



Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Materi Perkalian Di Kelas III Madrasah Ibtidaiah

Dini Pratiwi¹, Hidayat²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ dinipratiwi12552@gmail.com

ABSTRACT

Pembelajaran matematika di SD masih berpusat pada guru saja, siswa cenderung lebih cepat merasa bosan saat belajar. Tujuan dari penelitian ini Untuk mengembangkan media interaktif berbantuan powerpoint pada materi perkalian pada kelas III MI Annajwaturrusyidah Sibatu-Batu Kec. Bandar Masilam Kab. Simalungun. Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development), metode penelitian model ADDIE. Penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* dan tidak sampai pada tahap *evaluation*. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat uji kelayakan media pembelajaran melalui validasi ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti maka diperoleh kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu: setelah melakukan validasi media oleh ahli media dan ahli materi maka Media interaktif berbantuan powerpoint pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian kelas III MI merupakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya media pembelajaran ini materi dapat tersampaikan dengan baik dan menarik sehingga di saat pembelajaran berlangsung tidak membosankan sehingga media ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III MI.

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Perkalian

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-undang RI No 2 Tahun 1989. Pasal 4 Yaitu: "Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia

Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawan kemasyarakatan dan kebangsaan.” Pendidikan dikatakan berhasil jika siswanya mampu memahami materi yang dipaparkan oleh guru, terkhusus pada pendidikan sekolah dasar, guru sekolah dasar harus mampu menyajikan materi yang dapat membuat siswa tertarik untuk mendengar dan menyimak pelajaran yang disampaikan guru, sehingga materi dapat diterima dan dipahami oleh siswa. Pendidikan sekolah dasar sangat berperan penting untuk keberhasilan siswa pada tahap pendidikan selanjutnya, sebaliknya jika rendah kualitas dan mutu pendidikan pada jenjang sekolah dasar maka akan berpengaruh juga terhadap pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, dalam menyajikan materi guru harus kreatif dalam menyampaikan materi, salah satunya dengan membuat media pembelajaran

Pembelajaran matematika di SD masih berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal pada saat pembelajaran dapat mengakibatkan suasana belajar terasa membosankan. Sehingga menurunnya minat maupun prestasi belajar pada anak tidak dapat terelakkan, dan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan juga harus efektif dan dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan minat belajar khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit. Penggunaan media pembelajaran yang menarik menurut saya cukup efektif dimasa daring saat ini. Untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan.

Secara ilmu psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Secara umum dapat dikatakan bahwa media merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses belajar. Tujuan penggunaan media adalah untuk memperjelas informasi yang disampaikan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemampuan sasaran. Dengan demikian media berperan penting antara lain dalam memberikan pengalaman yang kongkrit dan sesuai dengan tujuan belajar.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi (PT). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan sekarang ini. Pentingnya peranan matematika juga terlihat pada pengaruhnya terhadap mata pelajaran lain. Contohnya mata pelajaran geografi, fisika, dan kimia. Dalam mata pelajaran geografi, konsep-konsep matematika digunakan untuk skala atau perbandingan untuk membuat peta. Sedangkan dalam fisika dan kimia konsep-konsep matematika digunakan untuk mempermudah penamaan rumus-rumus yang dipelajari (Karim, 2011: 21).

Namun sangat disayangkan pelajaran matematika dianggap momok yang menakutkan bagi kebanyakan siswa, mereka akan merasa jenuh dan menjadikannya sebagai beban jika mereka disuguhkan dengan mata pelajaran matematika. Penyebabnya mungkin adanya pengertian salah yang dipahami oleh siswa, matematika dianggap ilmu yang kering, abstrak, teoritis, serta penuh dengan rumus-rumus yang sulit dan membingungkan, akibatnya matematika tidak dipandang objektif lagi. Karena itulah tidak semua siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah dengan nilai 67, masih banyak siswa yang belum mengerti mengerjakan soal matematika terutama pelajaran perkalian, karena mereka menganggap perkalian salah satu pelajaran yang sulit.

