



<https://doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.9730>

## Pengembangan Multimedia Fabel Berbasis Powerpoint Pada Materi Satuan Baku (Berat Dan Panjang) Di Kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta

Nurhasanah Putri<sup>1</sup>, Febrianti Yuli Satriyani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Trilogi. Jl. TMP Kalibata No. 1, DKI Jakarta, Indonesia

Email: [nurhasanahputri311@gmail.com](mailto:nurhasanahputri311@gmail.com)

### ABSTRACT

This study aims to produce PowerPoint-based fable multimedia on standard unit material (weight and length) at SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta that is feasible/valid, interesting, and effective. This research was made using the research and development method and with the modified borg and gall model, namely: 1) Preliminary Study; 2) planning; 3) product design; 4) product validation; 5) product trials; 6) final product. This PowerPoint-based multimedia fable on standard unit material (weight and length) at SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta received 80% marks from linguists, 82.6% from media experts, and 90% from material experts. Based on the average score, the product can be categorized as very feasible to use. The results of the research given to students in the form of an assessment questionnaire at 3 stages of the media trial and in the large-scale trial obtained a result of 85.6% which was categorized as very interesting. PowerPoint-based fable multimedia on standard unit material (weight and length) at SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta is proven to fulfill the feasibility aspect for use in learning and has succeeded in increasing student learning effectiveness of increasing student grades. This was obtained from the results of increased student scores. The results of student assessments increased by 0.59%, namely the percentage of student scores before using the product was 63.6% and the percentage of student scores after using the product was 85.3% and all students passed the KKM.

**Keywords:** Multimedia Fables, PowerPoint, Standard Units (weight and length)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia fabel berbasis Power Point pada materi satuan baku (berat dan panjang) di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta yang layak/valid, menarik, dan efektif. Penelitian ini di buat dengan menggunakan metode *research and development* dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi yaitu: 1) Studi Pendahuluan; 2) perencanaan; 3) desain produk; 4) validasi produk; 5) uji coba produk; 6) produk akhir. Multimedia fabel berbasis Power Point pada materi satuan baku (berat dan panjang) di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta ini memperoleh nilai dari ahli bahasa sebesar 80%, ahli media 82,6%, dan ahli materi 90%. Berdasarkan rata-rata skor tersebut maka produk dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil penelitian yang diberikan kepada siswa berupa angket penilaian pada 3 tahap uji coba media dan pada uji coba skala besar mendapatkan hasil sebesar 85,6% yang dikategorikan sangat menarik. Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta terbukti memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran dan berhasil meningkatkan keefektifan belajar siswa dari peningkatan nilai siswa. Hasil penilaian siswa mengalami peningkatan sebanyak 0,59 % yaitu dari persentase nilai siswa sebelum menggunakan produk sebesar 63,6% dan persentase nilai siswa setelah menggunakan produk sebesar 85,3% dan seluruh siswa dinyatakan lulus KKM.

**Kata Kunci:** Multimedia Fabel, PowerPoint, Satuan Baku (berat dan panjang)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Nurhasanah, P., & Febrianti, Y. S. (2024). Pengembangan Multimedia Fabel Berbasis PowerPoint Pada Materi Satuan Baku (berat dan panjang) di Kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11 (1), 1-12.

**Sejarah Artikel:**

Dikirim 10-1-2023 Direvisi 29-11-2023, Diterima 05-1-2024.

**PENDAHULUAN**

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi kebanyakan siswa, hal tersebut membentuk kesan dan pengalaman yang negatif terhadap matematika yang nantinya berdampak buruk bagi motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika (Siregar, 2017). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang objek kajiannya bersifat abstrak (Maria Goreti usboko, 2018). Pada pendidikan Sekolah Dasar, penguasaan kompetensi pada matematika menjadi penting, matematika juga salah satu pelajaran yang ilmunya digunakan dimanapun sejak dari bangun tidur, ketika melihat waktu, mengukur kecepatan, menghitung jarak dan lain sebagainya (Setiawan, 2020).

