

# Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Bangun Datar Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa di Kelas IV SDN 15 Koto Besar

Ratnawati<sup>1</sup>, Muhammad Subhan<sup>2</sup>, Delmayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

Correspondance E-mail: mbakratna84@gmail.com subhanundhari07@gmail.com

delmayanidelmayani@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman pada saat proses pembelajaran pada penguasaan konsep dan belum menggunakan media yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran powerpoint interaktif mata pelajaran matematika kelas IV dalam kurikulum merdeka SDN 15 Koto Besar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), atau penelitian pengembangan, dengan model pengembangan ADDIE, (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Memiliki memiliki beberapa tahapan pengembangan, pertama analisis, meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik. Kedua perancangan penyusunan powerpoint interaktif. Ketiga pengembangan dilakukan uji validasi powerpoint interaktif. Keempat implementasi dilakukan dengan uji praktikalitas dan terakhir evaluasi di uji kelayakan produk powerpoint interaktif. Penelitian pengembangan ini memperoleh hasil uji validasi oleh 7 validator ahli dengan nilai rata-rata 85,7% kategori sangat valid, uji praktikalitas dilakukan oleh wali kelas IV dengan nilai rata-rata 91,6% kategori sangat praktis. Hasil uji coba dilihat dari angket respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 88,6%. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa powerpoint interaktif pada mata pelajaran matematika dalam kurikulum merdeka kelas IV SDN 15 Koto Besar, Valid, dan Praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan Powerpoint Interaktif Matematika

**Abstract:** This research is based on a lack of understanding during the learning process on mastering concepts and not using media that attracts students' attention in learning. This research has the goal of producing interactive powerpoint learning media for grade IV mathematics subjects in the independent curriculum of SDN 15 Koto Besar that is valid, practical and effective. The type of research used is R&D (*Research and Development*), or development research, with the ADDIE development model, (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). It has several stages of development, the first is analysis, including analysis of needs and characteristics of students. Second, the design of interactive powerpoint preparation. The third development was carried out interactive powerpoint validation tests. The fourth implementation is carried out by practicality test and finally evaluation in the feasibility test of interactive powerpoint products. This development research obtained the results of the validation test by 7 expert validators with an average score of 85.7% of the very valid category, the practicality test was carried out by the class IV guardian with an average score of 91.6% of the very practical category. The results of the trial were seen from the student response questionnaire obtaining an average score of 88.6%. Based on the results obtained, it can be concluded that interactive powerpoints in mathematics subjects in the independent curriculum of grade IV SDN 15 Koto Besar, Valid, and Practical.

**Keywords:** Mathematics Interactive Powerpoint Development

## PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia No 30 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuknya, masyarakat dan negara. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Pendidikan disekolah-sekolah telah menunjukkan bahwaperkembangan pesat dalam berbagai bidang termasuk bidang kurikulum (Junaedi, 2019).

Kurikulum merupakan inti dari pendidikan yang mengatur tentang tujuan, materi aktifitas belajar dan evaluasi sedangkan inti dari kurikulum adalah pembelajaran. Kurikulum memuat tentang isi, tujuan, metode, dan evaluasi yang merupakan rangkaian program terencana dan sistematis untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu pembahasan pendidikan dalam perspektif studi kurikulum sangat penting (Supriatna, 2021).

Matematika merupakan salah satu ilmu yang substansial dan berguna untuk semua bidang kehidupan

masyarakat. Matematika adalah pelajaran yang telah diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional dan mendidik masyarakat Indonesia yang produktif, kreatif, dan inovatif. (Hayes et al., 2017)

Idealnya, pembelajaran matematika adalah suatu hal yang sangat mengangankan terutama di sekolah dasar. Maka dari itu pendidik harus pandai menarik perhatian peserta didik dengan memilih media pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran matematika dimulai dengan sesuatu yang konkret sesuai dengan karakteristik siswa SD, kemudian dilanjutkan dengan sesuatu yang semi konkret, semi abstrak sampai pada objek kajian matematika yang abstrak. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu membayangkan objek kajian matematika yang abstrak tersebut melalui benda-benda konkret yang pernah mereka kenal sebelumnya melalui pengalaman sehari-harinya (Sulastri, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SDN 15 Koto Besar. Permasalahan yang ditemukan yakni pada saat proses pembelajaran difokuskan pada penguasaan konsep saja dan belum menggunakan media yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku panduan guru dan metode pembelajaran yang sudah biasa yaitu metode ceramah. Pembelajaran yang demikian membuat siswa kurang paham dengan materi yang dijelaskan. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran maka diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

