

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF
BERBASIS LINKTREE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
MUATAN MATEMATIKA KELAS 3 SD BAITURROHMAN
GRIYA MANGLI INDAH KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

SELATURROHMAH

NIM: T20194099

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF
BERBASIS LINKTREE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
MUATAN MATEMATIKA KELAS 3 SD BAITURROHMAN
GRIYA MANGLI INDAH KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Selaturrohmah
NIM. T20194099

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Mohammad Kholil, M.Pd.
NIP.198606132015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF
BERBASIS LINKTREE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
MUATAN MATEMATIKA KELAS 3 SD BAITURROHMAN
GRIYA MANGLI INDAH KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

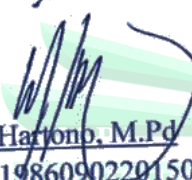
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa


Tanggal : 28 November 2023

Tim Penguji:

Ketua


Dr. Hartono, M.Pd
NIP.198609022015031001

Sekretaris


Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP.198607062019031004

Anggota :

1. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I
2. Mohammad Kholil, M.Pd


Menyetujui.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.

NIP. 19730424000031005

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

Artinya :“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. (Q.S Al-Insyirah : 5-6)^{*}

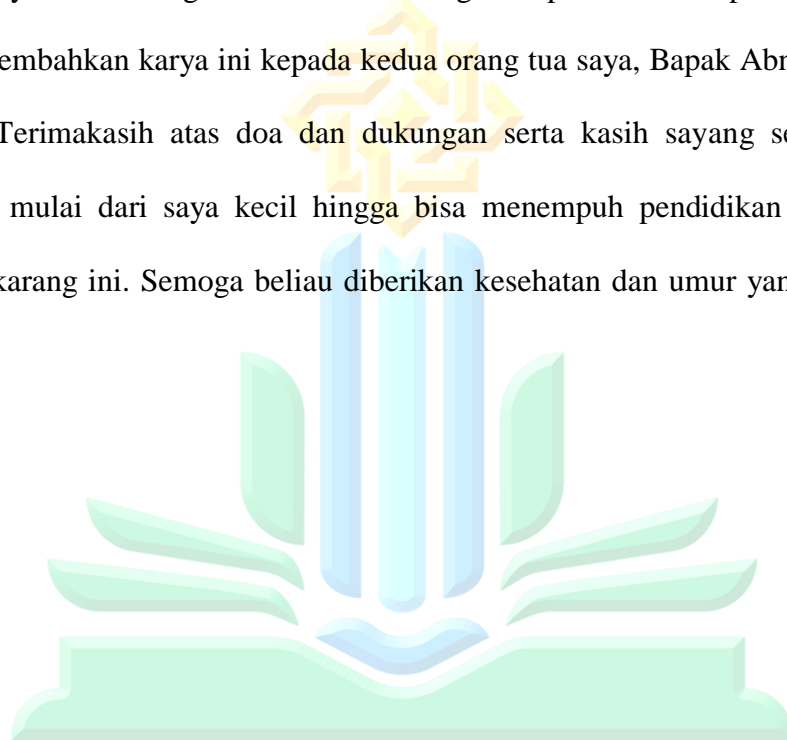


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

^{*} Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya (Special for woman), QS. Al-Insyirah: 5-6, Bogor :Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran,2007), 596

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi penyayang. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan sehingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada kedua orang tua saya, Bapak Abnan dan Ibu Senima. Terimakasih atas doa dan dukungan serta kasih sayang setulus hati, mendidik mulai dari saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan umur yang barokah, aamiin.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini,
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Nuruddin, M. Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi

5. Bapak Mohammad Kholil, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Program Studi Tadris Bahasa Inggris sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Bapak Fikri Apriyono, M.Pd., selaku dosen Program Studi Tadris Matematika sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Asmad, M.Pd., selaku Kepala SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
9. Bapak Syofyan Wahyudi, S.Pd., selaku wali kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian di kelas 3

Hanya do'a dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin

Jember, 28 November 2023
Penulis

Selaturrohmah
T20194099

ABSTRAK

Selaturrohmah, 2023. *Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*

Kata Kunci: Pengembangan, PowerPoint Interaktif Berbasis Linktree, Tematik Muatan Matematika

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang menuntut kreatifitas guru untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang relevan. Namun, tidak semua guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik seperti halnya di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah kabupaten Jember. SD Baiturrohman masih minim untuk penggunaan media pembelajarannya, sehingga menyebabkan sulitnya peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik khususnya muatan matematika.

Penelitian ini menggunakan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember (2) Bagaimana kelayakan produk media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember (3) Bagaimana kepraktisan produk media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember (4) Bagaimana keefektifan penggunaan produk media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

Tujuan penelitian ini yaitu : (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan produk media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember (2) Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember (3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan produk media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. (4) Untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan produk media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/ 2024 ini menggunakan metode penelitian Reaserch and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan kerja yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation .teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket dan tes. Kemudian teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik, saran dan kometra. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari angket dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media powerpointinteraktif berbasis linktree menghasilkan media powerpoint interaktif dengan langkah pembuatan pertama yakni membuat slide cover dan dilanjutkan dengan halaman slide-slide berikutnya. (2) Hasil kelayakan powerpoint interaktif oleh validator ahli media sebesar 88% dengan kategori sangat layak, oleh validator ahli materi sebesar 92% dengan kategori sangat layak, dan dinyatakan layak oleh pengguna skala kecil sebesar 91,6% (3) Hasil kepraktisan oleh guru sebesar 95% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik sebesar 84,5% dengan kategori sangat praktis. (4) Hasil keefektifan sebesar 82,5% dengan kategori efektif. Media powerpoint interaktif berbasis linktree dapat diakses pada [link https://linktr.ee/selaturrohmah](https://linktr.ee/selaturrohmah)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah atau Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	21

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	38
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	40
C. Uji Coba Produk	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	58
A. Penyajian Data Dan Uji Coba.....	58
B. Analisis Data.....	87
C. Revisi Produk	92
BAB V KAJIAN DAN SARAN	96
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	96
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	19
Tabel 2.2 Rincian Mata Pelajaran Matematika.....	35
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan.....	56
Tabel 3.2 Kriteria Kepraktisan.....	57
Tabel 3.3 Kriteria Keefektifan Produk.....	57
Tabel 4. 1 Pemetaan KI dan KD.....	63
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media.....	76
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi.....	77
Tabel 4.4 Hasil Respon Peserta Didik.....	83
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru.....	84
Tabel 4.6 Preetest dan Postest Peserta Didik.....	85
Tabel 4.7 Hasil Validasi.....	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Belajar Mengajar di Kelas 3	4
Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 4.1 Kondisi Kelas Saat Pembelajaran	59
Gambar 4.2 Slide Cover Media.....	66
Gambar 4.3 Slide Menu Utama.....	67
Gambar 4.4 Slide Petunjuk Media	68
Gambar 4.5 Slide Kompetensi	69
Gambar 4.6 Slide Menu Materi.....	70
Gambar 4.7 Slide Video.....	71
Gambar 4.8 Slide Quis Game.....	72
Gambar 4.9 Tampilan Menu Linktree.....	73
Gambar 4.10 Proses Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah	80
Gambar 4.11 Proses Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Interaktif	81
Gambar 4.12 Kegiatan memainkan quiz game yang ada di media..... powerpoint interaktif.....	82
Gambar 4.13 Peserta didik mengerjakan soal link Quizizz yang ada di linktree.....	82
Gambar 4.14 Cover Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.15 Cover Sesudah Revisi.....	93
Gambar 4.16 Menu Utama Sebelum Revisi.....	93
Gambar 4.17 Menu Utama Sesudah Revisi	93

Gambar 4.18 Slide Kompetensi Sebelum Revisi	94
Gambar 4.19 Slide Kompetensi Sesudah Revisi.....	94
Gambar 4.20 Slide 10 Sebelum Revisi	94
Gambar 4.21 Slide 10 Sesudah Revisi	94
Gambar 4. 22 Slide Literatur Media	95



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik ini memudahkan peserta didik untuk memusatkan perhatian kepada suatu tema tertentu dan peserta didik mampu lebih merasakan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.² Sutirjo dan Sri Istuti Malik menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.³ Dalam pendapat lainnya, Daryanto mendefinisikan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.⁴ Dari berbagai macam pendapat para ahli, dapat digaris bawahi pembelajaran tematik adalah sebuah model pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran yang kemudian diikat menjadi satu tema.

Tema adalah gabungan dari beberapa subtema yang di dalamnya terdapat beberapa muatan pembelajaran. Salah satu muatan pembelajaran

² Daryanto, *Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm., 3

³ Sutirjo dan Sri Istuti Mamik. *Tematik: Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. Malang: Bayumedia Publishing, 2005), hlm., 6

⁴ Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), Hlm., 117

yang ada di buku tematik yaitu pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberi kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberi dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik terutama sejak usia sekolah dasar agar tercapai tujuan pembelajaran.⁵ Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu pertama untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, kedua mengembangkan kemampuan dasar berhitung sebagai bekal untuk menempuh Pendidikan di tingkat selanjutnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik maka perlu mendesain media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan jembatan yang mendekatkan antara konsep abstrak dengan kenyataan menggunakan benda konkrit. Anak usia sekolah dasar dalam menyerap materi pembelajaran sangatlah memerlukan media dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2013), 183-185

pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Terjemahnya :Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”⁶

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan pada Nabi Adam a.s nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, lalu Allah memerintah kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang di sebutkan oleh Nabi Adam a.s diperintah oleh Allah swt tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt.⁷ Berdasarkan uraian tersebut, agar pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat di terima oleh peserta didik dengan baik maka dibutuhkan sebuah penyaluran pesan seperti media pembelajaran.

