PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI 1 PULAU PUNJUNG

Agus Saputra[1], Muhammad Subhan[2], putri Ayuni[3]
[123]PGSD FKIP UNIVERSITAS DHARMAS INDONESIA
Alamat e-mail : putriayuni667@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of application and utilization of technological learning media, resulting in less than optimal achievement of learning objectives, especially in Mathematics subjects. An effort to overcome this problem is to innovate learning by utilizing technology to create interactive PowerPoint-based learning media that can be applied to mathematics subjects with fraction material and can be used easily to improve the quality of learning and achieve learning goals. This type of research is research and development. The development model used is a 4D development model which consists of the Define, Design, Develop and Disseminate stages. The trial was carried out on class IV homeroom teachers at SD Negeri 1 Pulau Punjung using data collection techniques through analysis of validity, practicality and effectiveness test data. The results of the research on the resulting PowerPoint interactive media obtained validation scores for materials, media and modules with an average score of 77.77 which was categorized as valid. The results of the practicality of PowerPoint-based interactive media obtained a score of 98.72 which was categorized as very practical. The results of the effectiveness of PowerPoint-based interactive media obtained a value of 81.81 which was categorized as very effective and the results of the effectiveness of distribution obtained a value of 82.98 which was categorized as very effective. So it can be concluded that the development of PowerPoint-based interactive media in the mathematics subject of class IV fractions at SD Negeri 1 Pulau Punjung is interesting and suitable for use and can continue to be developed as a learning medium.

Keywords: Development, Interactive Media, Powerpoint.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penerapan dan pemanfaatan media pembelajaran teknologi sehingga menyebabkan kurang maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang bisa diterapkan pada mata pelajaran matematika materi pecahan dan dapat digunakan dengan mudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *(research and development).* Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Uji coba dilakukan kepada wali kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung dengan teknik pengumpulan data melalui analisis data uji validitas,

praktikalitas dan lembar efektivitas. Hasil penelitian terhadap media interaktif *powerpoint* yang dihasilkan memperoleh nilai validasi materi, media, dan modul dengan rata-rata nilai 77.77 dikategorikan valid. Hasil praktikalitas media iinteraktif berbasis *powerpoint* memperoleh nilai 98,72 dikategorikan sangat praktis. Hasil efektivitas media interaktif berbasis *powerpoint* memperoleh nilai 81,81 dikategorikan sangat efektif dan hasil efektivitas penyebaran memperoleh nilai 82,98 dikategorikan sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung menarik dan layak untuk digunakan serta dapat terus dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Interaktif, Powerpoint.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat di lakukan melalui Pendidikan formal maupun non formal dalam proses transformasi sehingga dapat menghasilkan SDM yang berkualitas. Tentunya dalam mendapatkan ilmu tentu perlu pengelolaan yang baik karena tanpa hal tersebut tidak mungkin mencapai tujuan Pendidikan secara optimal, efektif, dan efisien. Standar Nasional Pendidikan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan dengan tujuan agar tercapainya tujuan Pendidikan yang efisien dan efektif. Pendidikan harus melakukan berbagai inovasi dan kreatifitas pada sistem pendidikan sekarang ini agar mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran yang bermakna dan tentunya menyenangkan, peserta didik mendapatkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajarnya sesuai dengan konsep Merdeka belajar.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana hal itu akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Hasbulloh, 2022). Pendidik memiliki keluasan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keluasan kepada pendidik untuk menciptalan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Pembelajaran disekolah pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para peserta didik banyak berpartisipasi. Partisipasi peserta didik dapat dilakukan dengan jalan mendengar, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Terkait hal tersebut betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar. Media merupakan alat perantara yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. (Yaumi, 2017) mendefinisikan media sebagai alat atau saluran komunikasi (*means of communication*). Media didalam suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena dapat

