

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Ratnawati¹, Suci Rahma Putri², Desri Irsanti³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia
[¹desriirsanti@gmail.com](mailto:desriirsanti@gmail.com)

ABSTRACT

The aim of this research is to develop interactive learning media on fraction material to increase interest in learning mathematics for third grade elementary school students. The type of research that the author uses in this research is research and development. The ADDIE model is an abbreviation for Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. The type of data used in this research is qualitative and quantitative. The data collection techniques used were interviews, observation and documentation. Then the data analysis technique used uses validity analysis, practicality analysis and effectiveness analysis. The results obtained in this research validated interactive learning media by three expert validators. The results of this validation show that interactive learning media obtained a final percentage result of 96% in the Valid category. Then in terms of practicality, the score from the teacher response questionnaire and student questionnaire, the final result from the teacher response questionnaire was 98% and the class III student response at SDN 05 Koto Baru was 94% in the very practical category. Then the effectiveness is assessed from student learning outcomes. The learning outcomes of class III students at SDN 05 Koto Baru completed 15 students who obtained a percentage of 94% in the very effective category.

Keywords: Interactive, Fractions, Math

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi pecahan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektivitas. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini validasi media pembelajaran interaktif dilakukan oleh tiga validator yang ahli. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh hasil akhir persentase 96% dengan kategori Valid. Kemudian pada praktikalitas yang nilai dari angket respon guru dan angket siswa hasil akhir dari angket respon guru 98% dan respon siswa kelas III SDN 05 Koto Baru 94% dengan kategori sangat praktis. Kemudian pada efektivitas yang

dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas III SDN 05 Koto Baru yang tuntas 15 siswa yang memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Interaktif, Pecahan, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral peserta didik, serta menunjukkan kecerdasan dalam kehidupan sosial.

Di era Revolusi Industri 4.0, sistem pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. juga keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta tampil menggunakan informasi dan teknologi sangat di butuhkan (Khairita et al., 2023).

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran.

Beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya, IPS, dan Pendidikan Jasmani.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menyatukan dari beberapa mata pelajaran disekolah. Matematika terpadu digunakan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dari beberapa mata pelajaran yang dijadikan dalam satu kali tatap muka. Ada juga subtema yang saling bersangkutan dengan yang lain. Perlu diperhatikan pemilihan tema dan subtema yang akan dipadukan lagi harus menjadi subtema yang mudah dipahami dalam pembelajaran di kelas.

Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, menata lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran (Selvia et al., 2021). Belajar dapat dilakukan dimana saja dan tidak mengenal waktu, dalam proses

belajar yang dilakukan secara formal adalah di sekolah yang bertujuan untuk mengarahkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan pemahaman peserta didik, salah satu proses keberhasilan dalam belajar adalah tergantung pada kompetensi guru dalam belajar. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik melalui suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran berguna untuk menciptakan suatu belajar yang kondusif, media juga merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran, dan media juga dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.

Media merupakan suatu komponen system pembelajaran, yaitu mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting bagi proses pembelajaran yang berlangsung. Berarti media mempunyai posisi yang sangat strategis sebagai bahan integral dari pembelajaran. Dimaksud dengan integral disini ialah media tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, karena tanpa adanya

media pembelajaran maka tidak akan terjadi dan pembelajaran akan sangat membosankan bagi peserta didik.

Media video interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita bergerak disertai dengan adanya suara. Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran.

Penggunaan media video interaktif dimaksudkan agar dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Video interaktif digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi para peserta didik saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) yang dilaksanakan di SD N 05 Koto Baru yang dilaksanakan di kelas III sekolah dasar dalam proses pembelajaran matematika di kelas, peneliti mendapatkan siswa yang belum paham terhadap materi yang dijelaskan. Terlihat dari proses guru

mengajar yang hanya menggunakan metode ceramah dan berpatokan pada penjelasan di buku siswa serta tidak memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa akan merasa cepat bosan saat belajar dan tidak ada minat belajar pada siswa. Selain itu pembelajaran yang membosankan sangat berdampak pada kurangnya pemahaman siswa serta menurunnya hasil belajar pada siswa. Kondisi seperti saat ini guru dituntut untuk berpikir kreatif dalam penyampaian materi kepada siswa agar apa yang telah disampaikan dapat dipahami betul oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari persoalan yang ditemukan maka menuntut para pendidik untuk menemukan solusi yang efektif sesuai dengan perkembangan yang ada. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media digital. Penggunaan media digital sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting khususnya di dalam dunia pendidikan saat ini agar dapat terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan. Bahwa pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Arsyad, 2011, Alifa, 2021).