Media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Namun, tidak semua guru mampu mengembangkan berbagai media yang menarik peserta didik. Berdasarkan wawancara oleh peneliti dengan guru kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember guru belum menggunakan media secara optimal sebagai penunjang proses pembelajaran. Alasan pertama guru tidak sempat memikirkan membuat media pembelajaran dan biaya yang mahal. Alasan

⁶ Kementerian Agama RI, Mushaf Al-Quran Tajwid dan Terjemah (Banjarsari Solo:Penerbit Abyan, 2014), 6

⁷ Rahmi, *Pengaruh Pemanfaatan Media Videoscribe dan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Quran Hadist di MTS DDI Kaballangang Kabupaten Pinrang*, (Skripsi: UIN Alauddin Makassar, 2020), 2

kedua guru belum menggunakan media dalam pembelajaran karena mengajar dengan menggunakan media perlu persiapan lama dan memakan waktu banyak sehingga guru jarang menggunakan media saat mengajar. Demikian alasan yang di kemukakan guru kelas 3 SD baiturrohman Griya Mangli Indah.⁸ Hal ini terbukti pada saat observasi di dalam kelas seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1
Proses belajar mengajar kelas 3 di dalam kelas

Gambar 1.1 di atas menunjukkan proses belajar mengajar yang kurang kondusif. Terlihat guru hanya menggunakan buku paket dan media yang sederhana seperti papan tulis, spidol, buku paket, dan penggaris kayu sederhana. Padahal, sejatinya dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat menerima informasi dalam berbagai bentuk (gambar, animasi, film atau multimedia) bukan hanya dari suara guru.

Kenyataan ini menyebabkan pembelajaran tematik muatan matematika terkesan membosankan, khususnya pada materi satuan baku panjang kurang memuaskan karena yang di ketahui peserta didik, guru hanya sekedar

⁸ Syofyan wahyudi (Wali Kelas 3A) SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, di wawancara oleh penulis, 24 Agustus 2023

menjelaskan tanpa melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Terbukti dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik masih ramai dan kurang kondusif dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan spidol serta lebih sering menggunakan buku paket.⁹

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas 3, Peserta didik mengatakan kurang suka pada pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku panjang. Jika ada soal materi tersebut peserta didik mengungkapkan bahwa ia sering tertukar antara jika naik dibagi sepuluh atau dikali sepuluh. Menurut peserta didik pembelajaran tematik muatan matematika sulit difahami dan membosankan sebab terlalu berfokus pada buku paket saja.¹⁰ Terbukti dari hasil ulangan harian peserta didik kelas 3 masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang mana nilai KKM di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember sebesar 75. Hanya sebagian kecil peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dan ada juga yang pas KKM.¹¹ Oleh karena itu maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian peserta didik dan tidak membosankan. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *Powerpoint* Interaktif berbasis linktree. Peneliti tertarik memilih media tersebut karena berdasarkan observasi di sekolah SD

⁹ Hasil Observasi di Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 24 Agustus 2023

¹⁰ Farhan, diwawancara oleh peneliti, Jember, 24 Agustus 2023

¹¹ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Hasil ulangan harian kelas 3A" 24 Agustus 2023

Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember sangat memungkinkan untuk peneliti mengembangkan media berbasis IT (*Information Tecnologi*), sebab di sekolah tersebut telah disediakan proyektor dan juga lab computer untuk guru yang ingin menggunakan media berbasis IT.¹² Namun pada saat wawancara dengan guru kelas 3, peneliti juga menemukan fakta bahwasannya guru jarang menggunakan media pembelajaran terutama media yang berbasis IT (*Information Tecnologi*) dikarenakan tidak sempat memikirkan membuat media pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada saat wawancara kepada guru kelas 3 yaitu bapak Syofyan Wahyudi selaku wali kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember beliau mengatakan bahwa :

“Saya jarang menggunakan media pembelajaran apa lagi media yang berbasis IT, karena penggunaan media pembelajaran membutuhkan persiapan dan waktu lama. Pernah sesekali menggunakan media powerpoint tetapi yang biasa bukan powerpoint interaktif. Saya sudah sibuk mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk mengajar, lalu jadwal mengajar yang padat dan perlu mengejar target kurikulum membuat saya tidak mampu dalam membuat media pembelajaran”¹³

Berdasarkan paparan diatas dan seiring dengan perkembangan zaman teknologi saat ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis linktree. Media ini dikembangkan berdasarkan mata pelajaran tematik muatan matematika kelas 3 sekolah dasar yaitu materi satuan baku panjang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi satuan baku panjang dan membantu guru dalam mengaplikasikan media

¹² Hasil Observasi di Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 24 Agustus 2023

¹³ Syofyan Wahyudi (Wali kelas 3A) SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember, diwawancara oleh peneliti, 24 Agustus 2023

pembelajaran berbasis IT. Dengan media powerpoint interaktif berbasis linktree diharapkan peserta didik jadi lebih aktif di kelas, senang saat pembelajaran berlangsung, dan cepat dalam memahami pembelajaran tematik muatan matematika.

Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar, bahkan video sekaligus. Slide atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi dengan tombol-tombol yang akan melibatkan peserta didik dalam pengoperasian *powerpoint*. Format presentasi dalam *powerpoint* juga dapat dihilangkan agar interaksi peserta didik dengan media pembelajaran lebih terlihat. Peserta didik dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Dengan menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini peserta didik juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya menggunakan *hanphone* ataupun laptop apabila merasa belum faham. Peserta didik dengan beragam kemampuan yang berbeda-beda akan sangat terbantu dengan adanya media *powerpoint* interaktif berbasis linktree.

Media *Powerpoint* Interaktif adalah media yang digunakan untuk menyampaikan karakteristik penting dari materi yang ingin di sampaikan. Media *Powerpoint* interaktif ini juga memungkinkan untuk beradaptasi dengan berbagai jenis gaya belajar peserta didik, termasuk gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan verbal. Selain video, teks dan gambar, media interaktif

ini berisi soal-soal interaktif sehingga peserta didik dapat langsung menjawab dan mengetahui jawaban benar atau salah, serta agar peserta didik tidak bosan dengan teks dan gambar pada *Powerpoint* interaktif.

Pengembangan *powerpoint* interaktif memanfaatkan teknologi digital guna menyesuaikan perkembangan teknologi masa kini. *Powerpoint* interaktif di transformasikan menjadi *powerpoint* interaktif elektronik (E-PPT Interaktif) kemudian diunggah di website linktree sebagai *platform* penyajiannya. Linktree adalah situs web yang menyediakan layanan satu link untuk mengakses banyak link di dalamnya berasal dari berbagai sumber platform digital yang lainnya. Linktree dapat diakses dengan perangkat ponsel ataupun komputer sehingga lebih praktis dan peserta didik menjadi mudah dalam belajarnya.¹⁴ Penggunaan media *Powerpoint* interaktif berbasis linktree diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Karena dalam media *Powerpoint* interaktif menyajikan materi pembelajaran dengan cara menyenangkan, lebih efektif, dan efisien.

Selama ini *powerpoint* hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah (non-interaktif), dimana peserta didik hanya berperan sebagai pendengar atau pengamat saja dari pada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang telah di sebutkan di atas peneliti mengangkat penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Powerpoint* Interaktif sehingga peserta didik dapat mencoba hal baru dari media yang di kembangkan tersebut dan menjadi mudah memahami

¹⁴ Taufiq Abdullah, Skirpsi “Pengembangan E-Modul Materi Metabolisme dan Substansi Genetik Berbasis Pendekatan Kontekstual Terintegrasi Nilai Islam Pada Madrasah Aliyah Menggunakan Linktree”, (Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo, 2022), 4-5

materi pelajaran tematik muatan matematika. Peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023-2024“**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
2. Bagaimana kelayakan produk media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
3. Bagaimana kepraktisan produk media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan produk media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka di peroleh tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk dan mendeskripsikan proses pengembangan produk media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan produk media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember
4. Untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan produk media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti dalam penelitian ini ingin mengembangkan media *Powerpoint* Interaktif berbasis Linktree yang nantinya akan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berisikan materi pembelajaran tematik muatan Matematika bagi kelas 3 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember. Pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini nantinya juga dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Dalam media *Powerpoint* interaktif berbasis linktree ini terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), materi pembelajaran, dan latihan soal. Materi yang disajikan dilengkapi dengan berbagai macam

gambar pendukung dan juga video pembelajaran guna memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Terdapat soal evaluasi untuk mengetahui pengetahuan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti tentang pengembangan media *Powerpoint* interaktif berbasis linktree, guna meningkatkan minat belajar peserta didik, juga dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan menarik di pendidikan dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Mengembangkan kreativitas guru kelas 3 dalam pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis linktree.
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran
- 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung

3. Bagi Sekolah

Memperluas wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif, terutama pemanfaatan pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis linktree dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik khususnya muatan matematika.

4. Bagi Peneliti

Untuk melatih dan menambah wawasan, pengalaman serta mendapatkan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik nantinya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media powerpoint interaktif berbasis linktree pada pembelajaran tematik muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember memiliki beberapa asumsi antara lain:

- a. Media *powerpoint* interaktif berbasis linktree diharapkan dapat dikembangkan secara valid, praktis, dan efektif.
- b. Media *powerpoint* interaktif berbasis linktree diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Media *powerpoint* interaktif berbasis linktree yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat digunakan di dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran dengan menggunakan laptop ataupun handphone.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree pada pembelajaran tematik muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis linktree hanya berisi pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku saja
- b. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini hanya dapat digunakan pada peserta didik kelas 3

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam penelitian Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember adalah sebagai berikut:

1. Media *Powerpoint* interaktif berbasis linktree

Media *powerpoint* interaktif berbasis linktree adalah aplikasi media yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, bahkan suara video dan animasi yang dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan berbagai tombol pilihan menu di dalamnya. *Powerpoint* yang telah siap dipelajari kemudian ditransformasikan menjadi *powerpoint* interaktif elektronik, kemudian diunggah di website linktree sebagai *platform* penyajiannya.

Linktree yang sudah tersedia di internet dikembangkan dengan cara mendesain menjadi mini website yang didalamnya terdapat tautan

link untuk mengakses *powerpoint* interaktif dan perangkat pendukung pembelajaran lainnya seperti link Quizizz untuk soal evaluasi, link WhatsApp untuk memudahkan peserta didik bertanya langsung pada guru terkait materi yang sulit dimengerti. Jadi media *powerpoint* interaktif berbasis linktree merupakan media *powerpoint* yang dihubungkan penuh dengan linktree sehingga media tersebut dapat diakses menggunakan handphone ataupun komputer.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang dikemas menjadi satu tema. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tema 3 “Benda di Sekitarku” subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku” muatan matematika materi satuan baku panjang.

