

---

## **Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara**

**Ni Made Puja Swari Indriani\*, Nurul Kemala Dewi, Muhammad Erfan**

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [Swariindriani@gmail.com](mailto:Swariindriani@gmail.com)

### **Article History**

Received : March 28<sup>th</sup>, 2022

Revised : April 23<sup>th</sup>, 2022

Accepted : May 11<sup>th</sup>, 2022

**Abstrak:** Kurangnya keragaman media pembelajaran mengurangi minat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran termasuk media teknologi. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran power point interaktif pada materi bangun datar kelas III, mengetahui kelayakan media pembelajaran power point interaktif materi bangun datar siswa kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Cakranegara. Alat pengumpulan data menggunakan kuisioner atau angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Powerpoint interaktif yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak”. Validasi media memperoleh rata-rata skor sebesar 90 % dan validasi materi memperoleh rata-rata skor sebesar 90 %. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 94 % dan respon siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 95 %. Berdasarkan skor yang diperoleh, maka media pembelajaran power point interaktif materi bangun datar “sangat layak” diterapkan pada siswa kelas III SD Negeri 1 Cakranegara.

**Keywords:** Media Pembelajaran, *Power Point* Interaktif.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memudahkan upaya reformasi dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dalam dunia pendidikan berguna dalam memberikan informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi, dapat meningkatkan efektivitas dan keragaman pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi siswa.

Pendidik seharusnya memiliki pilihan untuk melibatkan kemajuan yang ada sebagai perangkat dalam pengalaman pendidikan. Dalam pengalaman yang berkembang, pengajar berperan penting mengalami hal yang sama kerjasama antara pendidik dan siswa untuk memahami tujuan pembelajaran. Alat bantu dalam proses mengajar perlu adanya pembaruan dan pesan akan disampaikan kepada siswa akan sampai, dan merasa tertarik dengan media yang digunakan.

Media adalah alat yang dapat menunjang proses pendidikan dan pembelajaran, berfungsi menjelaskan makna pesan, dan disusun agar

tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna (Kustandi, 2022), Tujuan optimal dari proses tersebut adalah untuk merangsang kreativitas dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Cahyadi, 2019).

Salah satu kasus yang dialami guru disaat ini merupakan proses pembelajaran yang berlangsung selama ini tidak meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Dalam proses pembelajaran, guru menjadi orang yang sangat penting dalam menciptakan situasi untuk berinteraksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya (Hilir, 2021).

Matematika sebagai mata pelajaran wajib. Berfikir Sistematis, Kritis, Logis, serta kreatif ialah ide-ide yang bisa dibesarkan dengan pendidikan matematika. Terlebih, siswa tidak menyukainya karena matematika sering disangka mata pelajaran yang tidak mudah.

Guru tidak sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran yang kreatif, aktif dan inovatif dalam menarik minat siswa. Siswa akan termotivasi belajar seandainya guru melibatkan dalam pembelajaran serta mengantarkan materi dengan menarik. Pendidik harus memiliki pilihan

untuk mengambil dari berbagai sumber pemahaman, mengambil dari sumber-sumber terbaru saat ini, karena ada banyak perkembangan dalam pembelajaran di ranah persekolahan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas III SDN 1 Cakranegara, guru menyadari bahwa pemanfaatan media pembelajaran memanglah sangat berarti dalam proses pembelajaran tidak hanya itu guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran karena dengan media pembelajaran bisa menjadikan siswa lebih tertarik, mempunyai rasa mau ketahui yang besar, serta lebih gampang menguasai materi dalam pembelajaran. Akan tetapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih sebatas mengajarkan konsep dengan metode ceramah dan buku paket yang ada, serta memberikan contoh-contoh bangun datar dengan menggambarkan di papan tulis tanpa menggunakan banyak media yang bervariasi.

Untuk itu, siswa butuh belajar di dalam proses pembelajaran di kelas supaya bisa memahami konsep matematika yang sedang dipelajari. Salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan guru untuk menjadikan media pembelajaran lebih interaktif adalah dengan bantuan media PowerPoint interaktif yang mengumpulkan materi dengan mudah dan efektif selama presentasi. Ada beberapa keuntungan menggunakan powerpoint yaitu dapat menggabungkan media seperti Suara, animasi, teks, dengan presentasi. Kelemahannya adalah media ini menggunakan teknik penyajian (animasi) yang kompleks.

Media pembelajaran interaktif adalah selain mendengarkan materi yang dijelaskan, siswa tidak dituntut untuk berinteraksi secara langsung selama kegiatan pembelajaran. Interaksi dirancang untuk membantu siswa mengembangkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan mereka pada saat yang bersamaan. Proses pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapatnya.

Beberapa uraian di atas maka dirasa perlu untuk mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara”.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Penelitian bertujuan untuk menciptakan produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Kelas III. Model pengembangan produk pada model pengembangan dari Sugiyono yang diketahui dengan model ADDIE sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran power point interaktif dan langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengendalikan masing-masing langkah dengan baik. Model tersebut dcoba melalui 5 tahap ialah *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Jenis data dalam penelitian ini ialah Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi pada tahap validasi produk dan Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan Peneliti hanya menggunakan uji coba kelompok kecil 6 responden dan uji coba kelompok besar 15 responden, kepada siswa kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah kuisioner. Kuisioner tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada beberapa responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Kuisioner digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang tersedia dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Kelas III yang disusun berdasarkan. Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan penelitian, yaitu yaitu *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

### 1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis, Secara umum, kami menganalisis masalah dasar dari proses pembelajaran di sekolah dalam kaitannya dengan media pembelajaran. Pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran seperti contoh-contoh bangun datar yang ada dikelas.