Dari pengamatan awal saya pada 17 September 2023 proses pembelajaran kepada siswa yang di ajarin langsung sama guru pamong. dalam proses belajar mengajar di kelas guru menggunakan modul cetak dalam proses belajar materi pada siswa, siswa yang lambat berpikir ketinggalan pembelajaran karena adanya pembatasan waktu belajar, siswa kurang semangat dalam proses pembelajaran matematika dan siswa lebih sering bermain bermalasan di kelas. Pada 22 November 2023 wawancara yang di lakukan kepada salah satu siswa yaitu beranggapan pembelajaran matematika sulit di pahami dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus, dan hitung- menghitung. Wawancara dengan guru yaitu keterbatasan waktu yang membatasi proses pembelajaran membuat materi yang di ajarkan di sederhanakan, kurangnya media yang menarik motivasi belajar siswa, sebelum belajar siswa sudah merasa takut atau kurang percaya diri dalam menerima materi matematika. Jadi media yang di gunakan dalam proses pembelajaran itu sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar.

Dari penemuan masalah yang penulis temukan di SDN 15 Koto Besar dari hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, peneliti mencoba memberikan alternative atau solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint Interaktif pada materi bangun datar pada mata pelajaran Matematika. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat memudahkan dan memaksimalkan untuk proses pembelajaran terutama Matematika. Oleh karena itu manfaat yang di dapat dengan adanya powerpoint Interaktif ini pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik di dalam media pembelajaran tersebut. Dari permasalahan tersebut di dapatkan hasil nilai dari ujian semester siswa pada mata pelajaran matematika, dengan jumlah keseluruhan siswa 18 siswa, ada sebagian besar peserta didik yang tidak mencapai KKTP.

Dapat disimpulkan bahwa kesulitan-kesulitan dan masalah yang dihadapi oleh pendidik dalam kurikulum merdeka yaitu dalam pembuatan powerpoint interaktif. Oleh Karena itu penulis ingin mengajukan judul proposal tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint Interaktif di mana powerpoint Interaktif merupakan media digital untuk bisa dibuat lebih menarik dan praktis

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dengan jenis penelitian yang digunakan penelitian research and development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan

atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model Penelitian pengembangan yang digunakan penulis adalah model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Desain* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Prasenja, 2017). Model ADDIE terdiri dari lima fase yaitu analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas media PowerPoint oleh para pakar, sedangkan angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media Power Point yang telah dikembangkan, dalam hal ini, angket respon pengguna yaitu diperoleh dari guru dan siswa. Sedangkan lembar penilaian hasil belajar siswa digunakan untuk melihat efektifitas media Power Point terhadap hasil belajar siswa, instrumen efektifitas berupa soal tes.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan berupa analisis validasi Power point Interaktif, analisis praktikalitas, analisis efektifitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada hasil dan pembahasan ini menyajikan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif materi bangun datar dikelas IV SDN 15 Koto Besar dengan berikut tahapan-tahapannya :

### **Tahap Prosedur Pengembangan**

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang mana terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

### **Tahap Analysis (Analisis)**

Pada analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan melihat minimnya ketersediaan media powerpoint interaktif pembelajaran yang menarik pada muatan pembelajaran Matematika pada saat melakukan proses belajar mengajar ataupun pada saat evaluasi pembelajaran di SDN 15 Koto Besar. Di dalam analisis kebutuhan mengenai buku di sekolah SDN 15 Koto Besar, guru hanya menggunakan buku pendidik dan buku siswa, diharapkan dengan adanya media pembelajaran powerpoint interaktif yang menarik diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Karena bagi siswa dengan adanya media powerpoint interaktif bisa membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sekolah belum pernah menyediakan media powerpoint interaktif pada saat proses belajar mengajar atau pun evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran Matematika.