3. Matematika

Matematika secara umum adalah bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Maka secara informal dapat juga disebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tema 3 “Benda di Sekitarku” subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku” muatan matematika berfokus pada materi satuan baku panjang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maharani Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati (2020) dengan judul “Pengembangan media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”.¹⁵

Jenis penelitian yang di gunakan penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik analisis data dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif melalui angket. Instrument yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar angket respon peserta didik. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 3 Tanjungpinang sebanyak 25 orang. Data yang diperoleh berupa data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan teknik Method of Summated Ratings. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase dari dua validator ahli sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021) dengan judul “Pengembangan media

¹⁵Maharani Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati, “Pengembangan media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”, (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol.8 No.2 Juli 2020*)

pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pembelajaran IPA siswa kelas VI SD”.¹⁶

Penelitian ini Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model DDD-E (Decide, Design, Develop, dan Evaluate). Metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pelajaran IPA bagi siswa kelas VI SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita Ayu Damayanti dan Abd Qohar (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *PowerPoint* Pada Materi Kerucut”.¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yaitu

¹⁶ Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, “Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pembelajaran IPA siswa kelas VI SD”, (*Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.5 No.1 Tahun 2021*)

¹⁷ Puspita Ayu Damayanti dan Abd Qohar (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Materi Kerucut”, (*Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol.10 No.2 Tahun 2019*)

pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Hasil analisa kevalidan menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 3,32. Hasil analisis kepraktisan menunjukkan bahwa media dinyatakan praktis dengan kriteria rata-rata skor hasil observasi kegiatan pembelajaran 3,83 dan skor hasil angket siswa 3,43. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat dinyatakan valid dan praktis.

4. Penelitian yang dilakukan oleh CindyaAlfi, Mohammad Fatih,dan Khilyatul Izah Islamiyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA”.¹⁸

Penelitian yang dirancang merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model penelitian Borg and Gall yakni 5 langkah sesuai kebutuhan peneliti. Teknik dan Instrumen pengumpul data dengan menggunakan angket. Hasil validasi ahli media diperoleh 69% atau berkriteria valid dengan revisi secukupnya. Validasi ahli materi memperoleh presentase 89% atau berkriteria sangat valid dengan atau tanpa revisi. Validasi ahli bahasa memperoleh presentase 91,5 % berkriteria sangat valid dengan atau tanpa revisi. Selanjutnya produk diujicoba pada siswa diperoleh hasil 84,5% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan produk valid dan dapat di implementasikan dalam pembelajaran serta menarik bagi siswa.

¹⁸Cindya Alfi Dkk, “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA” (*Jurnal Pendidikan, Vol.6 No.2 April 2022*)

5. Penelitian yang dilakukan oleh Elvira Suci Tanjung dan Rapita Silalahi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD”¹⁹

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, guru kelas IV sebagai praktisi pendidikan dan siswa kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD “Sangat Layak” dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 78% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”, praktisi pendidikan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba perorangan sebesar 79% dan uji coba kelompok kecil sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbasis Humanisme Pada

¹⁹ Elvira Suci Tanjung dan Rapita Silalahi, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD”, (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu, Vol.04 No.01 Juni 2022

Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD Al-Hidayah

Patumbak. layak digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran.

Tabel 2.1
Kajian Terdahulu

No	Penulis, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
			Penelitian Terdahulu	Peneliti
1.	Maharani Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati (2020) "Pengembangan media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP	1) Mengembangkan <i>Powerpoint</i> Interaktif 2) Menggunakan metode penelitian R&D	1) Menggunakan model penelitian 4D 2) <i>Powerpoint</i> interaktif Berbasis RME 3) Mata pelajaran yang digunakan adalah matematika materi Aljabar 4) Meneliti disekolah menengah pertama kelas VII	1) Menggunakan model penelitian ADDIE 2) <i>Powerpoint</i> interaktif berbasis linktree 3) Mata pelajaran yang digunakan adalah tematik muatan matematika materi satuan baku panjang 4) Meneliti di sekolah dasar kelas 3
2.	Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021) "Pengembangan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif pada mata pembelajaran IPA siswa kelas VI SD	1) Mengembangkan <i>powerpoint</i> interaktif 2) Menggunakan metode penelitian R&D	1) Menggunakan model penelitian DDD-E 2) Mata Pelajaran IPA 3) Meneliti disekolah dasar kelas 6	1) Menggunakan model penelitian ADDIE 2) Mata pelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku panjang 3) Meneliti di sekolah dasar kelas 3 4) <i>Powerpoint</i> interaktif berbasis liktree
3.	Puspita Ayu	1) Mengembang	1) Mengguna	1) Menggunakan

No	Penulis, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
			Penelitian Terdahulu	Peneliti
	Damayanti dan Abd Qohar (2019) “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> Pada Materi Kerucut”	<ul style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan <i>Powerpoint</i> Interaktif 2) Menggunakan metode penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan model penelitian 4D 2) Mata pelajaran matematika materi kerucut 	<ul style="list-style-type: none"> 1) model penelitian ADDIE 2) Mata pelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku panjang 3) <i>Powerpoint</i> interaktif berbasis liktree
4.	CindyaAlfi, Mohammad Fatih, dan Khilyatul Izah Islamiyah (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA”	<ul style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan <i>Powerpoint</i> Interaktif 2) Menggunakan metode penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan model penelitian Borg and Gall 2) Meneliti di Madrasah Ibtidaiyah kelas 5 3) Mata pelajaran IPA 4) Berbasis animasi 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan model penelitian ADDIE 2) Meneliti di Sekolah Dasar kelas 3 3) Mata pelajaran Tematik muatan matematika materi satuan baku panjang 4) <i>Powerpoint</i> interaktif berbasis liktree
5	Elvira Suci Tanjung dan Rapita Silalahi (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD”	<ul style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan <i>Powerpoint</i> Interaktif 4) Menggunakan metode penelitian R&D 5) Model pengembangan ADDIE 6) Meneliti di sekolah Dasar kelas IV 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Berbasis humanisme 2) Mata pelajaran tematik tema Makna Nilai-Nilai Pancasila 3) Meneliti di kelas IV 	<ul style="list-style-type: none"> 1) <i>Powerpoint</i> interaktif berbasis liktree 2) Mata pelajaran Tematik muatan matematika materi satuan baku panjang 3) Meneliti di sekolah dasar kelas 3

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Media yang di kembangkan peneliti berupa media *powerpoint* interaktif berbasis linktree yang isinya memuat mata pelajaran tematik muatan matematika dengan materi satuan baku panjang untuk peserta didik kela 3 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan, subjek yang digunakan terletak di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah, dan *powerpoint* yang peneliti kembangkan berbasis linktree,

B. Kajian Teori

1. Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree

a. Pengertian media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Namun secara lebih khusus pengertian media dalam ranah pendidikan dapat diartikan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen dari sistem pembelajaran yang menjadi faktor penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar.²⁰ Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan

²⁰ Hafidhah Magfira, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk

pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan pada peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar pada diri peserta didik tersebut.²¹

Media dapat digunakan untuk memahami materi pembelajaran, media pembelajaran juga membantu agar proses belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan peserta didik lebih efektif dan menarik sehingga akan menimbulkan minat tersendiri bagi peserta didik serta memberi rangsangan/ stimulus untuk belajar.

Media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai di dalam jurnal Affan Malik, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik adalah:²²

- 1) Lebih menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran, sehingga merangsang motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mampu untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, dari pada sekedar komunikasi verbal oleh guru melalui susunan kata, sehingga

Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022 “, (Jember: UIN Khas Jember, 2022), 17-18

²¹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 2-3

²² Affan Malik, “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, no. 1 (2019): 13

peserta didik tidak mudah bosan, dan guru tidak akan kehabisan tenaga, terutama saat guru mengajar di setiap kelas.

4) Peserta didik akan lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga kegiatan lain, seperti observasi, mengerjakan sesuatu, presentasi, pertunjukan, dan lainnya.

b. Pengertian *Powerpoint* Interaktif berbasis linktree

PowerPoint adalah sebuah program aplikasi yang berfungsi sebagai media presentasi grafis, dengan menggunakan program ini memungkinkan pengguna membuat tampilan di layar silih berganti, dengan berbagai macam animasi. Selain itu *PowerPoint* juga banyak digunakan oleh kalangan perkantoran, pebisnis, trainer, tenaga pendidik dan peserta didik.

Adapun dilihat dari kaidah pembelajaran, *PowerPoint* dapat menunjang proses pembelajaran melalui multimedia yang ditampilkan, meliputi : teks, gambar, animasi, musik dan video.

Program aplikasi ini biasanya digunakan dalam proses pembelajaran. Media *PowerPoint* dapat menjadi salah satu alternatif dalam peningkatan penguasaan materi yang bersifat abstrak dengan animasi atau gambar yang ditampilkan.

Powerpoint memiliki desain khusus hyperlink, dan trigger serta suara yang bisa saling dipadu padankan sehingga terbentuklah multimedia interaktif dalam sebuah presentasi. yang kemudian

terciptalah penyajian interaktif yang nantinya membuat peserta didik mendapatkan kesempatan dalam memakai kemampuan kognitif yang jauh lebih tinggi.²³

Powerpoint Interaktif merupakan media yang didalamnya disusun serta difasilitasi dengan perlengkapan pengontrol sehingga bisa dioperasikan oleh pengguna dan pengguna bisa memilah apa yang dikehendaki seperti kontrol petunjuk pemakaian, materi, serta soal latihan. *Powerpoint* interaktif ini masuk dalam pola *powerpoint* stand alone. dimana dinyatakan, pola stand alone merupakan pola penyajian *Microsoft Office Powerpoint* yang dirancang spesial guna proses pembelajaran yang berbasis interaktif. *Powerpoint* stand alone ialah suatu media yang dipakai guna mempersentasikan ataupun menerangkan suatu bahan ajar yang dirangkum serta dikemas dalam sebagian slide yang menarik.²⁴ Perbedaan *powerpoint* interaktif dengan *powerpoint* biasa yaitu terletak pada pengaplikasian medianya. *Powerpoint* interaktif merupakan media yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif ikut serta dalam kegiatan belajar, sedangkan *powerpoint* biasa hanya slide presentasi biasa tanpa melibatkan peserta didik.

²³ Irnin Agustina Dwi Astuti et al., "Pengembangan Media Smart Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Fisika," *Navigation Physics : Journal of Physics Education* 1, no. 1 (2020): 12–17, <https://doi.org/10.30998/npjpe.v1i1.191>.