Berdasarkan hasil wawancara saya di sekolah MI Annajwaturrusyidah bahwa disekolah tersebut sudah menggunakan media powerpoint dalam proses belajar mengajarnya, hanya saja powerpoint yang disajikan guru hanya berbentuk tulisan-tulisan dan gambar-gambar biasa tanpa ada sentuhan animasi maupun suara. Sehingga powerpoint terlihat kaku dan kurang membangkitkan minat belajar siswa. Padahal dalam proses belajar mengajar dibutuhkan keterampilan dalam menyajikan materi yang menarik, misalnya menyajikan materi di powerpoint dengan menambah icon-icon, animasi, bila perlu video agar tampilan materi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa untuk melihat materi, sehingga siswa akan tertarik untuk mendengar guru menjelaskan.

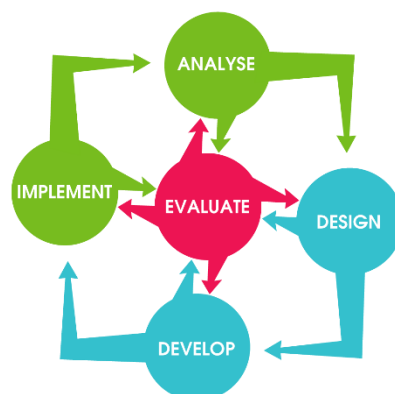
Jadi dari kasus tersebut, saya tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif powerpoint (ppt) khususnya pada materi perkalian pada siswa kelas III MI Annajwaturrusyidah. Materi akan dibuat semenarik mungkin dengan tambahan berbagai gambar, suara, serta icon yang dapat mengajak siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, dengan harapan agar siswa mudah memahami materi dan menyukai materi yang disajikan. Di dalam slide

akan ada kuis bagi siswa. Siswa diajak untuk aktif dalam memilih jawaban yang telah tersedia di dalam slide, jika siswa memilih jawaban dengan benar maka akan muncul emoticon gembira, begitu sebaliknya, jika siswa salah memilih jawaban maka akan muncul emoticon sedih, jadi dengan adanya tampilan slide yang menarik maka siswa tidak akan jenuh dalam belajar matematika. Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul: "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Powerpoint Terkait Materi Perkalian Di Kelas III MI".

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development), metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran powerpoint interaktif.



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, khususnya teknologi informasi membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Untuk itu powerpoint dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Pengembangan Produk Media Interaktif Berbantuan Powerpoint

Prodesur pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi ADD yang terdiri dari (1) analisis (analisa), (2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan).

Pengembangan media ini dimulai dengan analisis awal pengamatan peneliti ditemukan beberapa kendala dalam belajar yaitu rendahnya pemahaman siswa pada pembelajaran matematika pada materi perkalian, hasil belajar matematika kelas III MI masih kurang memenuhi KKM dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran disekolah tersebut. Maka untuk mengatasi kendala tersebut siswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menarik berupa media interaktif berbantuan powerpoint agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Seperti yang telah peneliti telaah berdasarkan penelitian yang sudah terlebih dahulu dilakukan oleh Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar (2019) dari Universitas Negeri Malang dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut". Penelitian kedua dilakukan oleh M. Salahuddin, K.Y. Margiati, Sugiyono (2018) dari Untan Pontianak dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD".

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Widya Wijayanti, Stefanus Cristian Relmasira (2019) dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul penelitian "Pengembangan Media Powerpoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono". Berdasarkan ketiga studi literature tersebut, terbukti bahwa media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Peneliti merancang sebuah media yaitu media interaktif pada pembelajaran perkalian kelas III MI, kemudian peneliti merancang konsep dan bagian-bagian dalam media interaktif tersebut yang terdiri dari pembukaan, tujuan pembelajaran dan materi yang disertakan video penjelasan materi, dan adanya quis pada media yang peneliti rancang. Setelah itu, peneliti juga merancang instrument

penilaian yang digunakan sebagai penilaian yang digunakan untuk penilaian validasi ahli materi yang terdiri dari 3 aspek kelayakan (aspek kesesuaian materi, aspek isi materi, aspek kelayakan materi) dan penilaian validasi ahli media yang terdiri dari 3 aspek kelayakan (aspek tampilan, aspek keterpaduan isi/materi, aspek komunikasi visual).