Kemudian pada analisis karakteristik peserta didik merupakan suatu keadaan siswa yang akan menjadi sasaran dari penggunaan produk pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif. Proses belajar mengajar mengharuskan guru mengenali karakteristik siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti dan juga didapatkan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP). Siswa kelas IV SDN 15 Koto Besar yang berjumlah 18 orang siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu peneliti menemukan karakteristik siswa yang dapat dianalisis dalam sebuah penulisan yaitu kemampuan berpikir, keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa, kemampuan afektif (karakter), latar belakang seperti jumlah siswa, sosial budaya siswa tersebut.

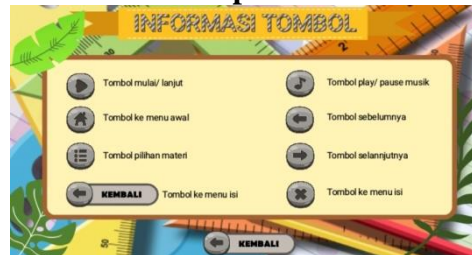
Pada analisis materi ini, peneliti melihat kompetensi dasar yang terdapat pada muatan pembelajaran Matematika materi bangun datar, yang mana akan digunakan untuk mengembangkan media powerpoint interaktif pada muatan pembelajaran Matematika. Peneliti melihat pada lembar nilai siswa kelas IV bahwasanya pada materi bangun datar siswa masih banyak yang belum tuntas KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah ditentukan sekolah, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan

**Ratnawati, Muhammad Subhan, Delmayani.** Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Bangun Datar Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa di Kelas IV SDN 15 Koto Besar  
 media pembelajaran powerpoint interaktif materi bangun datar.  
 Tahap *Design* (Perancangan)

Media pembelajaran powerpoint interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki komponen-komponen yang bertujuan agar memudahkan siswa dalam menggunakan media ataupun memudahkan guru dalam membawa media tersebut yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun komponen-komponen tersebut adalah laptop, buku guru, buku siswa, modul, aplikasi powerpoint office, cara membuat powerpoint interaktif dan buka aplikasi powerpoint office di laptop. Adapun hasil desain media yang dibuat sebagai berikut:



**Gambar 1 Tampilan Menu Awal**



**Gambar 2 Tampilan Informasi Tombol**



**Gambar 3 Tampilan Pada Menu Materi Pembelajaran**



**Gambar 4 Tampilan Vidio Pembelajaran**



**Gambar 5 Tampilan Soal**

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran powerpoint interaktif yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Kesesuaian hasil media pembelajaran powerpoint interaktif dengan melihat validasi materi, bahasa, kegrafikan dan modul.

Berdasarkan tabel 1 di atas, validasi materi mendapatkan total skor 15 maka mendapatkan nilai 60%. Skor ini termasuk dalam kategori “cukup valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni “Media Pembelajaran powerpoint interaktif layak diujicobakan dalam penelitian”. Saran dan perbaikan yang harus ditambah cerita sehari dan gambar.

**Tabel 1 Hasil Validitas Materi**

| No.             | Aspek yang Dinilai                                        | Skor       |
|-----------------|-----------------------------------------------------------|------------|
| 1.              | Kesesuaian materi dengan CP,TP dan tujuan pembelajaran    | 3          |
| 2.              | Kebenaran isi materi                                      | 3          |
| 3.              | Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami | 3          |
| 4.              | Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik      | 3          |
| 5.              | Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik                 | 3          |
| <b>Jumlah</b>   |                                                           | <b>15</b>  |
| <b>Skor (%)</b> |                                                           | <b>60%</b> |

**Tabel 2 Hasil Validitas Materi**

| No.             | Aspek yang Dinilai                                                                                                                                 | Skor         |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 1.              | Kesesuaian materi dengan CP,TP, tujuan pembelajaran                                                                                                | 1            |
| 2.              | Materi yang disajikan sistematis                                                                                                                   | 3            |
| 3.              | Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami                                                                                          | 3            |
| 4.              | Materi sesuai dengan yang dirumuskan                                                                                                               | 4            |
| 5.              | Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa                                                                                                       | 4            |
| 6.              | Contoh yang diberikan sesuai dengan materi                                                                                                         | 3            |
| 7.              | Keakuratan gambar dan ilustrasi                                                                                                                    | 3            |
| 8.              | Kejelasan kegiatan media                                                                                                                           | 3            |
| 9.              | Mampu mengembangkan kemampuan sosial dan emosional peserta didik                                                                                   | 4            |
| 10.             | Kemampuan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dengan kehidupan sehari-hari | 1            |
| <b>Jumlah</b>   |                                                                                                                                                    | <b>29</b>    |
| <b>Skor (%)</b> |                                                                                                                                                    | <b>72,5%</b> |