²⁴ Melsa Atin Desnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Peserta Didik SMP", (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2022), 25-26

Powerpoint interaktif berbasis linktree adalah aplikasi media yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, bahkan suara video dan animasi yang dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan berbagai tombol pilihan menu di dalamnya. *Powerpoint* interaktif yang telah siap dipelajari kemudian ditransformasikan menjadi power point interaktif elektronik, kemudian diunggah di website linktree sebagai platform penyajiannya. Linktree yang sudah tersedia di internet dikembangkan dengan cara mendesain menjadi mini website yang didalamnya terdapat tautan link untuk mengakses *powerpoint* interaktif dan perangkat pendukung pembelajaran lainnya seperti link WhatsApp, link youtube atau link lainnya. Jadi media *powerpoint* interaktif berbasis linktree merupakan media *powerpoint* yang dihubungkan penuh dengan linktree sehingga media tersebut dapat diakses menggunakan handphone ataupun komputer.

Linktree adalah situs web yang menyediakan layanan satu link untuk mengakses banyak link di dalamnya berasal dari berbagai sumber platform digital yang lainnya. Linktree dapat diakses dengan perangkat ponsel ataupun komputer sehingga lebih praktis dan peserta didik menjadi mudah dalam belajarnya.²⁵ Linktree saat ini banyak digunakan pada aplikasi instagram. Linktree adalah platform

²⁵ Taufiq Abdullah, Skirpsi “*Pengembangan E-Modul Materi Metabolisme dan Substansi Genetik Berbasis Pendekatan Kontekstual Terintegrasi Nilai Islam Pada Madrasah Aliyah Menggunakan Linktree*”, (Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo, 2022), 4-5

premium yang diinisiasi oleh Alex Zaccaria, Anthony Zaccaria dan Nick Humphreys pada tahun 2016 di Australia.²⁶

Tahapan penggunaan linktree berdasarkan laman resmi linktree adalah sebagai berikut:²⁷

- 1) Membuka situs linktree pada <https://www.linktr.ee/>.
- 2) Mengisi formulir yang tersedia dan melengkapi pendaftaran.
- 3) Terdapat dua layanan Linktree secara gratis dan berbayar. Pengguna dapat memulai dengan 38 layanan gratis. Jika sudah mendaftar, verifikasi pendaftaran dilanjutkan dengan email.
- 4) Setelah akun terverifikasi, pengguna memulai membuat tautan dengan mengklik tombol add new link.
- 5) Pengguna dapat menuliskan judul dan alamat URL untuk tautan milik pribadi.
- 6) Pengguna juga dapat menambahkan tautan lain dari berbagai sumber platform.
- 7) Pada sisi kanan halaman, pengguna bisa melihat pratinjau (preview) tampilan linktree.
- 8) Pengguna hanya menyalin URL linktree yang tersedia pada bagian atas halaman untuk disebarluaskan.

²⁶ Amaliah, Arana, dan Damayanti, "Sosialisasi Pembuatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru-Guru SD N 18 Galung Lombok Polewati Mandar. Jati Emas, (*Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat*, 2021, Vol.5 No 3) 59-62

²⁷ Taufiq Abdillah, "Pengembangan E-Modul Materi Metabolisme dan Subtansi Genetik Berbasis Pendekatan Kontekstual Terintegrasi Nilai Islam Pada Madrasah Aliyah Menggunakan Linktree", (Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo,2022), 37-38

9) Jika mengklik tautan tersebut pengguna akan menemukan berbagai tombol berisi tautan yang sudah disiapkan sebelumnya.

10) Penambahan dokumen dapat dilakukan dengan mengunggah dokumen terlebih dahulu ke platform berbagai dokumen seperti google drive. Lalu link berbagi dari google drive ditambahkan ke linktree.

Linktree dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran karena keunggulannya mudah digunakan meskipun bagi pemula dan dapat mendukung embed video dari berbagai platform seperti youtube. Linktree dapat memuat beberapa link yang aktif dari berbagai platform digital sehingga dapat terhimpun dalam satu website yang komprehensif. Penggunaan media alternatif pembelajaran berupa link dapat meningkatkan minat belajar peserta didik²⁸

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powerpoint* Interaktif

Media *powerpoint* interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut :²⁹

²⁸ Amaliah, Arana, dan Damayanti, "Sosialisasi Pembuatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru-Guru SD N 18 Galung Lombok Polewati Mandar. Jati Emas, (*Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat*, 2021, Vol.5 No 3) 59-62

²⁹ Hafidhah Magfira, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022", (*Jember: UIN Khas Jember*, 2022), 22

1) Kelebihan Media *Powerpoint* Interaktif

- a) Dapat menyajikan materi berupa teks, gambar, foto, animasi, audio dan video sehingga menjadi lebih menarik bagi peserta didik.
- b) Bisa menyesuaikan tempo dan cara penyajian materi.
- c) Penyajian materi bisa dilakukan secara tatap muka maupun secara jarak jauh (online).
- d) Media dapat digunakan secara berulang-ulang.

2) Kekurangan Media *Powerpoint* Interaktif

- a) Sarana pendukung untuk media ini harganya relatif mahal karena harus ada komputer dan LCD.
- b) Pada saat mengoprasikannya media ini sangat bergantung kepada penyaji materi.
- c) Guru harus memiliki keahlian khusus dan kreativitas dalam membuat materi presentasi yang menarik.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi pelajaran dalam suatu tema/ topik pembahasan.

Sutirjo dan Sri Istuti Malik menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.³⁰ Dalam pendapat lainnya, Daryanto mendefinisikan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.³¹

Dari beberapa penjelasan singkat pendapat diatas dapat digarisbawai bahwa yang dimaksud pembelajaran tematik yaitu gabungan beberapa mata pelajaran yang saling dikaitkan menjadi tema.

b. Tujuan pembelajaran tematik

Tujuan dari pembelajaran tematik antara lain sebagai berikut :³²

- 1) Memusatkan perhatian peserta didik mudah pada suatu tema materi yang jelas
- 2) Mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan

³⁰ Sutirjo dan Sri Istuti Mamik. *Tematik: Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. (Malang: Bayumedia Publishing, 2005), 6

³¹ Daryanto. *Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 3

³² Rika Yolanda, *Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*, (Skripsi, Uin Khas Jember,2022), 27

- 4) Memudahkan guru dalam mempersiapkan dan menyajikan bahan ajar yang efektif

c. Manfaat pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut :³³

- 1) Dengan menggabungkan berbagai mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi serta dapat dihilangkan. Peserta didik bisa melihat hubungan hubungan yang bermakna, sebab materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat dari pada tujuan akhir itu sendiri
- 2) Pembelajaran tematik dapat meningkatkan taraf kecakapan berfikir peserta didik. Hal tersebut terjadi karena peserta didik dihadapkan pada gagasan atau pemikiran yang lebih besar, lebih luas dan lebih dalam ketika menghadapi situasi pembelajaran.
- 3) Dengan pemanduan pembelajaran anatar mata pelajaran diharapkan penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat. Pengalaman belajar anatr mata pelajaran sangat positif untuk membentuk pendekatan menyeluruh pembelajaran terhadap pengembangan ilmu pengetahuan peserta didik karena lebih aktif dan otonom dalam pemikirannya.

³³ Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul Khairi, *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Skripsi, UIN Mataram Press, 2019), 10-13

- 4) Motivasi belajar dapat diperbaiki dan ditingkatkan dalam pembelajaran antar mata pelajaran. Para peserta didik akan terlibat dalam banyak pemikiran dan pengelompokkan

3. Matematika

Menurut Mohammad Kholil, matematika merupakan ilmu yang penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pendidikan.³⁴ Mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika diberikan untuk membekali peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.³⁵

Menurut Johnson dan Rising dalam buku Maulana, Matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat reoresentasinya dengan symbol dan padat, lebih berupa bahasa symbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang

³⁴ Mohammad Kholil dan Olvi Safianti “Efektivitas Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Barisan dan Deret”, *LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 no 2 (Oktober 2019): 90

³⁵ Mohammad Kholil, “Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Melalui Strategi Interaksi Peserta Didik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember,” *FENOMENA* 15, No. 2 (December 29, 2016): 351–70.

keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keteraturan dan keharmonisan.³⁶

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang menelaah struktur-struktur yang abstrak dengan penalaran yang logis dalam pernyataan yang dilengkapi bukti dan melalui kegiatan penelusuran yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan sebagai kegiatan pemecahan masalah dan kegiatan yang telah dibuktikan kebenarannya. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam belajar dan memahami matematika adalah bernalar atau berpikir logis.

Pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika; menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang

³⁶ Maulana Dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains*, (Sumedang, Jawa Barat, UPI Sumedang Press, 2020), 1.

diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.³⁷

a. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika antara lain sebagai berikut.³⁸

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika, dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

³⁷ Mohammad Kholil dan Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi", *Journal of Primary Education 1*, no 2 (juni 2020),152

³⁸ Maulana Dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains*, (Sumedang, Jawa Barat, UPI Sumedang Press, 2020), 16

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD

Berdasarkan badan standar nasional pendidikan (BSNP) ruang lingkup pembelajaran matematika di SD meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data, materi pembelajaran yang mencakup bilangan, geometri dan pengukuran disampaikan diseluruh kelas dari mulai kelas I sampai VI, sementara materi pengolahan data hanya disampaikan dikelas VI. Pada materi bilangan meliputi operasi hitung, penjumlahan, pengukuran, perkalian, dan pembagian. Selanjutnya materi geometri dan pengukuran meliputi bangun datar, bangun ruang, dan alat ukur. Kemudian materi pengolahan data meliputi, mengumpulkan, menafsirkan, dan menyajikan.