Salah satu alternatif dari media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah video pembelajaran yang disajikan secara audio visual (suara dan gambar) yang unik dan menarik membuat peserta didik lebih tertarik dimana didalam video tersebut harus terdapat hubungan atau interaksi timbal balik antara peserta didik dengan media itu sendiri, salah satunya kendala yang ditemui oleh pendidik yaitu Ketika ingin menggunakan video pembelajaran sangat membutuhkan perangkat elektronik yang memadai seperti laptop atau komputer, pendidik tidak begitu memahami media elektronik saat menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan kurikulum, disaat mengajar pendidik hanya menggunakan buku ajar saja berupa gambar saja, sehingga membuat peserta didik kurangnya memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Permasalahan yang ada di sekolah tersebut, solusi dari permasalahan

tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan variatif sehingga peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik lebih mudah memahami walaupun sambil mengamati video dan mendengarkan video agar peserta didik tidak merasa bosan. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu media interaktif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi masalah disekolah agar memberi dampak positif dan mengembangkan kemajuan bagi sekolah. Peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara antusias dan lebih menyenangkan.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru di SDN 05 Koto Baru. Beliau mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif dan media pembelajaran interaktif jarang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif dikembangkan disamping menggunakan media lainnya, Pengembangan media pembelajaran

interaktif diharapkan dapat menunjang materi yang diberikan untuk peserta didik. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik, pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara dengan Guru di SDN 05 Koto Baru pada proses pembelajaran sudah berjalan dengan cukup baik tetapi masih saja ada peserta didik yang kurang berminat dan kurang merespon pelajaran dikarenakan memandang Pelajaran kurang menarik apabila menggunakan buku cetak dan gambar dibuku, sedangkan ada saranaan prasana yang lain tetapi belum digunakan secara maksimal. Sehingga peserta didik kurang menarik dan berminat dalam kegiatan belajar mengajar. Fasilitas disekolah tersebut cukup memadai seperti LCD yang dapat digunakan pendidik agar memberikan materi yang lebih dengan media yang lain agar peserta didik menguasai materi tersebut.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk dimanfaatkan dan dapat digunakan dalam banyak hal untuk jenjang pengajaran, dengan adanya

gambar yang menarik penuh warna dan adanya suara yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, meningkatkan minat baca peserta didik, peserta didik akan lebih mudah paham dan mengingat pelajaran dari media pembelajaran video interkatif yang peserta didik lihat, penyajian materi disusun dengan sedemikian rupa sehingga mudah diterima oleh peserta didik.

Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik, karena ada banyak gambar dan warna sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Hal ini juga dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar pun akan lebih sesuai dengan yang diharapkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memproduksi produk atau

meningkatkan produk yang sudah ada.

Model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Sugihartini and Yudiana, 2018).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Pada pengembangan penelitian ini untuk menghasilkan media interaktif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika dan kelayakan produk. Maka dibutuhkan instrumen berupa lembar validasi, angket Praktikalitas dan instrumen efektifitas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektivitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pecahan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar yaitu pada kelas III SDN 05 Koto Baru. Pada penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Deveploment*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi.

Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas III. Pada analisis kebutuhan ini siswa membutuhkan berupa media pembelajaran video interaktif karena pada pengamatan dan observasi selama kegiatan PLP

banyak siswa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika terutama dalam memahami bilangan pecahan. Maka dari itu perlunya sebuah media yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika materi pecahan.

Analisis Peserta didik

Hasil analisis siswa di Sekolah Dasar diketahui adapun analisis peserta didik yang akan di teliti terdapat pada kelas III SDN 05 Koto Baru. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik siswa dalam belajar, yaitu siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa siswa asyik mengobrol dan bermain dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran. Selain itu siswa merasa bosan saat pembelajaran matematika karena pembelajaran matematika yang dilakukan sering menggunakan pembelajaran konvensional atau dikenal dengan ceramah.

Analisis Materi

Analisis materi yang akan digunakan untuk menjadi pengembangan dalam sebuah video pembelajaran interaktif yaitu pada mata pelajaran matematika sekolah dasar kelas III pada materi pecahan. Materi ini akan dikembangkan ke dalam kurikulum tahun 2013 atau k13. Pada analisis materi yang dilakukan peneliti menganalisis akan KI, KD, tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran hal ini dilakukan supaya materi yang diajarkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa serta sesuai dengan media pembelajar yang digunakan.