Peneliti melakukan wawancara guru kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. Berdasarkan hasilnya Siswa tidak terlalu aktif belajar di kelas. Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran dikarenakan saat proses

pembelajaran media yang digunakan kurang menarik.

### 2. Design (Desain)

Tahap desain adalah merancang konsep produk yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan ini ialah membuat *storyboard*, *flowchart* yang merupakan garis besar dari konsep isi produk yang akan dirancang. Kegiatan perancangan dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dan kebutuhan belajar yang dapat dilihat dari kompetensi dasar dan indikator.



Gambar 1. Komponen Media Pembelajaran Power Point Interaktif

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran powerpoint interaktif yang telah direvisi berdasarkan saran serta masukan.

Hasil validasi media pembelajaran power point interaktif Tahap I (Sebelum direvisi) dan Tahap II (Setelah Direvisi) dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Validasi ahli Media (Sebelum direvisi) dan Tahap II (Setelah Direvisi)

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor.	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata persentase	
Tahap I	1	69	69	86,3%	Sangat Layak.
Tahap II	1	72	72	90%	Sangat Layak.

Berdasarkan Tabel 1 bahwa pada validasi tahap I memperoleh Rata-Rata Jumlah Skor (X) sebesar 69 dan rata-rata skor 71 dengan rerata persentase 86,3% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan pada validasi ahl

media tahap II memperoleh Rata-Rata Jumlah Skor (X) sebesar 72 dimana rata-rata skor 72 dengan rerata persentase 90%. Peningkatan Rata-Rata Jumlah Skor (X)

pada tahap II didapatkan sesudah dilakukan revisi pada media berdasarkkab masukan serta saran dari validataor

Validasi ahli media materi dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi materi tahap I dan Tahap II dilihat pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil Validasi ahli materi (Sebelum direvisi) dan Tahap II (Setelah Direvisi)

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata persentase	
Tahap I	1	52	52	86,6%	Sangat Layak
Tahap II	1	72	54	90%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa pada validasi tahap I mendapatkan Rata-Rata Jumlah Skor (X) sebesar 52 dimana rata-rata skor 52 dengan rerata persentase 86,6% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan pada validasi ahli media tahap II mendapatkan Rata-Rata Jumlah Skor (X) sebesar 54 rata-rata skor 54 dengan rerata persentase 90%. Peningkatan Rata-Rata Jumlah Skor (X) pada tahap III didapatkan setelah dilakukan revisi pada media berdasarkkab masukan dan saran dari validataor.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan respon siswa uji coba kelompok kecil terdapat 6 responded kelas III serta uji coba kelompok besar ada 15 responded kelas III SD Negeri Cakranegara. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran power point interaktif yang dikembangkan dengan mengisi kuisioner berskala 1-4 dengan aspek dari segi media pembelajaran dan materi pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji coba kelompok kecil

Aspek	Jumlah responden	Jumlah skor	Total Skor	Hasil Persentase	Kriteria
Aspek Materi	6	94	226	94 %	Sangat Baik
Aspek Media		132			

Berdasarkan uji coba kelompok kecil pada Tabel 4 terdapat 6 responded, memperoleh hasil sangat baik dengan persentase sebesar 94 %

Selanjutnya uji coba kelompok besar terdapat 6 responded kelas III SD Negeri 1 Cakranegara.

Uji coba produk di kelompok besar memperoleh hasil pada Tabel di bawah:

Tabel 4. Uji coba kelompok besar

Aspek	Jumlah responden	Jumlah skor	Total Skor	Hasil Persentase	Kriteria
Aspek Materi	15	210	571	95%	Sangat Baik
Aspek Media		363			

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar terdapat 6 responded kelas III, memperoleh hasil sangat layak dengan presentase sebesar 95 %. Hasil respon siswa dari kuisioner menyatakan bahwa media pembelajaran power point interaktif Sangat Layak.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ialah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi dan dari hasil

uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar. Hasil validasi dosen ahli media mendapatkan 90% dengan katogeri “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan dengan guru kelas III memperoleh rata-rata presentase sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh 95% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon siswa menyatakan bahwa media pembelajaran power point interaktif materi bangun datar dinyatakan

sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN 1 Cakraenegra.

## KESIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan media power point interaktif berada pada tingkat kualifikasi sangat layak. Hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 90% berada pada tingkat sangat layak, ahli materi sebesar 90% dan hasil dari persentase respon siswa tahap I terhadap media pembelajaran power point interaktif yaitu mendapat hasil persentase 94,5% dengan kriteria sangat baik. Hasil persentase respon siswa tahap I uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran power point interaktif yaitu mendapat hasil persentase 94% dengan kriteria sangat baik. Hasil persentase respon siswa tahap II uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran power point interaktif yaitu mendapat hasil persentase 95% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan hasil penelitian terhadap media pembelajaran power point interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid ataupun sangat layak digunakan tanpa revisi

## REFERENSI

- Anyar, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Journal Education and Technology*, 1-15.
- Arikunto, S. (2006). *Menejemen Penilaian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidikan Dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.

- Irma, Alfina, Dkk. (2021). *Mengupas Materi dan Soal Bangun Datar*. Bandar Lampung: CV Arjasa Pratama.
- Kustandi, C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lekeisha.
- Lestari, et al. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Radika Aditama.
- Mangkulo, Hengky Alexander. (2013). *Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Power Point*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Mutia, W S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point terhadap Siswa Kelas V SDN Parung Panjang 06. *Journal Of Elementary School*.
- Rizk, W. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Rusman (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Infomasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sanjaya, W. (2010). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kencana dan Prenada.
- Soedjaji, R. (1999). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kulitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Turmuzi, M. (2017). *Pembelajaran Matematika SD*. Mataram: Universitas Mataram.