Untuk tahap uji kelayakan yang dilakukan adalah validasi ke ahli materi oleh guru kelas III MI Annajwaturrusyidah dan validasi ke ahli media oleh Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan.

Kelayakan Produk yang Dikembangkan

Kelayakan produk yang dikembangkan dapat dikatakan sudah bisa digunakan apabila hasil dari ahli materi dan ahli media yang memperoleh kriteria layak. Subjek atau validator yang dipilih oleh peneliti yaitu Guru kelas III MI Annajwaturrusyidah sebagai ahli materi dan Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan sebagai ahli media.

Berikut ini hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ahli media melalui 3 aspek yaitu:

- a. Aspek tampilan : 1 (satu) validator yang terdiri dari 5 pertanyaan yang berupa teks dapat terbaca dengan baik, proporsional layout (tata letak teks dan gambar), konsistensi peletakan tombol) mendapatkan skor, background menarik, Kesesuaian tampilan video yang digunakan sebagai pendukung media.
- b. Aspek keterpaduan isi/materi : 1 (satu) validator yang terdiri dari 5 pernyataan yang berupa ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi, kesesuaian gambar dengan materi, urutan penyajian materi, kejelasan uraian materi, Kejelasan materi pada video pendukung.
- c. Komunikasi visual : 1 (satu) validator terdiri dari 5 pernyataan yang berupa komunikatif, sederhana dan menarik, kreatif, kemudahan mengoperasikan media, Kualitas video pendukung jelas tidak pecah.

Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ahli materi melalui 3 aspek yaitu:

- a. Kesesuaian materi : 1 (satu) validator yang terdiri dari 2 pernyataan yang berupa kesesuaian materi yang disampaikan dengan KD dan Indikator, kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.
- b. Isi materi : 1 (satu) validator yang terdiri dari 5 pernyataan yang berupa kesesuaian penyajian materi dengan tujuan yang dirumuskan, relevansi tujuan pembelajaran, ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan

materi, kesesuaian media yang dikembangkan dengan materi, kedalaman materi

- c. Kelayakan materi : 1 (satu) validator yang terdiri dari 4 pernyataan yang berupa kemudahan dalam materi, materi yang disampaikan menambah wawasan siswa, materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa, pemberian umpan balik terhadap quis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti maka diperoleh kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media interaktif berbantuan powerpoint pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian kelas III MI merupakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya media pembelajaran ini materi dapat tersampaikan dengan baik dan menarik sehingga di saat pembelajaran berlangsung tidak membosankan.
2. Pengembangan media interaktif berbantuan powerpoint pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian kelas III MI dengan model ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi ADD yaitu:
 - ✓ Analisis (analisa) pada tahap ini meliputi pengumpulan informasi mengenai masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung.
 - ✓ Design (desain) pada tahap ini bertujuan dalam merancang media pembelajaran.

Development (pengembangan) pada tahap ini meliputi revisi produk dari hasil validasi kelayakan media pembelajaran serta data yang dikumpulkan berupa angket untuk ahli media dan ahli materi.

REFERENCE

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryanti. 2020. *Inovasi Pembelajaran Matematika di SD (Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan dan Komunikasi Matematis)*. Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cecep, K. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital* . Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Fernando, Andrew. dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herman Hudoyo, H. 2005. *Teori Belajar untuk Pengajaran Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Isro'atun. dkk. 2020. *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press: Jawa Barat.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Depublish Publisher.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sriraman, B., & English, L2010. *Theories of mathematics education*. London New York: Springs.
- Sriyanto. 2017. *Mengobarkan Api Matematika*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Warliah, Wiwin. dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Jl. Masjid Nurul Falah Lekoh Barat : Duta Media.
- <https://youtu.be/ZLtL3L4dPVA>
- <https://drive.google.com/file/d/1bXwpCw14A9edU9hpr8niY9ix7mp755-G/view?usp=drivesdk>