meningkatkan minat belajar peserta didik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Peserta didik tidak hanya belajar memakai modul/bahan ajar yang dibagikan oleh pendidik saja tetapi perlu juga memerlukan strategi belajar lainnya yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan lebih mudah untuk memahami materi yang dijelaskan terutama dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu yang harus dikuasai peserta didik. Matematika merupakan ratunya ilmu (Rahmah, 2013). Dengan kata lain, matematika diperlukan pada ilmu lain. Oleh karena itu diperlukan berbagai strategi untuk membelajarkan matematika. Mempelajari matematika tidak terlepas dengan penjumlahan. Salah satunya adalah penjumalahan pecahan. Pada materi ini peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut, maka diperlukan alat penunjang pembelajaran berupa media untuk mempermudah peserta didik memahami materi tentang penjumlahan pecahan. Media pembelajaran sudah berkembang sesuai teknologi pada saat ini, tentunya pendidik harus pandai mengembangkan dan mengapikasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar terhadap pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika yang berkaitan dengan pemecahan masalah. hal ini sejalan dengan (Pane et al., 2017) (Erik et al., 2021) yang mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam bidang ilmu pengetahuan dan tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi dan informasi. Teknologi dalam pendidikan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media belajar antara pendidik dan peserta didik. Salah satu media yang berbasis teknologi dan mencakup aspek teks, visual, dan video adalah *powerpoint*. *Powerpoint* merupakan *wizard-driven* yang secara konseptual mudah digunakan. *Powerpoint* dapat membantu guru menyajikan materi yang dapat meliputi gambar, suara, bahkan membuat animasi yang menarik, tentunya akan menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama PLP dan pada tanggal 4 Maret 2024 di SD Negeri 1 Pulau Punjung kelas IV diketahui bahwa pada pembelajaran matematika peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran tersebut, selain itu masih bayak peserta didik yang kurang antusias dan asik mengobrol dengan temannya disaat jam pembelajaran, peserta didik juga cenderung tidak memperhatikan pendidik saat menjelaskan pembelajaran karena pendidik kurang menggunakan media yang menarik sehingga peserta didik kurang berminat untuk memperhatikan penjelasan dari pendidik, ada juga peserta didik sulit

untuk fokus mendengarkan ketika pendidik menjelaskan pembelajaran dan pembelajaran masih terfokus pada pendidik disebabkan sumber belajar hanya berupa buku saja, yang tidak berwarna, kurang gambar pembelajaran, peserta didik yang tidak suka membaca sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Dari hasil observasi tersebut didapatlah bahwasanya pendidik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif untuk menarik minat belajar peserta didik. Peneliti juga melihat karakteristik peserta didik di kelas IV SD N Pulau Punjung ditemukan bahwa peserta didik gemar bermain game terutama pada peserta didik laki-laki, ini dapat dilihat pada saat gotong royong peserta didik membawa HP dan bermain game di dalam kelas. Peserta didik juga suka menonton tiktok bahkan membuat video tiktok, dapat dilihat dari status WhatsApp mereka. Agar suasana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pendidik dan karakteristik peserta didik pada zaman sekarang pendidik dapat memberikan media pembelajaran berupa *powerpoin*t yang kreatif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D *(four D*) yang terdiri dari 4 tahap: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Desseminate* (penyebaran). Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini merupakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Selain menyusun media interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran Matematika, disusun juga instrument penelitian yang digunakan untuk menilai media interaktif berbasis powerpoint yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* ini menggunakan obsevasi, wawancara, kuesioner (Angket), tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data validitas, analisis data praktikalitas dan analisis data efektifitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SD Negeri 1 Pulau Punjung. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media interaktif berbasis *powerpoint* untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan jenis 4-D yang telah melewati empat tahapan, yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development*

(pengembangan) dan *Desseminate* (penyebaran).

Tahap pendefinisian *(define)*

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata Pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung, dengan materi pecahan menggunakan model 4D. Proses pengembangan ini dimulai dari analisis kurikulum sampai dengan proses validasi.

Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Pulau Punjung khususnya di kelas IV. Dalam analisis kurikulum ini ditemukan bahwa SD Negeri 1 Pulau Punjung sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Namun dalam pelaksanaannya belum berjalan secara maksimal karena masih terbatasnya ketersediaan sumber belajar dan kurang maksimalnya kemampuan pendidik dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Permasalahan tersebut dapat memberikan dampak terhadap berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sistem merdeka belajar merupakan sistem pembelajaran yang berawal dari peserta didik dan pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator. Dalam hal tersebut pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam melakukan variasi pembelajaran, baik dari segi pemilihan sumber belajar, materi pembelajaran, dan media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik, karena pada dasarnya konsep merdeka belajar lebih menekankan pada kebebasan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan meringankan beban peserta didik. Melalui pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* ini, pendidik dapat meningkatkan kemampuannya di bidang IPTEK untuk memaksimalkan sistem merdeka belajar melalui sistem pembelajaran berdiferensiasi yang mengintegrasikan teknologi dengan sistem pembelajaran sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sekaligus memenuhi tuntutan kurikulum Merdeka belajar.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap analisis karakteristik peserta didik, diperoleh data bahwa peserta didik di kelas IVB SD Negeri 1 Pulau Punjung berjumlah 11 orang. Peserta didik laki-laki berjumlah 4 orang dan peserta didik perempuan berjumlah 7 orang. Mayoritas suku orang tua peserta didik yaitu suku Minang. Selama proses belajar mengajar sesekali guru dan peserta didik melakukan komunikasi menggunakan bahasa Minang. Peserta didik di kelas IVB SD Negeri 1 Pulau Punjung memiliki keterampilan yang berbeda-beda, begitu juga dengan gaya belajar dan tingkat pemahamannya terhadap materi pembelajaran. Dari asasemen

diagnostik yang telah dilakukan oleh wali kelas IV di awal semester ganjil sebelumnya diperoleh data bahwa dari 8 peserta didik mayoritas memiliki gaya belajar kinestetis. Peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang dapat dilakukan dengan praktik secara langsung di lapangan dibandingkan kegiatan pembelajaran yang hanya terpaku pada pembelajaran secara tatap muka yang terbatas pada kegiatan di kelas. Gaya belajar peserta didik ini menjadi salah satu landasan untuk menerapkan sistem pembelajaran berdiferensiasi. Pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* ini juga dikembangkan dengan menerapkan diferensiasi pembelajaran berdasarkan karakteristik, gaya belajar dan tingkat pemahaman peserta didik. Sehingga media pembelajaran ini dapat dirancang oleh pendidik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung. Dalam analisis kebutuhan ini ditemukan bahwa didalam proses pembelajaran di kelas IVB itu masih sangat kekurangan media pembelajaran, sebelumnya sudah pernah menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* biasa namun media yang digunakan sebelumnya belum interaktif dan menggunakan media seadaanya saja sehingga belum mampu meningkatkatkan nilai belajar peserta didik, media yang digunakan sebelumnya yaitu media gambar yang terdapat pada buku cetak. Pembelajaran Matematika dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta media interaktif berbasis *powerpoint* ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan untuk mendukung peran pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keterbatasan media pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran terutama pada pemahaman peserta didik terhadap mata Pelajaran Matematika tentang materi pecahan. Adapun solusi yang dapat dipertimbangkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat menambah pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi pecahan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik juga membutuhkan keterampilan yang lebih baik dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi demi meningkatkan variasi dan kualitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan pendidikan pada saat ini. Adanya media interaktif berbasis *powerpoint* ini dapat memberikan inovasi baru dalam rangka memaksimalkan pemanfaatan

teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan pendidik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Tahap Perancangan *(design)*

Pada tahap ini peneliti melakukan perancang media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung berdasarkan materi yang terdapat di dalam mata pelajaran Matematika materi pecahan serta memperhatikan karakteristik peserta didik sebelum dilakukannya tahap penyusunan rancangan desain pada media tersebut yang terdiri dari penyusunan tes acuan, pemilihan media dan pemilihan format.