Satuan baku (berat dan panjang) adalah salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika. Dalam Kompetensi Dasar 3.7 dan 4.7 tema 3 mata pelajaran matematika, satuan baku (berat dan panjang) pada materi kelas III sekolah Dasar ini mencakup pengukuran berat dan panjang. Pada materi satuan baku (berat dan panjang) ini siswa dituntut untuk dapat membedakan macam satuan baku (berat dan panjang), menuliskan satuan pengukuran dengan cepat dan tepat, ada pula macam-macam alat ukur yang digunakan untuk mengukur satuan baku (berat dan panjang) tersebut dan siswa harus memahami penggunaan serta perhitungannya (Maizar, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 November-24 November 2022 dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada dalam pembelajaran adalah (1) belum lengkapnya isi (materi satuan baku (berat dan panjang) berat dan panjang dan contoh pengerjaan soal) dari buku siswa yang dipelajari (2) kurangnya media pembelajaran yang menunjang siswa untuk memahami materi khususnya pada materi satuan baku (berat dan panjang) berat dan panjang (3) pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan multimedia dan memotivasi siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan, memberikan ruang kepada siswa agar dapat berpikir secara kreatif dan inovatif yang dimana sesuai dengan bakat serta kemampuan dalam kecerdasan afektif, kognitif dan psikomotornya (4) kurangnya penjelasan materi pada satuan baku (berat dan panjang) yang terdapat pada buku siswa sehingga untuk tingkatan siswa kelas rendah kurang memahami maksud dari materi tersebut.

Media gambar ataupun foto sangat cocok digunakan di sekolah dasar khususnya di kelas-kelas rendah, hal tersebut dikarenakan media gambar dapat dikongkritkan dengan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto (Ramayulis, 2018). Berangkat dari pendapat tersebut dikarenakan usia siswa kelas rendah belum memiliki membayangkan hal-hal yang abstrak, maka dari itu contoh pembelajaran yang diberikan harus bersifat kongkret. Pembelajaran konkret yaitu pembelajaran yang dibuat secara sistematis dan logis yang memberikan suatu informasi kepada siswa melalui kejadian dan fakta yang berada dilingkungan siswa.

Di era teknologi seperti saat ini, media yang dapat dikaitkan dengan teknologi dalam pembelajaran khususnya untuk pembelajaran matematika sangat diperlukan dan menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa (Fakhrudin & Inayati, 2015).

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam pembelajaran (Hamid et al., 2020). Media pembelajaran penting untuk digunakan sebagai upaya memberikan suatu materi agar materi yang diberikan diharapkan dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Media pembelajaran adalah alat untuk membantu dalam poses kegiatan belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan juga perhatian serta kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