Berdasarkan tabel di atas, validasi materi mendapatkan total skor 29 maka mendapatkan nilai 72,5%. Skor ini termasuk dalam kategori “cukup valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni “Media Pembelajaran powerpoint interaktif layak diujicobakan dalam penelitian”. Saran dan perbaikan yang harus Tambah cerita sehari dan gambar.

**Tabel 3 Hasil Validasi Bahasa**

| No. | Aspek yang Dinilai                             | Skor |
|-----|------------------------------------------------|------|
| 1.  | Bahasa yang digunakan sesuai dengan EBI        | 4    |
| 2.  | Adanya pemahaman pesan terhadap informasi yang | 4    |

|    |                                                                                 |              |
|----|---------------------------------------------------------------------------------|--------------|
|    | diberikan                                                                       |              |
| 3. | Kaliamat yang digunakan dalam vidio efektif                                     | 4            |
| 4. | Kalimat yang digunakan dalam vidio sederhana                                    | 3            |
| 5. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peseta didik | 4            |
| 6. | Informasi yang disampaikan jelas                                                | 4            |
| 7. | Bahasa yang digunakan mudah diingat                                             | 4            |
| 8. | Ejaan yang digunakan sesuai sesuai EBI                                          | 4            |
|    | <b>Jumlah</b>                                                                   | <b>31</b>    |
|    | <b>Skor (%)</b>                                                                 | <b>96,8%</b> |

Berdasarkan tabel di atas, validasi bahasa mendapatkan total skor 31 maka mendapatkan nilai 96,8%. Skor ini termasuk dalam kategori “sangat valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni “Media Pembelajaran powerpoint interaktif layak diujicobakan dalam penelitian”. Tidak ada Saran dan perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti.

**Tabel 4 Hasil Validitas kegrafikan**

| No. | Aspek yang Dinilai                                                | Skor       |
|-----|-------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.  | Kesesuaian CP dan TP                                              | 3          |
| 2.  | Kesesuaian dengan perkembangan siswa                              | 4          |
| 3.  | Kesesuaian dengan bahan ajar                                      | 4          |
| 4.  | Kebenaran subtensi materi pembelajaran                            | 4          |
| 5.  | Manfaat untuk menambah wawasan                                    | 4          |
| 6.  | Kesesuaian nilai norma dan nilai-nilai sosial                     | 3          |
| 7.  | Keterbacaan                                                       | 4          |
| 8.  | Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar     | 4          |
| 9.  | Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat) | 3          |
| 10. | Pemberian motivasi daya tarik                                     | 4          |
| 11. | Interaksi (pemberian stimulus dan respon)                         | 4          |
| 12. | Kelengkapan informasi                                             | 4          |
| 13. | Penggunaan font jenis dan ukuran                                  | 4          |
| 14. | Ilustrasi ,gambar,foto                                            | 4          |
| 15. | Desain tampilan                                                   | 4          |
|     | <b>Jumlah</b>                                                     | <b>57</b>  |
|     | <b>Skor (%)</b>                                                   | <b>95%</b> |

Berdasarkan tabel di atas, validasi kegrafikan mendapatkan total skor 57 maka mendapatkan nilai 95%. Skor ini termasuk dalam kategori “sangat valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni “Media pembelajaran powerpoint interaktif layak diujicobakan dalam penelitian”.