Tahap Pengembangan *(Development)*

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran Matematika materi pecahan yang valid, praktis dan efektif. Kesesuaian hasil produk media interaktif berbasis *powerpoint* ini melihat dengan penulisan, isi materi didalam *powerpoint* yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pelajaran. Media interaaktif berbais *powerpoint* ini dikembangkan di SD Negeri 1 Pulau Punjung dengan jumlah peserta didik sebanyak 11 orang. Berikut ini adalah penyajian data hasil validitas, praktikaslitas dan efektifitas media interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan.

Data Validas

Tabel 1. Data Validasi Media Interaktif Berbasis *Powerpoint*

No	Validator	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Heri Sudibyo, M.Kom	Validator Media	$V = \frac{60}{80} \times 100\%$ $V = 75\ \%$	Valid
2.	M. Angrayani, M.Pd	Validator Modul	$V = \frac{20}{24} \times 100\%$ $V = 83{,}33\%$	Sangat Valid
3.	Antik Estika Hader, M.Pd	Validator Materi	$V = \frac{18}{24} \times 100\%$ $V = 75\%$	Valid
Rata-rata			77,77%	Valid

Berdasarkan tabel 5. diperoleh data bahwa hasil validasi isi yang dilakukan oleh validator media yaitu Heri Sudiyo, M.Kom memperoleh hasil 75% dan dikategorikan valid. Validasi modul yang dilakukan oleh validator materi yaitu M. Angrayni, M.Pd memperoleh hasil 83,33% dan dikategorikan valid. Validasi materi yang dilakukan oleh validator bahasa yaitu Antik Estika Hader, M.Pd memperoleh hasil 75% dan dikategorikan valid. Dengan demikian, hasil penilaian media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata 77,77% dengan kategori valid. Sehingga media interaktif berbasis *powerpoint* layak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Penilaian instrumen pada tahap pengembangan (*development*) ini terdiri dari penilaian

validasi media, validasi modul, dan validasi materi.

Data Praktikalitas

Instrumen praktikalitas yang digunakan pada tahap ini berisi petunjuk pengisian, aspek penilaian, saran/perbaikan, kriteria penilaian, dan keputusan. Dari hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung diperoleh skor 98,72% dengan kategori sangat praktis. Penyajian data praktikalitas media interaktif berbasis *powerpoint* materi pecahan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Data Hasil Uji Praktikalitas Media Interaktif Berbasis *Powerpoint*

No	Praktisi	Hasil P = $\frac{f}{n}$ x 100%	Kategori
1	Pendidik kelas IVB	P = $\frac{32}{32}$ x 100% P = 100%	Sangat praktis
2	Peserta didik kelas IVB	P = $\frac{343}{352}$ x 100% P = 97,44%	Sangat praktis
Jumlah		98,72%	Sangat praktis

Dari tabel 6. dapat dilihat bahwa hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu wali kelas IVB SD Negeri 1 Pulau Punjung memperoleh nilai 100% sedangkan hasil uji praktikalitas peserta didik kelas IVB yang berjumlah 11 orang memperoleh nilai 97,44%. Dengan demikian, hasil penilaian media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata 98,72% dengan kategori sangat praktis. Data kepraktisan diambil dari angket respon pendidik dan peserta didik yang diberikan kepada pendidik sebagai subjek dalam penelitian ini. Data ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media iinteraktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan.

Data Efektifitas

Data hasil efektifitas media interaktif berbasis powerpoint diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik berupa tes objektif. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran matematika. Tes efektivitas ini diuji dengan soal pilihan ganda yang berjumlah 15 dan soal essay 5, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel berikut.

Tabel 7. Data Hasil Uji Efektifitas Media Interaktif Berbasis *Powerpoint*

No	**Kriteria**	**Jumlah Peserta Didik**	**Skor**
1.	Tuntas	10 orang	86,99%
2.	Tidak Tuntas	1 orang	13,01%

Dari tabel 7. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75. Peserta didik yang mencapai KKM didapatkan 10 orang dengan rata-rata 86,99% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan yang tidak mencapai KKM didapatkan 1 orang peserta didik dengan rata-rata 13,01%. Rata-rata nilai dari keseluruhan data hasil uji efektivitas 81,81% dengan kategori sangat efektif.