Sementara itu, setelah terjadi peralihan kurikulum Pendidikan Indonesia secara bertahap yang dimulai pada tahun 2013, dari kurikulum lama (KTSP) sampai sekarang kurikulum

nasional, menyebabkan adanya sedikit pergeseran dalam materi yang diajarkan disekolah dasar. Pada dasarnya materi yang diajarkan kurikulum nasional sama seperti yang diajarkan pada kurikulum KTSP, akan tetapi terdapat beberapa pergeseran materi pada kelas tertentu. Pergeseran materi tersebut terlihat dari materi pengolahan data yang sudah mulai diajarkan dikelas IV sampai kelas VI, sementara dikurikulum sebelumnya (KTSP), materi pengolahan data diajarkan hanya dikelas VI saja. Berikut ini

rincian materi mata pelajaran matematika yang diajarkan di kurikulum nasional.³⁹

Tabel 2.2
Rincian mata pelajaran matematika

Kelas	Materi	Submateri
I	1. Bilangan 2. Pengukuran 3. Geometri	a. Bilangan cacah, penjumlahan, dan pengurangan b. Pengenalan bangun ruang, dan bangun datar c. Panjang, berat, waktu dan suhu
II	1. Bilangan 2. Pengukuran 3. Geometri	a. Bilangan cacah, penjumlahan pecahan, dan pengurangan pecahan. b. Panjang, berat, waktu dan suhu c. Ruas garis, bangun datar, bangun ruang, serta pola bangun datar dan bangun ruang.
III	a. Bilangan b. Pengukuran c. Geometri	a. bilangan cacah, penjumlahan pecahan, dan pengurangan pecahan b. Waktu, panjang, dan berat c. Bangun ruang, dan bangun datar
IV	1. Bilangan 2. Pengukuran 3. Geometri	a. Pecahan, penaksiran, faktor, kelipatan, dan bilangan prima b. Panjang dan berat c. Segi banyak, bangun ruang, bangun datar d. Data
V	a. Bilangan b. Pengukuran c. Geometri	a. Pecahan, penaksiran, faktor, kelipatan, dan bilangan prima b. Panjang dan berat c. Segi banyak, bangun ruang, bangun datar d. Data, penyajian data
VI	1. Bilangan 2. Pengukuran 3. Geometri	a. Bilangan bulat dan operasi hitung campuran, b. Bangun datar dan bangun ruang c. Modus, median, dan mean

³⁹ Rika Yolanda, "Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jember Tahun Pelajaran 2021/2022" (Skripsi UinKhas Jember: 2022), 38-40

c. Materi Matematika Kelas 3

Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu terdapat di tema 3 subtema 1 muatan matematika tentang satuan baku. Satuan baku sendiri yaitu satuan yang di tentukan secara resmi oleh para ilmuan dan di jadikan standar acuan, satuan ini jika di ukur oleh orang yang berbeda akan tetap menghasilkan pengukuran yang sama.

Kita sering melakukan pengukuran menggunakan alat ukur. Ada berbagai alat ukur di sekitar kita. Alat ukur tersebut dipakai sesuai dengan kegunaannya. Diantaranya yaitu sebagai berikut :⁴⁰

a) Satuan baku panjang

Ada beberapa jenis alat ukur panjang baku yang dapat di gunakan untuk mengukur panjang suatu benda. Setiap alat ukur tersebut digunakan sesuai benda yang di ukur :

(1) Penggaris, digunakan untuk mengukur panjang gairs atau bendabenda lain yang panjangnya kurang dari 1 meter.

(2) Meteran pita, digunakan oleh penjahit untuk mengukur panjang kain yang akan di jadikan pakain.

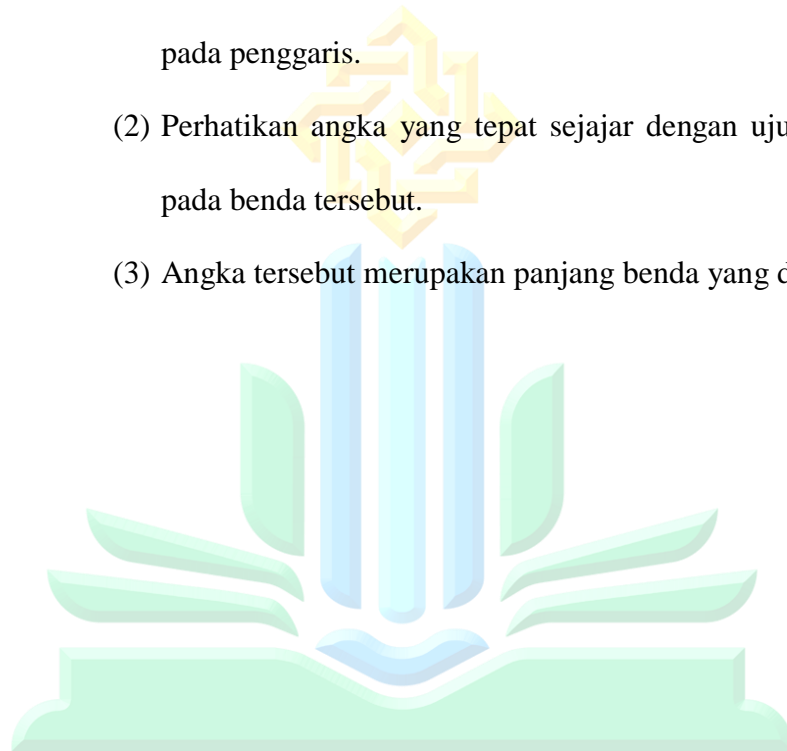
(3) Meteran rol kecil, digunakan oleh tukang kayu untuk mengukur panjang kayu atau ruangan. Meteran ini dapat mengukur panjang benda hingga 10 meter.

⁴⁰Khusnul Fatimah, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika dan Upaya Menanganinya Pada Siswa Kelas III A SDN 011 Rambah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu", (Skripsi,UIN Suka Riau, 2021), 28-31

(4) Meteran rol besar, digunakan untuk mengukur panjang dan lebar tanah hingga 50 meter

Langkah-langkah untuk melakukan pengukuran panjang benda adalah sebagai berikut:

- (1) Letakkan salah satu ujung benda sejajar dengan angka 0 pada penggaris.
- (2) Perhatikan angka yang tepat sejajar dengan ujung lainnya pada benda tersebut.
- (3) Angka tersebut merupakan panjang benda yang di ukur.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model dan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan research and development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴¹ Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi produk, artinya produk itu telah ada dan penelitian hanya menguji efektifitas dan validitas produk tersebut sebelum di distribusikan.⁴² Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media PowerPoint berbasis Linktree.

Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai media belajar di kelas jika produk tersebut telah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru serta mendapatkan penilaian kemenarikan dari peserta didik. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan dan validasi produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk belajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa sumber belajar dalam bentuk powerpoint interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan memuat butir-butir yang terdiri dari model penelitian, pengembangan prosedur pengembangan dan uji coba produk.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.

Menurut Seels & Richey, model adalah suatu abstraksi yang dapat digunakan untuk membantu memahami sesuatu yang tidak bisa dilihat atau dialami secara langsung. Model juga merupakan representasi realitas yang disajikan dengan suatu derajat struktur dan urutan.⁴³ Jadi model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE termasuk kedalam penelitian pengembangan model procedural yang menggambarkan alur atau langkah langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, yang urutan langkah-langkah pada model tersebut harus diikuti secara bertahap dari awal hingga akhir.⁴⁴ Model pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation.⁴⁵

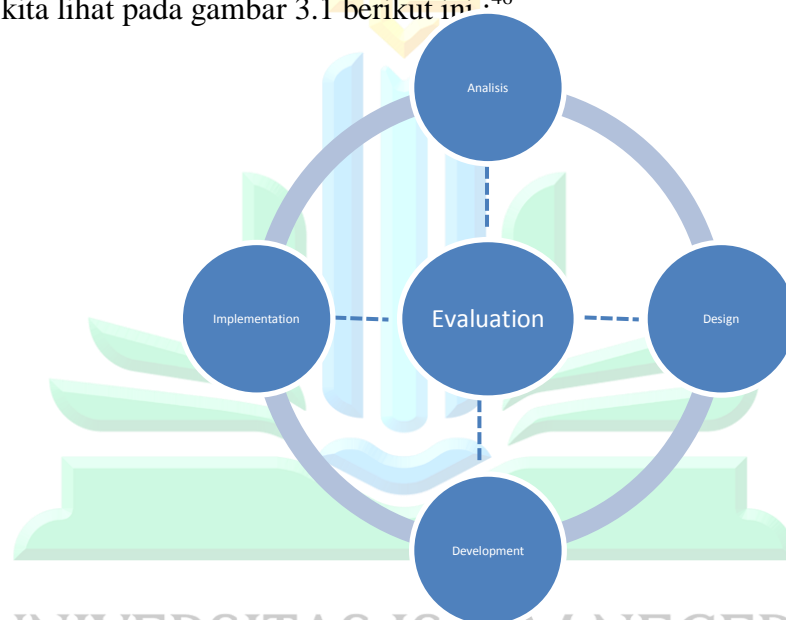
Analisis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, implementation adalah kegiatan menggunakan produk, dan evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.

⁴³ Barbara B Seels, Rita C Richey, *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. (Jakarta: IPTPI, 1994), 10.

⁴⁴ Punaji setyosari, "*Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*" (Jakarta: Pren Media Group 2015), 284

⁴⁵ Amir hamzah, "*metode penelitian dan pengembangan*", (Malang: literasi nusantara 2019), 39

Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ADDIE terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya terletak pada tahap desain karena model ADDIE tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Dengan demikian, analisis dan perencanaan harus hati-hati agar bisa mencapai hasil yang diutamakan dari keseluruhan proses pengembangan. Tahapan model ADDIE dapat kita lihat pada gambar 3.1 berikut ini.⁴⁶



Gambar 3.1
Tahap Model Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah-langkah prosedur.⁴⁷ Berdasarkan dengan model penelitian

⁴⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach*, (Springer Science+Business Media, 2009), 2

⁴⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : IAIN Jember, 2020), 68.

pengembangan yang telah dipilih oleh penulis, maka prosedur pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree terdiri dari lima tahapan yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

Proses pengembangan model ADDIE dimulai dengan langkah analisis, yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan penyesuaian yang diperlukan saat menciptakan produk. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan dua jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Berikut adalah rincian dari tahap analisis ini:

- a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses menghimpun informasi yang berkaitan dengan ketersediaan sumber belajar dan fasilitas pembelajaran, metode pengajaran guru di dalam kelas, kurikulum yang diterapkan disekolah, dan hambatan yang dihadapi oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Tahap ini melibatkan pengamatan selama pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara dengan wakakurikulum, guru dan peserta didik di kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

- b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi mengenai materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam konteks penelitian ini, peneliti telah memilih pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku panjang, karena materi tersebut dianggap cukup sulit bagi peserta didik dalam pemahamannya.