**Tabel 5 Hasil Validitas kegrafikan**

| No. | Aspek yang Dinilai                                                | Skor |
|-----|-------------------------------------------------------------------|------|
| 1.  | Kesesuaian CP dan TP                                              | 3    |
| 2.  | Kesesuaian dengan perkembangan siswa                              | 3    |
| 3.  | Kesesuaian dengan bahan ajar                                      | 3    |
| 4.  | Kebenaran subtensi materi pembelajaran                            | 3    |
| 5.  | Manfaat untuk menambah wawasan                                    | 3    |
| 6.  | Kesesuaian nilai norma dan nilai-nilai sosial                     | 3    |
| 7.  | Keterbacaan                                                       | 2    |
| 8.  | Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar     | 3    |
| 9.  | Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat) | 3    |
| 10. | Pemberian motivasi daya tarik                                     | 3    |

|                 |                                           |              |
|-----------------|-------------------------------------------|--------------|
| 11.             | Interaksi (pemberian stimulus dan respon) | 3            |
| 12.             | Kelengkapan informasi                     |              |
| 13.             | Penggunaan font jenis dan ukuran          | 3            |
| 14.             | Ilustrasi ,gambar,foto                    |              |
| 15              | Desain tampilan                           | 3            |
| <b>Jumlah</b>   |                                           | <b>38</b>    |
| <b>Skor (%)</b> |                                           | <b>63,3%</b> |

Berdasarkan tabel di atas, validasi kegrafikan mendapatkan total skor 38 maka mendapatkan nilai 63,3%. Skor ini termasuk dalam kategori “ cukup valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni “Media pembelajaran powerpoint interaktif layak diujicobakan dalam penelitian”.

### **Tahap *Implementation*(Implementasi)**

**Tabel 6 Hasil Praktikalitas Guru**

| <b>Aspek yang Dinilai</b>                                                                                                                                                                                                                  | <b>Skor</b>  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Petunjuk angket praktikalitas mudah dipahami                                                                                                                                                                                               | 4            |
| Petunjuk penilaian angket praktikalitas disajikan dengan benar dan jelas                                                                                                                                                                   | 4            |
| Aspek-aspek penilaian angket praktikalitas pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi bangun datar untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV sekolah dasar sudah disusun dengan baik dan benar                 | 4            |
| Urutan pertanyaan atau pernyataan dalam angket praktikalitas sesuai dengan komponen praktikalitas pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar sudah tersusun dengan benar        | 3            |
| Angket praktikalitas pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi bangun datar untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan bahasa yang baik dan benar                                    | 3            |
| Angket praktikalitas pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi bangun datar untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan kalimat mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda | 4            |
| <b>Jumlah</b>                                                                                                                                                                                                                              | <b>22</b>    |
| <b>Skor (%)</b>                                                                                                                                                                                                                            | <b>91,6%</b> |

Uji coba perorangan ini bertujuan untuk melihat hasil kepraktisan dengan sasaran pendidik (guru). Hasil kepraktisan ini diambil dari angket respon pendidik. Angket respon pendidik diberikan untuk mengetahui kepraktisan pendidik terhadap Media Pembelajaran powerpoint interaktif yang telah dikembangkan peneliti. Angket praktikalitas diisi oleh guru kelas IV SDN 15 Koto Besar. Yang mana diisi langsung oleh Ibu Yulita Susanti,S.Pd dengan perolehan skor presentase nya yaitu 91,6 % dengan kategori sangat praktis. Guru kelas menilai bahwa jelasnya petunjuk dalam menggunakan powerpoint interaktid, adanya kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran, dan sesuainya gambar dengan kebutuhan materi yang ada didalam powerpoint interaktif serta sesuai dengan karakteristik siswa yang senang dengann gambar dan warna yang menarik.

**Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas Siswa**

| <b>No</b> | <b>Indikator</b> | <b>Persentase</b> |
|-----------|------------------|-------------------|
|-----------|------------------|-------------------|

|   |                                                                                                                                                    |              |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 1 | Kemudahan memahami materi                                                                                                                          | 86,1%        |
| 2 | Materi sesuai dengan buku yang dipelajari.                                                                                                         | 86,1%        |
| 3 | Bahasa yang digunakan mudah di pahami.                                                                                                             | 87,5%        |
| 4 | Materi membantu siswa belajar aktif.                                                                                                               | 88,8%        |
| 5 | Model pembelajaran dalam media pembelajaran dapat membantu siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. | 94,4%        |
| 6 | Penyajian soal dan gambar jelas dan menarik.                                                                                                       | 88,8%        |
| 7 | Rata-rata                                                                                                                                          | <b>88,6%</b> |

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, terlihat bawa jumlahnya dengan skor rata-rata 88,6%. Hal ini membuktikan bahwa modul pembelajaran yang peneliti buat masuk dalam kategori “sangat praktis”.