Tahap *Design* (Desain)

Bahan yang digunakan untuk membuat media video pembelajaran interaktif ialah sebagai berikut:

N O	Nama	Aplikasi
1	Aplikasi Canva	

.	Aplikasi CapCut	
---	--------------------	---

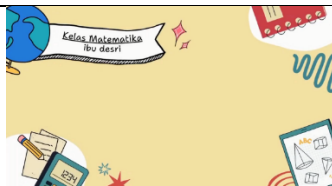
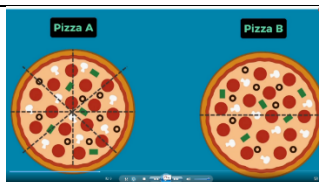
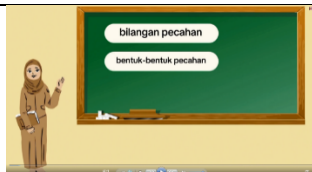
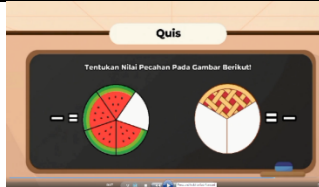
Tahap (Pengembangan)

Development

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut yang kemudian akan dilakukan validasi produk oleh beberapa validator yang sudah ahli dibidangnya, yakni validator ahli isi, validator ahli kegrafikan serta validator ahli bahasa. Uji validitas ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran intarktif yang valid dan reliabel supaya video yang dipakai sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Adapun tampilan pengembangan dalam media video pembelajaran interaktif ini dapat di jelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tampilan Video
Pembelajaran Interaktif

N o .	Tampilan	Keterang an
-------------	----------	----------------

1		Tampilan pertama pada video interaktif berisikan bacaan kelas matematika yang bertujuan untuk mengetahui ui pembelajaran yang akan diajarkan.	4	 	Pada bagian isi video pembelajaran berisikan sebuah video yang dilengkapi dengan gambar dan bacaan untuk memudahkan siswa dalam memahami i pembelajaran.
2		Pada bagian selanjutnya berisikan bacaan tentang pecahan yang bertujuan untuk mengetahui ui pembelajaran yang akan diajarkan.	5		Pada bagian akhirnya berisikan quis agar siswa dapat lebih mendalam i pengetahuannya terkait pecahan.
3		Bagian ketiga berisikan pertanyaan pematik bagi siswa ditujukan untuk memberikan rangsangan awal bagi siswa.	Tahap Implementation (Implementasi) Setelah media video pembelajaran interaktif dinyatakan valid oleh para validator, maka media video pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba		

dilakukan di kelas III SDN 05 Koto Baru. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Tujuan dilakukannya tahap implementasi adalah untuk mengetahui apakah produk media video pembelajaran interaktif yang peneliti buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif terlihat bahwa siswa sangat antusias dalam belajar dan pembelajaran yang berlangsung tidak begitu membosankan bagi siswa. Hal ini dikarenakan terdapat gambar dan kuis yang menarik perhatian siswa pada video pembelajaran pecahan, sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan juga materi yang terdapat pada media video pembelajaran interaktif lebih mudah dipahami.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah yang ditempuh untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan yang berupa media

video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika materi pecahan di SDN 05 Koto Baru pada kelas III sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan media media video pembelajaran pada pada mata pelajaran matematika materi pecahan di SDN 05 Koto Baru pada kelas III sekolah dasar sudah memenuhi kategori valid, praktis. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya.

Validitas Media Video Pembelajaran Interaktif

Data Hasil Validasi

Data yang diperoleh dari hasil validitas media video pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media video pembelajaran interaktif.

Tabel 2 Data Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif

No	Aspek Yang Dinilai	Validator			Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		I	II	III				
1	Desain	73	70	75	218	228	95	Sangat

2	Ma teri	6 1	5 9	6 3	1 8 3	19 2	9 5	Vali d
3	Bah asa	3 1	3 1	3 2	9 4	96	9 7	
	Jumlah skor	1 6 5	1 6 0	1 7 0	4 9 5	51 6	9 5	

Sumber: Angket Validator

Berdasarkan tabel 2. dapat dilihat bahwasanya validitas yang dilakukan oleh validator desain, materi dan bahasa yang dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari dua dosen Universitas Dharma Indonesia dan satu guru SDN 05 Koto Baru. Dapat dilihat bahwa hasil validitas yang dilakukan oleh validator: Validator I, II dan III dengan hasil Desain 95%, Materi 95% dan Bahasa 97% dikategorikan Sangat Valid,

Berdasarkan paparan diatas maka bisa disimpulkan oleh penulis bahwa validitas yang dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif yang berupa video dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat valid dan bisa digunakan untuk pembelajaran siswa di SDN 05 Koto Baru.