Adapun tahap ini dilakukan dengan cara wawancara guru kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk mengumpulkan semua informasi tentang materi satuan baku panjang.

2. Desain/ Perencanaan

Dalam penelitian dan pengembangan model *ADDIE* tahap berikutnya adalah mendesain media. Langkah yang dilakukan dalam tahap desain/perencanaan yaitu: merumuskan tujuan pembelajaran serta desain produk media powerpoint interaktif yang akan dikembangkan. Kemudian menyusun instrument penilaian kualitas produk media yang akan di isi oleh validator ahli, dan menyusun angket respon tentang kemenarikan produk media yang akan di isi oleh peserta didik.

Peneliti menggambarkan desain media yang akan dikembangkan dalam beberapa tahapan yaitu :

- a. Menentukan tema yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Menentukan KI, KD dan Materi yang sesuai dengan media pembelajaran.
- c. Menyusun rancangan pembuatan media powerpoint interaktif berbasis linktree.

3. Pengembangan (*Development*)

Menurut sugiyono, *development* merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba produk.⁴⁸ Dalam tahap *development* atau pengembangan melalui tahap berikut ini :

a. Pembentukan produk

Produk media pembelajaran yang telah dirancang dilanjutkan dengan pembuatan produk. Semua komponen yang disiapkan selanjutnya dirangkai pada media powerpoint interaktif berbasis linktree

b. Validasi

Validasi kelayakan produk media powerpoint interaktif berbasis linktree yang sedang dikembangkan akan dilakukan proses validasi oleh para ahli validator dengan mengisi angket validasi. Hasil skor dari angket ini akan menjadi tolok ukur kelayakan produk media powerpoint interaktif berbasis linktree tersebut. Jika produk belum memenuhi standar validasi yang ditentukan, maka akan dilakukan perbaikan atau revisi. Namun, jika produk telah memenuhi standar validasi, maka produk siap untuk dikembangkan dan diuji cobakan.

Dalam hal ini peneliti melibatkan dua validator ahli yaitu validator ahli materi bapak Fikri Apriyono, M.Pd. dan validator ahli media bapak Aminullah, M.Pd. serta tanggapan pengguna skala kecil yang berjumlah 6 peserta didik kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember sebagai pengguna awal produk. Peneliti memilih bapak

⁴⁸ Sugiyono, 36.

Fikri Apriyono, M.Pd. sebagai validator ahli materi karena beliau merupakan dosen statistika matematika UIN Khas Jember. Sedangkan alasan peneliti memilih validator ahli media bapak Aminullah, M.Pd. karena beliau merupakan dosen UIN Khas Jember dan sudah berpengalaman dalam menvalidasi media, diantaranya adalah Jurika Salihah Damarani, Ifitachus Saadah, Hanaishaq, dan Ulfiyaul Laili Zakiyah dan beberapa yang lainnya.

4. Tahap Implementasi

Implementasi atau uji coba adalah langkah nyata yang digunakan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah produk dinyatakan layak kemudian diimplementasikan ke lapangan. Implementasi produk dilakukan untuk memperoleh kriteria kepraktisan dan keefektifan media powerpoint interaktif berbasis linktree. Pada tahap ini, peneliti memperoleh data melalui uji coba kepada peserta didik dan guru kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.

5. Evaluasi (*Evaluatiom*)

Evaluasi merupakan suatu proses melihat serta mengamati sebuah kegiatan belajar mengajar pembelajaran yang telah dilakukan apakah nanti hasilnya sesuai apa yang diharapkan ataupun sebaliknya⁴⁹

Tahapan ini didasarkan pada hasil validasi ahli, tanggapan dari guru, dan tanggapan dari peserta didik. Apabila nantinya ditemukan kekurangan atau kelemahan pada penggunaan produk media powerpoint

⁴⁹ Sukarman Purba et al, *Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian* (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021), 156

interaktif berbasis linktree maka perlu untuk disempurnakan kembali, namun jika sudah tidak diperlukan revisi lagi, maka produk tersebut layak untuk digunakan. Pada tahap ini dilakukan penilaian setelah produk diimplementasikan.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan agar mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perbaikan. Tujuan uji coba produk adalah untuk memastikan apakah produk yang sedang dikembangkan layak, praktis, dan efektif. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media powerpoint interaktif berbasis linktree yang didasarkan pada kebutuhan peserta didik kelas 3 SD yang akan diuji kelayakannya.

2. Subjek Uji Coba Produk

Pada penelitian ini, subjek uji coba akan dilakukan kepada peserta didik kelas III SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Subjek uji coba penelitian skala kecil dilakukan kepada 6 peserta didik kelas 3B dan penelitian skala besar dilakukan kepada 20 peserta didik kelas 3A.

3. Jenis Data

Jenis data kuantitatif dan kualitatif digunakan pada penelitian ini yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam pengembangan media powerpoint interaktif berbasis linktree ini terdiri dari informasi deskriptif yang diperoleh melalui wawancara dan observasi selama proses analisis. Selain itu, tanggapan peserta didik dan masukan berupa kritik, saran, serta komentar dari berbagai pihak seperti validator ahli materi, ahli media, guru kelas, dan pihak lainnya dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif meliputi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang di kembangkan. Data tersebut diperoleh melalui perhitungan skor dari penilaian ahli materi, ahli media, respon dari guru, tanggapan dari peserta didik, dan hasil tes yang diberikan kepada peserta didik.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain itu instrumen pengumpulan data juga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen pengumpulan dilakukan dari awal tahapan analisis sampai dengan tahapan evaluasi. Adapun teknik yang di lakukan dalam proses pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi dilakukan langsung ditempat penelitian dengan cara melihat dan mengamati. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Adapun pedoman dalam melaksanakan observasi pada penelitian yaitu 1) Kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar; 2) Media pembelajaran yang digunakan guru; 3) Cara mengajar guru di dalam kelas; dan 4) Keadaan kelas saat menggunakan media powerpoint inteaktif berbasis linktree.

b. Wawancara

Wawancara adalah interaksi bahasa yang berlangsung antara dua orang dalam situasi yang saling berhadapan salah seorang yaitu yang melakukan wawancara meminta informasi atau ungkapan kepada orang yang diteliti yang berputar disekitar pendapat dan keyakinannya.⁵⁰ Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dimana

peneliti akan menyiapkan pertanyaan terlebih dahulu sebelum melakukan wawancara agar memudahkan peneliti dalam melakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas 3 SD

Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas 3, cara mengajar guru di kelas, serta media apa saja yang digunakan guru saat di kelas.

Wawancara dilakukan lebih awal dengan tujuan untuk menemukan

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta 2019)

permasalahan yang diteliti dan memperoleh informasi yang lebih mendalam.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara pertama kepada ibu Lailah Jamaloh, S.Ag. selaku waka kurikulum SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, kedua kepada bapak Syofyan Wahyudi, S.Pd. selaku wali kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, dan ketiga kepada beberapa siswa kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Adapun pedoman wawancara yang pertama yaitu pada waka kurikulum meliputi 1) Bagaimana proses pembelajaran tematik muatan matematika di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember; 2) Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran ; 3) Apakah ada kesulitan tersendiri dari pihak sekolah dalam menyampaikan pembelajaran tematik muatan matematika; 4) Apakah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember pernah menggunakan media power point interaktif berbasis linktree sebelumnya, khususnya dikelas rendah; 5) Apakah terdapat penunjang untuk menerapkan media berbasis elektronik.

Pedoman wawancara yang kedua kepada wali kelas 3A meliputi 1) Apa saja hal yang perlu dipersiapkan ketika bapak mengajar pembelajaran tematik muatan matematika; 2) Metode pembelajaran apa yang sering bapak gunakan saat pembelajaran dikelas? Mengapa memakai metode tersebut; 3) Dalam

menyampaikan materi tematik muatan matematika media apa saja yang pernah bapak gunakan; 4) Apakah dalam pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku panjang bapak menggunakan media pembelajaran; 5) Apa kesulitan bapak dalam menyampaikan materi satuan baku panjang; 6) Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik muatan matematika; 7) Apakah sebelumnya bapak pernah menggunakan media power point interaktif berbasis linktree pada saat mengajar; 8) Apakah bapak mendukung dan mengizinkan saya, jika media pembelajaran berbasis linktree yang saya buat dijadikan penelitian di kelas 3A.

Pedoman wawancara ketiga kepada peserta didik kelas 3A meliputi 1) Pelajaran apa yang adik sukai; 2) Apakah adik menyukai pembelajaran tematik muatan matematika ? Jika iya, alasannya mengapa menyukai pembelajaran tematik muatan matematika. Jika tidak, alasannya mengapa adik tidak menyukai pembelajaran tematik muatan matematika; 3) Apakah adik menyukai pembelajaran tematik muatan matematika ? Jika iya, alasannya mengapa menyukai pembelajaran tematik muatan matematika. Jika tidak, alasannya mengapa adik tidak menyukai pembelajaran tematik muatan matematika; 4) Bagaimana cara mengajar guru di kelas, apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran; 5) Bagaimana dengan materi satuan baku panjang, apakah adik sudah memahaminya; 6) Apa penyebab adik belum memahami materi satuan baku panjang; 7)

Apakah sebelumnya anda pernah mengetahui media pembelajaran power point interaktif berbasis linktree; 8) Apakah sebelumnya adik pernah menggunakan media powerpoint interaktif berbasis linktree dalam pembelajaran di kelas; 9) Bagaimana jika ibu mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku panjang.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁵¹ Jenis angket yang digunakan merupakan kombinasi dari angket terbuka dan angket tertutup, dan dibuat dalam bentuk checklist. Tujuan penggunaan angket adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, pendidik, dan peserta didik mengenai kelayakan atau tidaknya dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari media yang digunakan sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut.

Angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket respon guru, angket respon siswa, serta dua angket validator. Untuk mengetahui kelayakan pada media *powerpoint* interaktif berbasis linktree menggunakan angket 2 validator yaitu bapak Fikri Apriyono, M.Pd. sebagai validator ahli materi dan bapak Aminullah, S.Pd., M.Pd. sebagai validator ahli media. Angket validator menggunakan

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2018), 199

lima pilihan jawaban skala likert dengan kategori 5(sangat baik), 4(baik), 3(cukup), 2(kurang), 1(sangat kurang). Angket validator ini masing-masing terdiri dari sepuluh indikator.