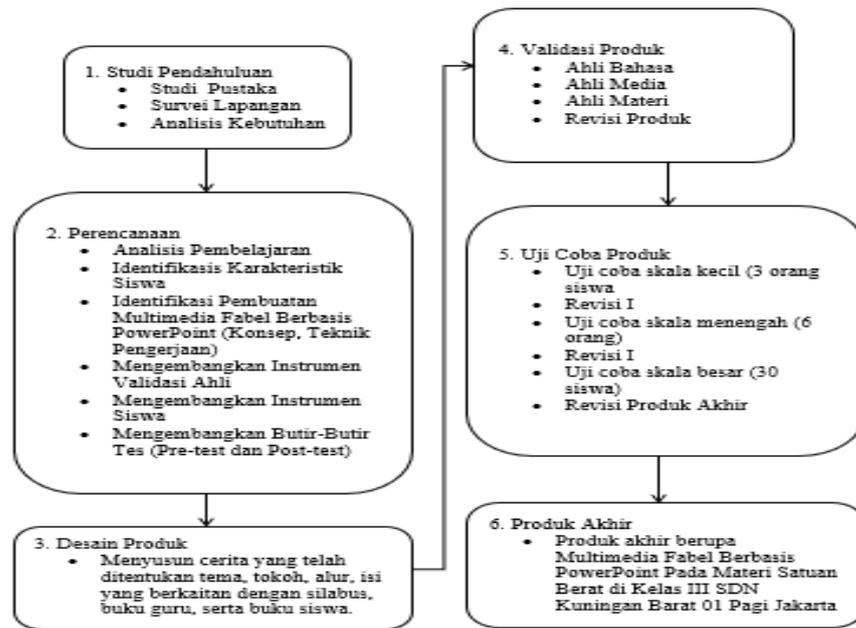
Multimedia fabel berbasis PowerPoint adalah multimedia pembelajaran yang dibuat untuk menunjang pembelajaran berbasis digital pada materi satuan baku (berat dan panjang) mata pelajaran matematika. Multimedia fabel berbasis PowerPoint ini menyajikan materi yang dikemas dengan cerita fabel pada aplikasi PowerPoint yang disajikan dengan gambar-gambar serta warna-warna yang menarik khususnya bagi siswa kelas rendah. Tujuan dari multimedia fabel berbasis PowerPoint ini adalah: 1) Membantu siswa dalam memahami materi satuan baku (berat dan panjang) berat dan panjang yang dikemas melalui fabel; 2) Menjadi multimedia penunjang pada pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka; 3) Meningkatkan keterampilan membaca siswa dan Manfaat Multimedia fabel berbasis PowerPoint ini adalah: 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar; 2) Membantu guru dalam membuat media yang menunjang pembelajaran; 3) Meningkatkan hasil belajar pada siswa.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah jenis penelitian *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan dengan model pengembangan Borg n Gall. Penelitian pengembangan cerita fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) ini dilaksanakan di kelas III B SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta. Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III B SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa (18 orang siswa perempuan dan 12 orang siswa laki-laki). Objek dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran cerita fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III.

Berdasarkan langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall, peneliti menggunakan langkah-langkah yang telah disederhanakan dengan alasan tidak tersedianya waktu yang cukup dan memakan banyak biaya untuk melakukan penyebarluasan produk. Peneliti memodifikasi langkah-langkah dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Cunningham dalam Borg and Gall (2003:573), yaitu dijelaskan pada gambar 1.1.

Gambar 1. 1 ;Langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall



Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner dengan skala pengukuran skala Likert. Instrumen digunakan untuk menilai kelayakan, kemenarikkan, dan keefektifan oleh para ahli maupun siswa. Kelayakan dinilai oleh para ahli pada bidangnya dengan menggunakan angket, kemenarikkan didapatkan dari angket yang diberikan kepada siswa, dan keefektifan didapatkan dari nilai pre-test dan post-test. Perhitungan nilai keseluruhan dari multimedia fabel berbasis PowerPoint menggunakan statistik sederhana. Hasil dari data diatas lalu dikonversi dengan menggunakan skala likert yang memiliki lima tingkatan.

Tabel 1. 1Deskripsi Hasil Pengumpulan Data Kuantitatif menjadi Kualitatif

Rentang skor	Deskripsi	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat baik	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
61,00% - 80,00%	Baik	Valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
41,00% - 60,00%	Cukup	Kurang valid, disarankan tidak digunakan atau perlu revisi besar
21,00% - 40,00%	Kurang	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan, perlu revisi besar-besaran
00,00% - 20,00%	Kurang sekali	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Untuk melihat hasil dari pengembangan multimedia fabel berbasis PowerPoint ini diukur menggunakan skala likert dengan tahap menentukan skala jawaban dengan nilai masing-masing skala, menetapkan skor ideal, mencari nilai rating scale, dan menentukan nilai hasil. Dibawah ini penjabaran skala jawaban menurut Sugiyono (2019):

Tabel 1. 2 Skala Jawaban

Skala jawaban	Nilai
Sangat Menarik	5
Menarik	4
Cukup	3
Kurang Menarik	2
Sangat Kurang Menarik	1

Setelah itu diawali dengan menentukan skor ideal untuk menetapkan nilai rating scale dihitung menggunakan skor kriterium dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Kriterium} =$$

$$\text{Nilai Skala Tertinggi} \times \text{Jumlah Butir} \times \text{Jumlah Responden}$$

Hasil dari skor ideal tersebut maka dapat menentukan nilai rating scale. Rating scale adalah nilai yang digunakan untuk mengetahui hasil ketentuan data pada angket/kuesioner.