Praktikalitas Media Pembelajaran interaktif

Data Hasil Uji Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika materi pecahan ini, untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat peneliti. Data uji coba praktikalitas media pembelajaran interaktif oleh guru dan siswa diperoleh dari angket respons guru dan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi pecahan. Data praktikalitas didapatkan secara tatap muka dengan memberi angket yang berupa penilaian, bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran interaktif yang dibuat dapat digunakan (praktis) atau tidak dapat digunakan (non praktis). praktikalitas dilakukan oleh wali kelas III dan seluruh siswa kelas III SDN 05 Koto Baru yang berjumlah 15 orang. Adapun Hasil praktikalitas media media pembelajaran interaktif oleh angket respon guru dan siswa sebagai berikut.

Praktikalitas Respon Guru

Dari respon guru terhadap media video pembelajaran interaktif yang dinilai oleh Ibu Maiyusni, S.Pd wali kelas III didapatkan hasil 98% dengan kategori sangat praktis. Hal

tersebut dinilai dari aspek penggunaan media video pembelajaran interaktif dan aspek waktu dalam menggunakan media yang mudah di pahami oleh guru sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan media video pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

No	Nama	Skor Yang Diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Maiyusni, S.Pd	51	52	98	Sangat Praktis

Praktikalitas Keterlaksanaan Media Video Pembelajaran Interaktif Oleh Siswa.

Kepraktisan media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika materi pecahan yang terdapat pada kurikulum K13 SDN 05 Koto Baru di kelas III yang di nilai oleh siswa. Adapun data hasil Praktikalitas keterlaksanaan media video pembelajaran interaktif bisa dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Data Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	Skor Yang Diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Aden	49	52	94	Sangat Praktis
2	Zahra	49		94	
3	Azizah	49		94	
4	Bianca	48		92	
5	Jihan	49		94	
6	M. Azim	49		94	
7	Jien	49		94	
8	Azim	50		96	
9	Alga	49		94	
10	Zhidan	50		96	
11	Novita	50		96	
12	Raziq	50		96	
13	Rian	50		96	
14	Sakinah	49		94	
15	Suci	50		96	
Jumlah Skor		740	780	94	

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil keterlaksanaan media video pembelajaran interaktif yang mendapatkan skor rata-rata 50 dari 15 orang siswa maka didapatkan persentase hasil keterlaksanaan media video pembelajaran interaktif sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Maka media video

pembelajaran interaktif ini mendapatkan respon yang baik kepada siswa. Maka media video pembelajaran interaktif ini bisa digunakan oleh guru dan siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan di SDN 05 Koto Baru di kelas III Sekolah Dasar.

Keefektifitas Media Pembelajaran Interaktif.

Data keefektifitas pada uji coba media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yaitu digunakan untuk melihat keefektifitasan media pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dibuat peneliti. Data ini dilihat dari hasil angket minat yang diisi oleh siswa yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Data Hasil Uji Efektifitas

No	Nama	Skor Yang Diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	14 Orang	27	28	96	Sangat Efektif
2	1 Orang	25	28	89	

Dari data tabel di atas menunjukkan bahwa berdasarkan hasil keterlaksanaan media video pembelajaran interaktif yang

mendapatkan skor rata-rata 96% dengan kategori sangat efektif. Maka media video pembelajaran interaktif ini mendapatkan respon yang baik kepada siswa. Maka media video pembelajaran interaktif ini bisa digunakan oleh guru dan siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN 05 Koto Baru kelas III Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas III SDN 05 Koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif materi pecahan di kelas III SDN 05 Koto Baru dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas III SDN 04 Koto Baru
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas III yang valid. Validasi media pembelajaran interaktif dilakukan oleh tiga validator yang ahli. Validator media

pembelajaran interaktif ini adalah dua dosen FKIP UNDHARI dan satu guru di SDN 05 Koto Baru. Validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh hasil akhir persentase 96% dengan kategori Valid.