Pada hari pertama penelitian tanggal 22 juli 2024. Peneliti bersama guru melakukan proses pembelajaran diawali dengan pendahuluan yaitu guru membuka pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di awali dengan membaca do’a bersama. Setelah itu guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari hari ini. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari.

Setelah guru melakukan preoses belajar mengajar bersama siswa pada muatan pembelajaran Matematika materi bangun datar dan membandingkan ciri-ciri bangun datar selanjutnya peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan hanya menggunakan metode tanya jawab, sebelum melakukan evaluasi pembelajaran, siswa dipersilahkan untuk membaca kembali modul pembelajaran nya. Setelah itu peneliti langsung melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode Tanya jawab. Pada saat itu peneliti menemukan siswa masih cenderung bermain daripada mengulang materi yang ada di buku tulis ataupun di buku tema.

Pada hari kedua penelitian tanggal 23 Juli 2024 guru bersama peneliti memasuki kelas sama seperti pada pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini setelah guru melakukan proses belajar mengajar bersama siswa, peneliti langsung melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran powerpoint interaktif. Pada saat proses evaluasi pembelajaran siswa sangat antusias dalam menggunakan media tersebut, serta siswa lebih bersemangat dalam mengulang materi pembelajaran materi bangun datar. Karena didalam powerpoint interaktif ini menggunakan Background, warna dan desain yang menarik., sehingga bisa menarik perhatian siswa dan siswa tidak bosan dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

**Tabel 8 Hasil Evaluasi Siswa**

| <b>Nama Peserta Didik</b> | <b>Nilai</b> | <b>Kriteria</b> |
|---------------------------|--------------|-----------------|
| ARP                       | 90           | Tuntas          |
| DA                        | 60           | Tidak Tuntas    |
| DTZ                       | 80           | Tuntas          |
| HH                        | 75           | Tuntas          |
| LN                        | 50           | Tidak Tuntas    |
| LP                        | 90           | Tuntas          |
| MAI                       | 80           | Tuntas          |
| MA                        | 75           | Tuntas          |
| MR                        | 85           | Tuntas          |
| N                         | 60           | Tidak Tuntas    |
| NH                        | 65           | Tidak Tuntas    |
| NH                        | 85           | Tuntas          |
| RI                        | 75           | Tuntas          |
| S                         | 70           | Tuntas          |
| TA                        | 85           | Tuntas          |
| YT                        | 90           | Tuntas          |
| ZL                        | 80           | Tuntas          |

|                                            |    |                    |
|--------------------------------------------|----|--------------------|
| KFA                                        | 70 | Tuntas             |
| <b>Rata-rata Peserta Didik yang Tuntas</b> |    | <b>(14/18x100)</b> |
|                                            |    | <b>=78%</b>        |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 70. Dari 18 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 14 orang. Maka, rata-rata efektivitasnya adalah 78% sehingga media powerpoint interaktif masuk dalam kategori “efektif”.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah tahap terakhir yang akan ditempuh untuk menyempurnakan produk. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran powerpoint interaktif materi bangun datar kelas IV SDN 15 Koto Besar. Pada tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan mengolah data penelitian pada uji efektifitas dari hasil tes belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif, ketika setelah menggunakan Media pembelajaran powerpoint interaktif ciri-ciri bangun datar. Uji efektifitas ini di uji coba dengan kelompok besar menggunakan 10 soal pilihan ganda berupa soal Pembelajaran Matematika materi bangun datar.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif materi bangun datar kelas IV SDN 15 Koto Besar memenuhi standar kategori yang diinginkan yaitu valid, praktis, dan efektif. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya. Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Janna, 2020).