Selanjutnya untuk mengukur hasil persentase maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Setelah data didapatkan dari hasil uji validasi oleh tenaga ahli dan siswa, maka dilakukan adanya perhitungan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan produk. Rentang skor kriteria ini didapatkan dengan cara membagi hasil persentase tinggi dan jumlah kriteria pilihan, sehingga didapatkan hasil deskripsi dari pengumpulan data kuantitatif menjadi kualitatif berikut:

Tabel 1. 3Deskripsi Hasil Pengumpulan Data Kuantitatif menjadi Kualitatif

Rentang Skor	Deskripsi
0% - 25%	Kurang
26% - 50%	Cukup
51% - 75%	Baik
76% - 100 %	Sangat Baik

Dari kriteria diatas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. 0% - 25% = Tidak ada aspek kelayakan
2. 26% - 50% = Cukup rendah memenuhi aspek kelayakan
3. 51% - 75% = Cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
4. 76% - 100% = Memenuhi aspek kelayakan

Tabel 1. 4Penilaian Total Instrumen Validasi Ahli dan Responden Siswa

Persentase	Kategori
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 0,75$	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil temuan yang terdapat pada studi pustaka peneliti menemukan data yaitu: 1) kurangnya penyajian materi pembelajaran khususnya tentang satuan baku (berat dan panjang) yang ada pada buku siswa; 2) Pada halaman 7-8 materi satuan baku (berat dan panjang) hanya mencakup pertanyaan, belum ada penjelasan awal tentang judul materi yang sedang di pelajari; 3) Pada halaman 30-31 belum adanya penjelasan tentang macam-macam satuan panjang, belum adanya contoh fungsi dari alat ukur satuan panjang, belum adanya contoh cara menjawab soal; 4) Pada halaman 47-48 penjelasan mengenai cara menjawab soal belum lengkap. Hasil studi pustaka yang peneliti temukan di kelas III B SDN Kuningan Barat 01 Jakarta memiliki dampak terhadap hasil

belajar siswa yaitu pada pre-test memperlihatkan bahwa hanya 6 orang siswa yang mencapai KKM dengan keseluruhan rata-rata 63,6.

Berdasarkan survei lapangan dan analisis kebutuhan di Kelas III B SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta peneliti menemukan data bahwa pembelajaran di kelas III B SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta kurang aktif karena masih monoton dan berpusat pada guru dan kurangnya media pembelajaran yang menunjang dalam proses belajar.

## **2. Perencanaan**

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas III B, peneliti mulai merancang konsep multimedia fabel dengan menyesuaikan dengan karakter siswa kelas III B. Konsep multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yaitu menurut piaget anak usia 7-12 tahun masuk pada tahap operasional kongkret. Peneliti merancang isi multimedia fabel ini dengan banyak gambar dan warna. Bahasa pada multimedia juga peneliti sesuaikan dengan pemahaman siswa kelas III Sekolah Dasar. Pada penyajian cerita peneliti membuat Bahasa yang mengajak siswa kelas III B ikut dalam melakukan kegiatan yang ada pada cerita seperti menimbang berat badan dan mengukur berat badan. Terdapat pula soal latihan untuk meningkatkan pemahaman siswa erhadap materi yang disajikan pada multimedia fabel.

## **3. Desain Produk**

Cerita pada multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta ini dikaitkan dengan materi satuan baku (berat dan panjang). Materi satuan baku (berat dan panjang) dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan materi yang ada pada silabus. Alur cerita dan dialog peneliti sesuaikan dengan kehidupan sehari-hari agar cerita lebih mudah dipahami.