Indikator angket ahli materi dapat di lihat dalam rincian sebagai berikut : 1) Kesesuaian materi dengan KI dan KD yang harus di capai; 2)Kesesuaian materi dengan indikator; 3) Keakuratan konsep; 4) Kelengkapan materi; 5) Keruntunan materi dalam media power point interaktif berbasis linktree; 6) Materi dilengkapi dengan gambar; 7) Ketepatan soal mudah dipahami peserta didik; 8) Sistematika penyampaian materi; 9) Kejelasan contoh soal; 10) Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD.

Sedangkan indikator angket ahli media dapat di lihat dalam rincian sebagai berikut : 1) Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran sudah bagus; 2) Media pembelajaran mudah di operasikan; 3) Tampilan menu sudah konsisten; 4) Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami; 5) *Layout*, ilustrasi, gambar dan animasi menarik; 6) Tata letak gambar dan ilustrasi sudah sesuai; 7) Tampilan menu dan icon yang digunakan sesuai; 8) Pemilihan warna dan tampilan sudah sesuai; 9) Pemilihan *background* sudah sesuai; 10) Pemilihan jenis huruf sudah sesuai.

Untuk mengetahui keptaktisan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru dan siswa menggunakan empat pilihan jawaban skala likert dengan kategori

S(Sangat Setuju), S(Setuju), TS(Tidak Setuju), STS(Sangat Tidak Setuju). Angket ini masing-masing terdiri dari sepuluh indikator. Indikator angket respon siswa diantaranya yaitu 1) Saya menyukai pelajaran tematik muatan matematika; 2) Menggunakan media power point interaktif berbasis linktree merupakan pengalakan baru untuk saya; 3) Menggunakan media power point interaktif berbasis linktree membuat saya lebih tertarik untuk belajar tematik muatan matematika; 4) Gambar, video, dan animasi yang ada dalam media power point interaktif berbasis linktree membuat saya lebih tertarik untuk belajar; 5) Gambar, video, dan animasi yang ada dalam power point interaktif berbasis linktree sudah jelas; 6) Dengan menggunakan power point interaktif berbasis linktree saya lebih mudah memahami pembelajaran tematik muatan matematika; 7) Dengan adanya media power point interaktif berbasis linktree membuat suasana belajar menjadi menyenangkan; 8) Guru menyampaikan materi lebih jelas menggunakan power point interaktif berbasis linktree; 9) Pembelajaran menggunakan media powe point interaktif berbasis linktree sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan; 10) Suasana kelas jadi lebih aktif ketika menggunakan media power point interaktif berbasis linktree.

Sedangkan indikator angket respon guru dapat di lihat pada rincian sebagai berikut : 1) Dengan menggunakan media power point interaktif berbasis linktree siswa menjadi lebih aktif dikelas; 2) Media

power point interaktif berbasis linktree akan memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik muatan matematika; 3) Dengan menggunakan media powerpoint interaktif berbasis linktree, saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran; 4) Dengan menggunakan media power point interaktif berbasis linktree, siswa jadi lebih tertarik dengan pelajaran tematik muatan matematika; 5) Media power point interaktif berbasis linktree yang digunakan cukup bagus dan efisien; 6) Ada beberapa siswa siswa yang terlihat bosan ketika menggunakan media power point interaktif berbasis linktree; 7) Dengan adanya media power point interaktif berbasis linktree membuat suasana belajar menjadi menyenangkan; 8) Pembelajaran tematik muatan matematika tidak cocok jika menggunakan powerpoint interaktif berbasis linktree 9) Gambar, video, dan animasi yang ada dalam media power point interaktif berbasis linktree sudah cukup bagus; 10) Dengan media power point interaktif berbasis linktree, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek kegiatan peserta didik, dan

dokumen – dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.⁵² Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berupa foto proses penggunaan media pembelajaran dengan alat bantu kamera.

e. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang, dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor atau angka.⁵³ Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes tertulis menggunakan soal pilihan ganda yang menyediakan 3 pilihan jawaban. Soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 butir untuk *pretest* dan *posttest*.

Lembar soal *pretest* dikerjakan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan dari produk atau media yang dikembangkan. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum implementasi dari produk media. Sedangkan lembar soal *posttest* dikerjakan setelah implementasi produk media. *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui skor, nilai keefektifan belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media yang dikembangkan.

Tes berupa *pre-post test* ini digunakan untuk mengukur keefektifan peserta didik yang telah melaksanakan proses

⁵² Ahmad Maskur, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung”, (Skripsi : UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

⁵³ Nizal Alam Hamdani, *Classroom Action Research* (TT: Rahayasa Reseach and Training, 2008),

pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree. Dari hasil tes ini data yang diinginkan adalah berupa angka atau nilai pencapaian selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Pada teknik analisis kualitatif, diperoleh dari kritik dan saran terhadap produk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari instrumen angket dan tes yang kemudian akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Analisis data kelayakan

Analisis kelayakan ini digunakan untuk menilai sejauh mana produk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini dapat dianggap valid. Angket yang diberikan kepada validator ahli materi dan validator ahli media digunakan untuk mengetahui hasil uji kelayakan media.

Kemudian hasil yang diperoleh melalui pengisian angket tersebut dianalisis menggunakan rumus berikut ini:⁵⁴

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Presentase

$\sum x$:Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

⁵⁴ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 24

Setelah diperoleh persentase hasil kelayakan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan berikut ini:

Tabel 3.1
Kriteria Kelayakan

Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Sebagian revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

b. Analisis data Kepraktisan

Analisis kepraktisan pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Kemudian, hasil dari pengisian angket tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁵

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Presentase

$\sum x$:Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh persentase hasil kepraktisan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan pada tabel 3.2 berikut ini:

⁵⁵ Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 24

Tabel 3.2
Kriteria Kepraktisan⁵⁶

Presentase	Tingkat kepraktisan	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat praktis	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Praktis	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup praktis	Sebagian revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang praktis	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat tidak praktis	Revisi

c. Analisis Data Keefektifan

Analisis keefektifan berisi hasil perbandingan nilai pretest dan posttest yang kemudian dicari rata ratanya dan digunakan untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan rumus efektivitas relatif berikut ini:⁵⁷

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER : Efektif relatif

X₁ : Mean atau rata-rata nilai pretest

X₂ : Mean atau rata-rata nilai posttest

Setelah diperoleh persentase keefektifan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan berikut ini:

Tabel 3.3
Kriteria Keefektifan Produk⁵⁸

Skor	Kriteria Keefektifan
ER < 85	Sangat efektif
70 < ER ≤ 85	Efektif
55 ER ≤ 70	Cukup efektif
ER ≤ 55	Tidak efektif

⁵⁶ Kholil dan Usriyah, 21.

⁵⁷ Masyhud, Metode Penelitian Pendidikan (Jember: LPMPK, 2014), 321.

⁵⁸ Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika, Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa", *Jurnal Tadris Matematika* 6, no 1 (2023): 40

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan/ *Research and Development* atau bisa disingkat menjadi (R&D). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media powerpoint interaktif berbasis linktree yang diterapkan di sekolah dasar kelas 3 pada pembelajaran tematik muatan matematika tema 3 (Benda di Sekitarku) subtema 1 pembelajaran 1.

Hasil penelitian mengenai media powerpoint interaktif berbasis linktree adalah sebagai berikut :

1. Analisis (*Analyze*)

Langkah awal yang dilakukan peneliti ketika menjalankan prosedur penelitian dan pengembangan yaitu melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara kepada guru kelas 3 dan peserta didik serta observasi selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis materi dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas 3.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait cara belajar peserta didik, cara guru mengajar di kelas,

sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar, serta kesulitan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap ini, dilakukan dengan cara observasi penelitian selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Selama observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Agustus 2023 diperoleh bahwa peneliti menemukan guru hanya lebih banyak berpacu pada buku paket dari pada media pembelajaran. Media hanya digunakan ketika praktek misalkan pembuatan kolase. Sesekali guru menggunakan media pembelajaran namun masih sangat jarang seperti yang terlihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1

Kondisi Kelas Saat Pembelajaran

Pada gambar diatas menggambarkan kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung. Kelas terlihat tidak kondusif saat mengerjakan tugas dari guru dan terlihat guru hanya menggunakan media papan tulis, spidol, serta buku paket saja saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya penggunaan media di SD Baiturrohman Griya

Mangli Indah Jember pun diperkuat oleh wawancara peneliti dengan waka kurikulum dan wali kelas 3.⁵⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lailah Jamaloh, S.Ag. (ibu Lailah) sekalu waka kurikulum yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 mengenai kebijakan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran. Ibu Lailah mengatakan bahwa sekolah tidak memberikan batasan dalam menggunakan media apa saja tergantung kreativitas guru masing-masing namun masih minim guru yang menggunakan media pembelajaran, artinya masih banyak guru yang metode mengajarnya berpacu pada buku paket saja dan tidak menggunakan media pembelajaran.⁶⁰

Pada waktu bersamaan dengan wawancara yang dilakukan sebelumnya peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas 3A yakni bapak Syofyan Wahyudi, S.Pd. beliau mengungkapkan sebagai berikut :⁶¹

“Saya jarang menggunakan media pembelajaran apa lagi media yang berbasis IT, karena penggunaan media pembelajaran membutuhkan persiapan dan waktu lama. Pernah sesekali menggunakan media powerpoint tetapi yang biasa bukan powerpoint interaktif. Saya sudah sibuk mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk mengajar, lalu jadwal mengajar yang padat dan perlu mengejar target kurikulum membuat saya tidak mampu dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan berupa buku paket dan media sederhana yang ada di dalam kelas saja seperti papan tulis, spidol,dll

⁵⁹

⁶⁰ Lailah Jamaloh, diwawancara oleh peneliti, Jember, 23 Agustus 2023

⁶¹ Syofyan Wahyudi, diwawancara oleh peneliti, Jember, 23 Agustus 2023

Dari pernyataan diatas jelas bahwa penggunaan media pembelajaran

di sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember masih minim digunakan. Hal lain juga ditemukan oleh peneliti bahwasannya saat mewawancarai peserta didik, mereka belum memahami pembelajaran tematik muatan matematika materi satuan baku panjang. Ketika ditanya penyebabnya, dikarenakan saat mengajar guru hanya berpacu pada buku paket sehingga kurangnya inovasi peserta didik dalam memahami materi.⁶²