Tahap Penyebaran *(desseminate)*

Tahap ini merupakan tahap akhir dari langkah model 4D. Pada tahap penyebaran ini penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh pendidik lain. Tujuan lain yaitu untuk menguji efektifitas. Tahap penyebaran ini dilakukan pada kelas lain yaitu kelas IVB. Hal tersebut di lakukan untuk melihat lebih lanjut tingkat efektifitas media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan pada kelas IVA, sehingga penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan tidak hanya terpakai pada satu kelas saja melainkan juga dapat dipakai pada kelas yang lain yaitu kelas IVA. Pada tahap penyebaran didapatkan data hasil efektifitas interaktif berbasis *powerpoint* diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik berupa tes efektifitas. Tes efektifitas ini diuji dengan soal pilihan ganda yang berjumlah 15 dan soal essay berjumlah 5 soal yang telah divalidasi dan soal tersebut berdasarkan indikator. Uji efektifitas ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 3 Juni 2024 di kelas IVB. Untuk lebih jelas hasil efektifitas pada tahap penyebaran ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Data Efektifitas Pada Tahap Penyebaran Di Kelas IVA

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen
1.	Tuntas	18 orang	88,14%
2.	Tidak Tuntas	2 orang	11,86%

Dari tabel 8. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75. Didapatkan jumlah peserta didik yang mencapai KKM di Kelas IVA didapatkan 18 orang peserta didik yang mencapai KKM dengan 88,14% sedangkan yang tidak mencapai KKM di kelas IVA didapatkan 2 orang peserta didik yang tidak mencapai KKM dengan 11,86%. Rata-rata nilai dari keseluruhan efektivitas pada tahap penyebaran 82,88% dengan kategori sangat efektif.

Pembahasan

Media interaktif berbasis *powerpoint* materi pecahan untuk kelas IV Sekolah Dasar yang sudah menerapkan kurikulum Merdeka merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang proses. Penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* juga dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi guna memberikan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Validitas media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung

Uji validasi terhadap media interaktif berbasis *powerpoint* ini dilakukan oleh 3 validator yang melakukan pengkajian terhadap aspek media, materi dan modul. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji validasi, media interaktif

berbasis *powerpoint* materi pecahan mendapatkan nilai 77,77 dengan kategori valid. Hasil validasi aspek media dari validator yaitu Heri Sudibyo, M.Kom. memperoleh nilai 75 dengan kategori valid. Hasil validasi aspek materi dari validator yaitu Antik Estika Hader, M.Si. memperoleh nilai 75 dengan kategori valid. Sedangkan validasi dari aspek modul dengan validator M.Anggrayni, M.Pd. memperoleh nilai 83,33 dengan kategori sangat valid. Dengan demikian diperoleh rata-rata nilai validasi *e-modul* ajar materi luas yaitu 77,77 dikategorikan valid. Media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dikategorikan valid kemudian diujicobakan.

Media interaktif berbasis *powerpoint* dinyatakan valid karena telah disusun dengan ketentuan yang ada. Selain itu media interaktif berbasis *powerpoint* telah memenuhi seluruh kriteria penilaian validitas produk. Suatu produk dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur, sehingga berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan media interaktif berbasis *powerpoint* materi pecahan untuk Kelas IV Sekolah Dasar dikatakan valid.

Praktikalitas media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung

Media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah teruji kevalidannya dan telah dilakukan revisi sesuai saran validator selanjutnya akan dinilai oleh praktisi untuk mengetahui praktikalitas media interaaktif berbasis *powerpoint*. Melalui tahap ini, diperoleh data bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* materi pecahan kelas IV Sekolah Dasar dapat diterapkan oleh pendidik sebagai inovasi baru dari media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya. Media interaktif berbasis powerpoint memperoleh nilai 99,71 dari praktisi dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan peneliti mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, dan memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan kategori sangat praktis.

