gambar berbasis power point, dapat disimpulkan bahwa media gambar berbasis power point efektif digunakan untuk pembelajaran, serta mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media gambar berbasis *power point*, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media gambar berbasis power point dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan model *ADDIE*. Prosedur penelitian pengembangan dalam model *ADDIE* mempunyai 5 tahapan, yaitu 1) Tahap Analysis, 2) Tahap Design, 3) Tahap Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Media yang digunakan dirancang khusus untuk kebutuhan siswa yang belum bisa membaca dan memahami materi.
2. Pada validitas produk hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan melalui tahap validasi oleh dua pakar media pembelajaran dan guru kelas kelas II SD. Perolehan hasil lembar validasi media memperoleh hasil 3,62 dengan kriteria valid, sedangkan hasil dari lembar validasi materi memperoleh hasil

3,52 dengan kriteria valid. berdasarkan hasil lembar validasi yang sudah di beri penilaian oleh para validator, maka media gambar berbasis *power point* yang telah di rancang oleh peneliti dapat di kategorikan valid untuk diterapkan kepada siswa SD kelas II.

3. Tahap penerapan pada kepraktisan produk media gambar berbasis *power point* yang telah dirancang, peneliti juga mendapatkan respon positif dari siswa dan hasil yang bagus melalui lembar kuesioner atau angket yang dibagikan kepada siswa dan memperoleh hasil presentase kepraktisan 74% dengan menempati kriteria praktis. Berdasarkan dari hasil kuesioner atau angket yang telah disebarkan kepada siswa kelas II SD Taman Belajar Surabaya, maka media gambar berbasis *power point* di nyatakan praktis.
4. Hasil penilaian soal *pre-test* dan *post-test* pada keefektifan produk media gambar berbasis *power point* yang diberikan peneliti juga mengalami peningkatan, sebelum penerapan media gambar atau *pre-test* memperoleh nilai rata-rata 59, setelah penerapan media gambar berbasis *power point* atau *post-test* memperoleh nilai rata-rata 86,9 dengan menempati kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media gambar berbasis *power point* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa serta memudahkan dalam memahami materi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media gambar berbasis *power point* hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa, serta pemahaman pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks percakapan dan kalimat ungkapan.
2. Mengingat bahwa hasil produk yang telah dikembangkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dan pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau pun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain di waktu yang akan datang.
3. Perlunya penambahasan soal evaluasi yang lebih beragam.

Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media gambar berbasis *power point* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhajir. (2018). Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kuningan Jawa Barat: YNHW
- Anggraini. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV MI Miftahus Shibyan Ngadirgo

- Mijen Semarang. Semarang: UIN Walisongo
- Anugrahana, Andi. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. Vol 10: hal 282-289.
- Ayuniar Devi, Afandi Hamdian, Setiawan Heri. (2021). Upaya Guru Dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDN Gugus IV Kecamatan Pujut. Vol 2: hal 26-30
- Azra Baidha. 2018. Master Kisi-kisi USBN SD/MI. Jakarta: Bmedia
- Azzahra, Fairuza Nadia. (2020). Ringkasan Kebijakan Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Covid-19: hal 1-9
- Diyani, Arimah, Yosi Wulandari, dan Purwani Indyastuti. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Gambar Realita yang Menarik Pada Siswa Kelas 1 SDN Tondomulyo: hal 1758-1768
- Hamidulloh Ibda. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Wayang. Semarang: CV.Pilar Nusantara
- Hidayat, Djatmiko, Diah Arum Pratiwi, dan Afif Afghohani. (2018). Analisis Kesulitan Dalam Penyelesaian Permasalahan Ruang Dimensi Dua. Vol 1: hal 1-16
- Irkham, Abdaul Huda. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. Vol 1: hal 1-9
- Iskandar Akbar, Sudirman Acai, Safitri Meilani, dkk. 2020. Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Jahrir Sahtiani Andi. 2020. Membaca. Pasuruan: Qiara Media
- Kadaruddin. 2018. Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point. Yogyakarta: Desspublish
- Kadir, Djuita. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 5 Wanggarasi Melalui Media Gambar. Vol 5: hal 1-8
- Meliyawati. 2016. Pemahaman Dasar Membaca. Yogyakarta: Deepublish
- Novia Lestari. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif . Klaten: Lakaisha Permana, Deifan, dan Dian Indihadi. 2018. Penggunaan Media Gambar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi. Vol. 5: hal 193-205
- Putra, Deni Adi, Affiani, Kunti Dian Ayu, Rohayu. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Vol 5: hal 30-46
- Rusmiati, Baiq. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas 1 SDN 3 Suralaga. Vol 12: hal 1-10

- Samsu. 2017. Metode Penelitian. Jambi: PUSAKA
- Saputro Budiono. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bagi Menyusun Tesis dan Disertasi. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish
- Siyoto Sandu, Sodik Ali. 2015. Dasar Metodologi Penelitian. Kediri: Literasi Media Sugianti dan, Rayanto Hari Yudi. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Istitute
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV
- Sumitra Wahyu. 2019. Sukses USBN Bahasa Indonesia. Bandung: Penerbit Duta
- Widodo, Arif, Diyana Indraswati, dan Agam Royana. (2020). Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar. Vol 11: hal 1-18
- Winda Andriani. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Cikeusal Kidul 01. Vol 1: hal 68-74
- Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraini, Unika Wiharti, Nizma Maratos Soleha. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. Vol 1: hal 66-71
- Yuliana Nita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pokok Materi Phytagoras. Lampung: UIN Raden Intan