Rochmad (2012:13) berpendapat bahwa, suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk). Sementara itu, Sumarna (2005) menyatakan, validitas bahan ajar ditentukan untuk mengetahui kualitas bahan ajar dalam kaitannya dengan mengukur hal yang seharusnya diukur. Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa secara umum dapat dikatakan bahwa bahan ajar valid untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian 7 validator, modul ajar mempunyai persentase penilaian 85,7%. Kemudian setelah dianalisis berdasarkan kategori yakni: hasil kelayakan isi mempunyai kategori sangat valid dengan persentase skor 72,5% yang menyatakan materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP,TP dan ATP. Hasil dari aspek bahasa mempunyai kategori sangat valid dengan presentase skor 96,8% yang menyatakan bahasa yang digunakan dalam media sudah dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil dari aspek kegrafikaan mempunyai kategori sangat valid pada validasi akhir dengan skor 95%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian keenam aspek tersebut memiliki skor 79% dengan kategori sangat valid. maka presentase penilaian berada pada range 70-100 sudah termasuk dalam kategori sangat valid. Maka berdasarkan hasil validitas oleh tim ahli sudah dikatakan valid, dan merujuk kepada pendapat keenam ahli bahwa media powerpoint interaktif sudah layak untuk digunakan pada proses pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran.

Praktikalitas suatu bahan ajar cetak ditentukan dengan memakai instrumen uji kepraktisan. Instrumen uji kepraktisan yang digunakan ada dua, yaitu: intrumen uji kepraktisan menurut pendidik dan instrumen uji kepraktisan menurut peserta didik. Instrumen uji kepraktisan menurut pendidik digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian pendidik terhadap keterlaksanaan dan kemudahan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran Matematika. berdasarkan penggunaan bahan ajar. Praktis yaitu suatu aspek kemudahan dalam penggunaan, aspek kesesuaian materi, dan aspek daya tarik terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif. Maka uji praktikalitas ini dilakukan dilakukan dengan dua cara yaitu penilaian dari respon guru dan lembar penilaian angket dari respon peserta didik (siswa). Pada Lembar penilaian angket praktikalitas

**Ratnawati, Muhammad Subhan, Delmayani.** *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Bangun Datar Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa di Kelas IV SDN 15 Koto Besar*

respon guru dilakukan oleh ibu Yulita Susanti, S.Pd sedangkan penilaian angket praktikalitas respon peserta didik dilakukan oleh 18 peserta didik kelas IV SDN 15 Koto Besar.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diisi oleh wali kelas IV empat belas peserta didik. Setelah dianalisis mendapat kategori sangat praktis dengan nilai persentase rata-rata 91,6%. Sehingga hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif materi bangun datar kelas IV SDN 15 Koto besar sangat praktis dan mudah digunakan pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah mengetahui tingkat atau derajat penerapan produk (Rochmad, 2012:71). Sejalan dengan pendapat Reigeluth (1999), aspek penting dalam keefektifan (efek potensial) dari suatu instrument, teori, atau model adalah mengetahui tingkat/derajat dari penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.

Berdasarkan hasil efektifitas powerpoint interaktif yang diketahui dari tes hasil belajar yang mencakup 10 pertanyaan dalam soal yang berbentuk pilihan ganda. Dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 15 Koto Besar diketahui bahwa 18 orang siswa dinyatakan tuntas (mencapai KKTP 70) dan 4 orang siswa dinyatakan tidak tuntas ( belum mencapai KKTP 70). Maka diperoleh persentase nilai rata-rata yang tuntas yaitu 78% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif matematika materi bangun datar yang telah diuji cobakan oleh peneliti kepada siswa saat proses pembelajaran sangat efektif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media powerpoint interaktif pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas IV SDN 15 Koto Besar. Pengembangan media powerpoint interaktif pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas IV SDN 15 Koto Besar. Validasi media powerpoint interaktif pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas IV SDN 15 Koto Besar di nilai oleh 6 validator. Validasi menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif memperoleh persentase 79% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas dan Empat peserta didik terhadap Modul pembelajaran memperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat praktis. Efektifitas dinilai dari hasil siswa. Hasil belajar siswa memperoleh persentase 78% dengan kategori efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Haryati, S. (2012). Research And Development( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.110>

- Ratnawati, Muhammad Subhan, Delmayani.** Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Bangun Datar Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa di Kelas IV SDN 15 Koto Besar
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nurhusain, M., & Hadi, A. (2021). Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik (Valid, Praktis, dan Efektif) untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 105–119. <https://doi.org/10.31605/ijes.v3i2.951>
- Puspitasari, E., Solfiah, Y., & N, Z. (2023). Pengembangan E-Modul Pengembangan Kurikulum PAUD Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4360–4372. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3672>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>
- Documents*, 3(1), 1–8.
- Zahra, F., Wahyudiana, E., & Hadi, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 104–112. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1058>