Efektivitas media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata Pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung

Uji efektivitas media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata Pelajaran matematika materi pecahan, dilihat dari pencapaian hasil belajar peserta didik yang telah dilakukan di kelas IVB SD Negeri 1 Pulau Punjung. Jumlah peserta didik 11, dinyatakan tuntas 10 orang dan yang tidak tuntas 1 orang. Penyebab tidak tuntasnya 1 orang peserta didik dikarenakan keterbatasan dalam membaca sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami soal-soal yang diberikan dan memperoleh hasil yaitu dengan nilai rata-rata 90,99%. Sedangkan nilai efektivitas yang dilakukan di kelas IVA dengan jumlah peserta didik 20 orang, dinyatakan tidak tuntas 2 orang dan 18 orang tuntas. Penyebab tidak tuntasnya 2 orang peserta didik

dikarenakan tidak memperhatikan pendidik menjelaskan sehingga kurang memahami materi yang dijelaskan, dan mempreroleh hasil yaitu dengan nilai rata-rata 90%.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa nilai efektivitas media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata Pelajaran matematika materi pecahan dapat dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan di sekolah dasar dalam rangka untuk mendukung Merdeka belajar peserta didik di kelas IV SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan, uji coba, dan evaluasi yang telah dilakukan terhadap media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelaas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung dilaksanakan dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yaitu : (Define. Design. Develop, Dessiminate). 2) Hasil analisis menunjukkan media interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan padamata pelajaran matematika berdasarkan validasi aspek media termasuk kategori "Valid", berdasarkan validasi aspek materi termasuk pada kategori "Valid" dan berdasarkan aspek modul termasuk pada kategori "Sangat valid". Deskrisi data uji coba praktikalitas berdasarkan pandangan pendidik menunjukkan media interaktif berbasis *powerpoint* pada kategori "Sangat praktis". Deskripsi data uji coba efektivias berdasarkan pandangan peserta didik menunjukkan media interaktif berbasis powerpoint pada kategori "Sangat efektif". 3) Berdasarkan hasil deskriptif validasi ahli, uji praktikalitas dan uji efektivitas dapat disimpulkan bahwa produk media interaktif berbasis *powerpoint* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika mateeri pecahan dikelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

Andira, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107.

Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia), 3(2), 41-46.

Kholifah, W. T. (2020). Upaya Guru Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Ramah Anak. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2(1), 115–120.

https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.614

Kudsiyah, S. M., Novarina, E., & Lukman, H. S. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas X di SMA Negeri 2 Kota Sukabumi.

Kurnia, L. D., Octaria, D., & Nopriyanti, T. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint pada Materi Relasi dan Fungsi di Kelas X SMA. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 07(01), 84–92.

Nur Inah, E. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa Ety Nur Inah. Jurnal Al-Ta'dib, 8(2), 150–167.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352.

Prastowo, A. (2018). Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah. Kencana.

Rahayu, D. (2017). Pemanfaatan media dalam pembelajaran akhlak di Sma Negeri 1 Trimurjo Lampung Tengah (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Rahma, O. E., Duffy, A., Liewehr, D. J., Steinberg, S. M., & Greten, T. F. (2013). Second-line treatment in advanced pancreatic cancer: a comprehensive analysis of published clinical trials. Annals of oncology, 24(8), 1972-1979.

Rita, Y., & Safitri, N. (2020). Blended Learning in Package C Equality Programs in Facing New Normal Education. KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 8(2), 165-170.

Santoso, E., Pamungkas, M. D., Rochmad, R., & Isnarto, I. (2021, February). Teori Behaviour (E. Throndike) dalam Pembelajaran Matematika. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 4, pp. 174-178).

Suryani, D., Nurdjanah, E. P., Yogatama, Y., & Jumadil, M. (2019). Membudayakan Hidup Sehat Melalui Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (Germas) Di Dusun Mendang Iii, Jambu Dan Jrakah Kecamatan, Tanjungsari, Gunungkidul. Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 65.

S.Thiagarajan. (1974). Instructional Development for Training Teacher of Expectional Children. Minineapolis. Minnesota: University Of Minnesota.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). Media Pengajaran. SBAlgensindo.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Wijayanti, A. N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).

Yaumi, M. (2017). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. 1–21.