## **4. Validasi Produk**

Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) (berat atau panjang) di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta dinilai oleh 3 ahli validator. Pertama validator Bahasa yang merupakan dosen PGPAUD Universitas Trilogi, kedua validator media yang merupakan dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi, dan ketiga validator materi yang merupakan guru di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator didapatkan hasil bahwa Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat atau panjang) di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta sangat valid atau layak untuk diuji cobakan dan sesuai dengan skala likert. Hasil persentase validasi ahli Bahasa sebesar 80%, validasi ahli media sebesar 82,6%, dan validasi ahli materi sebesar 90%. Berikut paparan hasil penilaian oleh validator terhadap Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) (berat atau panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. 5 Hasil analisis oleh validasi ahli**

Judul	Validator	Skor Total	Persentase	Kualifikasi pemberian makna
Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) (berat atau panjang) di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta	Ahli Bahasa	20 dari 25	80%	Valid
	Ahli Media	62 dari 75	82,6%	Sangat Valid
	Ahli Materi	54 dari 60	90%	Sangat Valid

## 5. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket dan latihan soal setelah siswa belajar menggunakan Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) (berat atau panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta.. Uji coba skala kecil dilakukan pada hari Rabu, 9 November 2022. Siswa yang mengikuti uji coba skala kecil sebanyak 3 orang siswa yang dilakukan secara langsung, setelah mendapatkan hasil uji coba skala kecil peneliti lanjut melakukan penelitian uji coba skala menengah. Uji coba skala menengah dilakukan pada hari Jum'at, 11 November 2022. Siswa yang mengikuti uji coba skala menengah sebanyak 6 orang siswa yang dilakukan secara langsung. Setelah kemudian peneliti mendapatkan juga hasil uji coba skala menengah, lalu peneliti lanjut ke uji coba skala besar pada hari Senin, 14 November 2022. Uji coba skala besar ini diikuti oleh seluruh siswa kelas III B berjumlah 30 orang. Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) ditampilkan dengan menggunakan laptop yang dilihat oleh siswa. Hasil akhir dari uji coba yaitu dengan skala besar yang dilakukan yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas III B dilihat pada tabel dibawah ini:

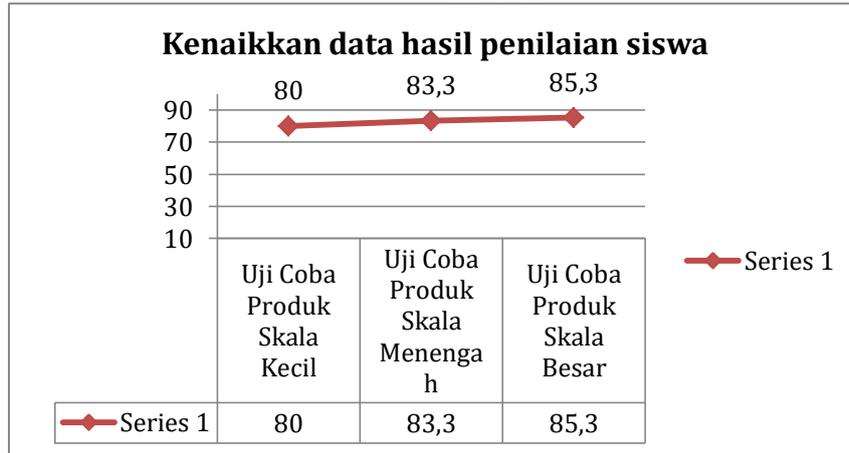
**Tabel 1. 6 Hasil penilaian produk oleh siswa**

<b>Jumlah Soal</b>	10
<b>Jumlah Responden (Siswa)</b>	30
<b>Total Skor</b>	1162
<b>Skor Maksimal</b>	1350
<b>Persentase</b>	86%
<b>Kriteria</b>	Sangat Menarik

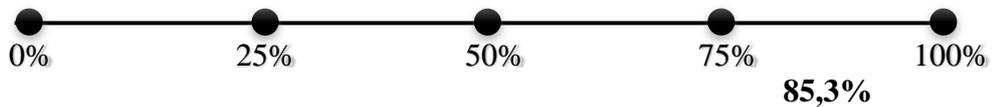
Dari paparan data diatas, hasil angket uji coba skala besar kepada sebanyak 30 siswa mendapatkan skor sebanyak 1162 poin dari skor maksimal 1350 poin. Skor yang didapatkan kemudian dikonversikan dalam persentase dan mendapatkan hasil 86% angka ini menunjukkan hasil yaitu sangat menarik.

Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta ini juga mengalami kenaikan pada rata-rata hasil penilaian pada mata pelajaran matematika materi satuan baku (berat dan panjang) dan setelah rata-rata hasil penilaian setelah belajar dan setelah peneliti melakukan revisi di setiap tahapnya. Hasil analisis kenaikan rata-rata hasil penilaian siswa dapat di lihat pada diagram di bawah ini:

Gambar 1.2



Pada saat uji coba produk skala kecil rata-rata hasil penilaian setelah belajar menggunakan Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta sebesar 80, selanjutnya pada saat uji coba produk skala menengah rata-rata hasil penilaian setelah belajar menggunakan Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) (berat atau panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta sebesar 83,3, dan yang terakhir uji coba produk skala besar rata-rata hasil penilaian setelah belajar menggunakan Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) (berat atau panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta sebesar 85,3 dan setelah dipersentasekan menjadi 85,3%. Hasil persentase ini kemudian dimasukkan ke dalam bagan garis rentan skor untuk dilihat deskripsi hasil pengumpulan data dari kuantitatif menjadi kualitatif:



**6. Produk Akhir**

Berdasarkan hasil analisis uji coba produk yang peneliti kembangkan, hasil persentase yang didapat pada hasil latihan soal setelah belajar menggunakan multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta yaitu sebesar 85,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil akhir uji coba produk sebanyak tiga tahap pada Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) >76%. Dapat disimpulkan bahwa produk Multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) (berat atau panjang) dikatakan “memenuhi aspek kelayakan” dalam pembelajaran dan efektif digunakan sebagai media penunjang dalam proses belajar.

**KESIMPULAN**

1. Penelitian ini terbukti memenuhi tingkat kebutuhan siswa kelas III B di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta dalam belajar dengan menggunakan multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) sesuai dengan kebutuhan siswa yang telah peneliti analisis..

2. Peneliti mengembangkan multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) dengan menggunakan 2 aplikasi yaitu canva dan PowerPoint sehingga menghasilkan output yang baik dan menarik.
3. Penelitian ini terbukti kelayakannya secara teoretik berdasarkan hasil validasi dari para ahli yaitu validasi bahasa, validasi media, dan validasi materi yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,3%. Perolehan rata-rata nilai dari ahli Bahasa sebesar 80%, ahli media sebesar 82,6%, dan ahli materi sebesar 93%. Dari perolehan skor tersebut yang dihasilkan maka produk pengembangan multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan dan hasil penilaian oleh siswa setelah melakukan uji coba terhadap multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta dikategorikan sangat menarik, dilihat dari perhitungan hasil pengisian angket siswa didapatkan skor total sebesar 1165 poin dari 1350 poin atau jika dipersentasekan sebesar 86%. Dari hasil perolehan tersebut maka produk yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat menarik.
4. Penggunaan multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) di kelas III SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta terbukti efektif digunakan sebagai media penunjang yang digunakan dalam pembelajaran dan berhasil dalam meningkatkan penilaian pada materi satuan baku (berat dan panjang) siswa kelas III B. Hal tersebut dibuktikan dari hasil latihan soal yang peneliti berikan pada saat uji coba produk tiga tahap. Rata-rata penilaian siswa sebelum menggunakan multimedia fabel berbasis PowerPoint pada materi satuan baku (berat dan panjang) Jakarta yaitu sebesar 63,6 dengan KKM 70. Pada tahap pertama saat uji coba produk skala kecil terhadap 3 siswa mendapatkan rata-rata 80, pada skala menengah terhadap 6 orang siswa mendapatkan rata-rata 83,3, dan pada uji coba skala besar terhadap 30 orang siswa mendapatkan rata-rata 85,3 dan seluruh siswa lulus KKM.