3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif materi pecahan kelas III yang praktis. Praktikalitas yang nilai dari angket respon guru dan angket siswa kelas III terhadap media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran. Hasil akhir dari angket respon guru 98% dan respon siswa kelas III SDN 05 Koto Baru 94% dengan kategori sangat praktis.
4. Menghasilkan media pembelajaran interaktif materi pecahan kelas III yang efektif. Efektivitas yang dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas III SDN 05 Koto Baru yang tuntas 15 siswa yang memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, R., & Alimuddin, F. (2021). Pengaruh Penilaian Prestasi Kerja Dan Pengembangan Karir

Terhadap Efektifitas Kerja Karyawan. *JURNAL ILMIAH Manajemen & Kewirausahaan*, 8(2), 113–126.

Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28–39.

Asyarah, S. I., Buchori, A., Wardani, T. I., & Wijayanto. (2021). Pengembangan Game Edukasi Bilangan Pecahan Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 2(1).

Darmawan, A., Rapi, A., & Rachmat, A. A. (2021). Kajian Kualitas Layanan Jasa Transportasi Logistik Untuk Meningkatkan Kepuasan Pelanggan Dengan Pendekatan Metode Zone Of Tolerance (ZOT). *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 9(1), 36–48.

Eliza, D., & Karmila, D. (2021). Pengaruh Game Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Digital Literacy di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9737–9744.

Fatmawati, K., Jailani, M. S., Hasanah, J., & Efendi, R. (2023). VALIDITAS, Praktikalitas, Dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual. *Primary Education Journal*, 7(1), 20–28.

Khairita, M. N., Ratnawati, & Febriani, I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Canva Pada

- Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul Pada Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 13(2), 149–160.
- Hening, A., Santoso, A., Andoyo, A., & Ardana, Y. (2021). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Cobleng, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (Analysis , Design , Development , IMPLementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 28–37.
- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, D., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *Journal On Teacher Education*, 4, 611–619.
- Jeanny, H., Darius, P., & Haris, A. (2020). Pembuatan Game Android Tower Defense “ Myth Of Java .” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi Pembuatan*, 236–240.
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika sd berdasarkan teori kognitif jean piaget. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Nurchahyo, D. D., Aldya, A. P., Rachman, A. N., & Nurchahyo, D. D. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Interaktif “ Mr . Sanitizer ” Android. *Scientific Articles of Informatics Students*, 4(2), 129–135.
- Oslan, Y., & Kristanto, H. (2021). Analisis Kualitas Ssat.Ukdw.Ac.Id Dengan Metode Pendekatan Webqual 4.0. *Jurnal Juisi*, 07(01).
- Prameswari, D. F. S., Nandini, F. G., Huda, F. M., Octavia, V. P., & Sutrimah. (2023). Implementasi Kurikulum K-13 dan Kurikulum Merdeka di SMAM 2 Sumberrejo Bojonegoro pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding*, 2019, 282–286.
- Putra, R. W., & Annissa, J. (2020). Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Mobile Legends. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 4, 30–38.
- Putri, A. R., Fakhruddin, M., & Yanuardi, M. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 3119–3126.
- Rokhmah, S., Rais, N. A. R., Pakarti, M. B., Effendi, T. F., Muqorobin, & Prasetyo, S. F. (2023). Peningkatan Ketrampilan Di Bidang Multimedia Melalui Pelatihan Pembuatan Game Interaktif Bagi Siswa Smk Di Wilayah Surakarta. *Jurnal Budimas*, 05(02), 1–10.
- Sari, D. K. (2020). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sdn 10 Belutu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini, 1(1), 59–71.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di KelaS X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64–70.
- Subhan, M., Putri, S. R., & Maryanis, E. (2023). PEngembangan Media Pembelajaran Intraktif Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Syam, S. (2020). Pengaruh Efektifitas Dan Efisiensi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Kecamatan Banggae Timur. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 4, 128–152.
- Selvia, M., Handayani, F., & Ratnawati. (2021). PENGARUH ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMA 8 SUB TEMA 2 KELAS II SEKOLAH DASAR. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 10(2), 122–132.
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12, 298–305.
- Wiguna, K. Y., Syafitri, A., & Putri, R. M. (2021). Pengaruh Kualitas Laporan Keuangan Terhadap Akuntabilitas Kinerja Pada Kantor Pengadilan Agama Lubuklinggau. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Akuntansi, & Bisnis*, 2(4), 106–125.
- Yolanda, V., & Santoso, A. B. (2022). Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Dan Kata Dalam Tiga Bahasa Sebagai Sarana Pembelajaran Pada Paud Hidayatullah. *Journal Teknologi Terkini*, 2(1), 1–13.