#### **REKOMENDASI**

Untuk produk ini sebaiknya dikembangkan untuk materi pelajaran dan mata pelajaran yang lainnya, tidak hanya fokus pada materi satuan baku (berat dan panjang) dalam pelajaran matematika. Produk ini juga dapat dikembangkan dengan tema cerita yang berbeda dan menyesuaikan keadaan belajar sesuai kebutuhan di lapangan

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada keluarga peneliti yang memberikan support dalam menyelesaikan penelitian ini, Universitas Trilogi yang memberikan ruang kepada peneliti untuk menerbitkan jurnal dari hasil penelitian yang peneliti temukan di lapangan, Universitas Galuh yang memberikan izin kepada peneliti untuk menerbitkan jurnal di *Jurnal Wahana Pendidikan*, teman-teman prodi PGSD dan teman-teman peneliti lain yang banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta.
- Astuti, R. W. E. R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 69–79.
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). *Analysis of Critical Thinking Skills of Elementary School Students in Learning Mathematics Curriculum 2013*. 35.
- Chaeruman, U. A. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran. *Dipetik Januari, Desember*, 0–15.

- <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Everlin, S. (2017). Peran Visual Figur Kartun di Fabel Dalam Pendidikan Karakter Anak-Anak Usia Dini. *Rupa Rupa*, 3(2).
- Fakhrudin, A., & Inayati, A. U. (2015). Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Tema Lingkungan Kelas Ii Sd Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: "Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi," November*.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Halida, S. (2016). Kemampuan Menentukan Struktur Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Limbong Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 2(1).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, J., Meilani, S., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Hamildah, A. R. (2020). Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina I Kota Bengkulu. 1–106.
- Hardianto, H., & Baharuddin, M. R. (2019). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.30605/cjpe.212019.105>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Hasanudin, C. (2017). *Media pembelajaran : kajian teoretis dan kemanfaatan*. Yogyakarta : Deepublish 2017.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Indra Kartika Sari. (2021). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163.
- Jayani, D. H. (2021). *Penetrasi Internet Indonesia Meningkat saat Pandemi Covid-19*. Databoks - Katadata.
- Kadaruddin. (2017). *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia*. DEEPUBLISH.
- Lauma, A. (2017). Unsur-unsur Intrinsik Cerita Pendek "Protes" Karya Putu Wijaya. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 1(5).
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori&Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Mahendra, M. I., & Womal, A. (2018). *TEMA SEBAGAI UNSUR INTRINSIK KARYA FIKSI*.
- Maria Goreti usboko. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI TRIGONOMETRI. *Gastrointestinal Endoscopy*, 10(1).
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Marliana, & Wahid, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran SDMI*.
- Mizar. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Satuan Berat Melalui Media Puzzle Kotak Bagi Anak Tunarungu Dikelas IV SIB Center Kota Payakumbuh*. 5.
- Milala, H. F., & Agung, A. I. Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player.

- Mudlofr, A., & Rusidiyah, E. F. (2016). Desain Pembelajaran Inovatif. In *Rajawali Pers*.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3). <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Journal of Visual Art*, 3(1).
- Pribadi, R. B. A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jakarta: Kencana*.
- Putra, H. D., Akhdiyati, A. M., Setiany, E. P., & Andiarani, M. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP di Cimahi. 9(1), 47–53.
- Putra, Y. W. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Teks Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Ramadani, Z., & Oktiningrum, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Minitim Kabar” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 152–168. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.152-168>
- Ramayulis, R. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn Siswa Kelas Ii Sd Negeri 157 Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(2), 214. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i2.5070>
- Reistanti, A. P. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Penulisan Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII E di SMP 2 Muhammadiyah Surakarta. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 2(2). <https://doi.org/10.23917/kls.v2i2.6735>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rohmad. (2017). *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian* (1st ed.). KALIMEDIA.
- Rosmayanti, D., & Zanthi, L. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BASIC APPLICATION POWERPOINT PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(6). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i6.p401-414>
- Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161.
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. media akademi.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sungkono. (2012). Pengembangan Intrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 8(2), 1–16.
- Surasmi, W. A. (2016a). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, November*.
- Surasmi, W. A. (2016b). *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Verawati. (2020). Penerapan Metode Drill Dalam Matapelajaran Matematika Materi Satuan Berat. *Penerapan Metode Drill Dalam Matapelajaran Matematika Materi Satuan Berat*. 97–107.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Muhammadiyah Malang.