Berdasarkan pemaparan diatas, beberapa temuan terhadap hasil analisis kebutuhan sesuai dengan faktor penyebab kesulitan belajar matematika yang ditemukan oleh kholil, dimana selain adanya motivasi belajar peserta didik yang kurang, faktor lain seperti tidak adanya inovasi dalam penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan kurangnya perhatian orang tua dalam kegiatan belajar anak menjadi faktor lain terjadinya kesulitan peserta didik dalam mempelajari matematika.⁶³

Dari hasil observasi dan wawancara diatas maka, perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran guna memotivasi guru agar lebih untuk mengembangkan media serta lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya pembelajaran

⁶² Qaireena Izza Firdausy, diwawancara oleh Peneliti, Jember, 24 Agustus 2023

⁶³ Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (22 Juni 2020): 162, <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>.

tematik muatan matematika. Peneliti memilih untuk mengembangkan produk berupa media powerpoint interaktif berbasis linktree yang mana produk media tersebut bersifat interaktif guna memotivasi belajar peserta didik agar lebih aktif di kelas dan mudah memahami materi pembelajaran. Produk media powerpoint interaktif berbasis linktree ini diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik maupun pendidik.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi materi yang paling sesuai untuk dimasukkan ke dalam produk yang sedang dikembangkan. Tahap ini melibatkan wawancara dengan Bapak Syofyan Wahyudi,S.Pd. selaku guru kelas 3A di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, untuk mengidentifikasi konsep-konsep materi yang paling relevan untuk diterapkan dalam produk media powerpoint interaktif berbasis linktree yang sedang disusun oleh peneliti. Adapun materi yang digunakan dalam produk media powerpoint interaktif berbasis linktree ini yaitu materi satuan baku panjang yang terdapat pada pembelajaran tematik Tema 3 “Benda Di Sekitarku” Subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku ” muatan matematika. Peneliti memilih materi ini untuk dikembangkan ke dalam produk media powerpoint interaktif berbasis linktree sesuai dengan pemetaan KI dan KD sebagai berikut:

Tabel 4.1
Pemetaan KI dan KD

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
d. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari

2. Desain (*Design*)

Langkah kedua setelah melakukan analisis kebutuhan dan juga analisis materi yaitu merancang desain produk yang akan dikembangkan.

Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran sekaligus membuat produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap perancangan ini diantaranya :

a. Menyusun Tujuan Pembelajaran

Materi pembelajaran yang ada pada powerpoint interaktif berbasis linktree yaitu terdapat di Tema 3 “Benda di Sekitarku” subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku”. Materi ini telah disesuaikan

dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, serta mengikuti karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Kompetensi Inti KI 3 dan KI 4, bersama dengan Kompetensi Dasar KD 3.7 dan KD 4.7 sebagai dasar untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, dalam tahap ini, peneliti juga merancang soal-soal pretest dan posttest yang telah disesuaikan dengan materi yang tercakup dalam Tema 3 "Benda di Sekitarku" dan subtema 1 "Aneka Benda di Sekitarku."

b. Bahan-Bahan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree

Dalam pembuatan media powerpoint interaktif berbasis linktree ini materi serta soal yang ada di dalamnya harus menyesuaikan dengan buku pedoman guru serta peserta didik agar saat pembelajaran berlangsung peserta dapat memahaminya dengan baik.

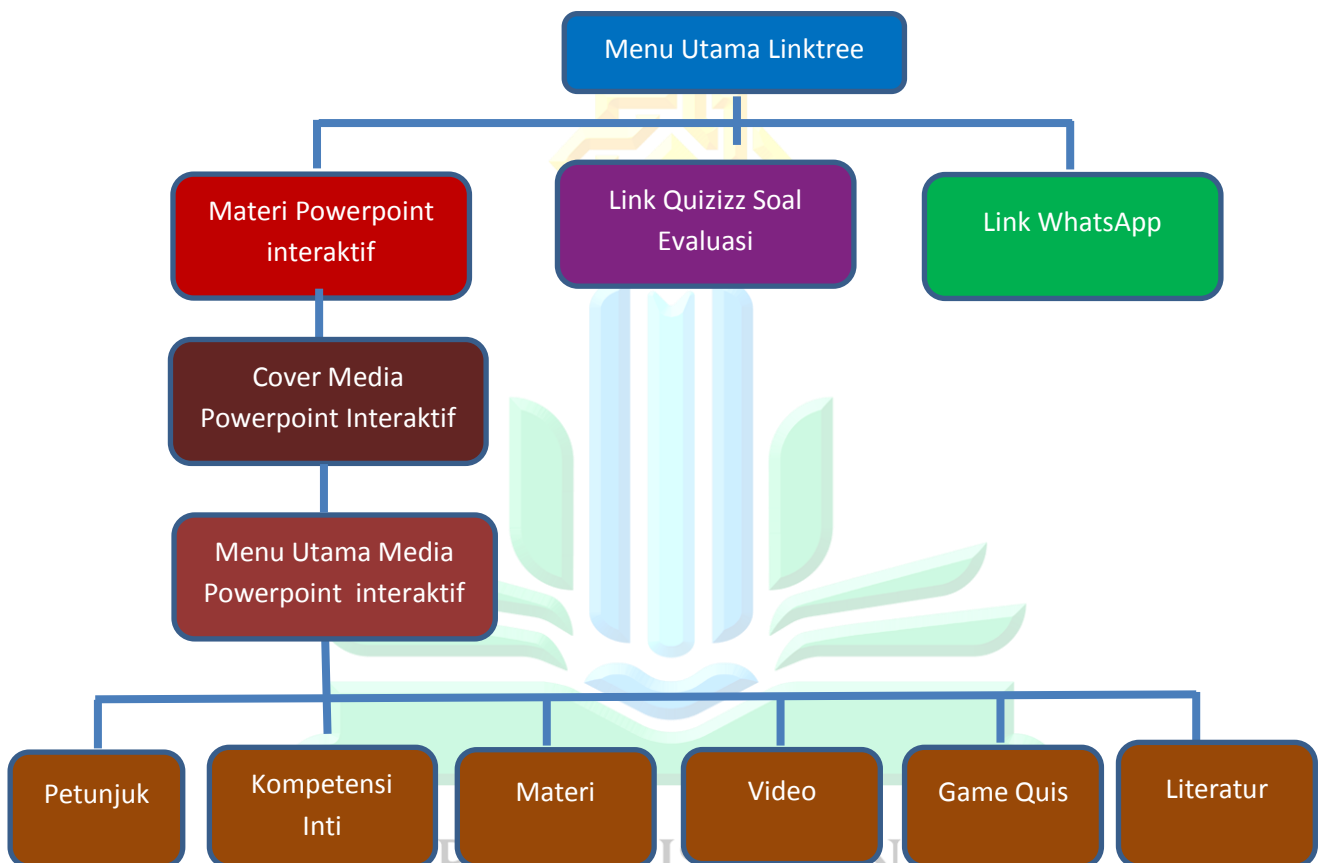
Berikut alat dan bahan media yang perlu dipersiapkan :

- 1) Laptop atau komputer yang sudah terinstal power point 2013 keatas.
- 2) Internet yang lancar untuk dipergunakan mendownload video, gambar animasi, dan untuk membuat akun linktree.

c. Membuat Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree

Pembuatan media Powerpoint interaktif ini menggunakan aplikasi *PowerPoint2013*, sedangkan dalam membuat akun linktree

dengan menggunakan situs web. Setelah menentukan materi dan menyusun tujuan pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan mendesain media *powerpoint* interaktif berbasis linktree sebagai berikut :

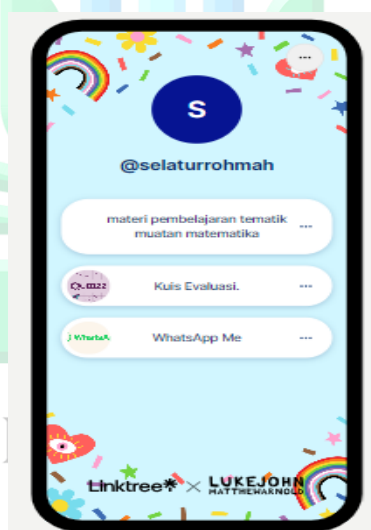


berikut bentuk awal media *powerpoint* interaktif berbasis linktree :

1) Halaman Awal Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Linktree

Langkah pertama adalah mendaftarkan akun gmail untuk mengakses semua fitur yang tersedia di linktree. Selain itu, menu atau navigasi di linktree dirancang dengan cara terstruktur yang di dalamnya terdapat link media *powerpoint* interaktif sebagai media

pembelajaran, link quizizz untuk kuis evaluasi, dan link WhatsApp untuk peserta didik yang ingin bertanya langsung terkait materi yang belum dipahami. Pada tahap ini, setelah media powerpoint interaktif selesai disusun secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint2013* selanjutnya media powerpoint interaktif di unggah ke akun *google drive*, kemudian *diinput linknya* pada tautan linktree. Tautan linktree ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses media powerpoint interaktif, baik itu di sekolah maupun diluar sekolah. Tautan linktree dapat di lihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2

Halaman Awal Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree

2) *Cover Powerpoint Interaktif*

Halaman awal media pembelajaran powerpoint interaktif berisi tema dalam pembelajaran, judul muatan dalam pembelajaran, kelas, tombol mulai dan tombol x untuk keluar dari media

powerpoint interaktif. Media powerpoint interaktif ini menggunakan fitur animasi *action hyperlink*, dimana ketika icon yang di klik akan langsung menuju slide sesuai dengan judul yang di inginkan seperti yang terlihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3
Side cover media

3) Halaman Menu Utama

Setelah di klik icon mulai pada halaman awal media akan menampilkan menu utama. Slide menu utama berisikan sub-sub

atau isi dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang terdiri dari petunjuk penggunaan dengan simbol lonceng warna kuning, kompetensi dengan simbol kertas catatan warna putih, materi dengan simbol lingkaran hitam dan di dalam lingkaran tersebut terdapat gambar buku warna hitam, video dengan symbol kotak play warna merah muda, dan quis game dengan symbol lingkaran warna hijau dan di dalamnya terdapat simbol matematika seperti halaman yang terlihat pada gambar 4.4



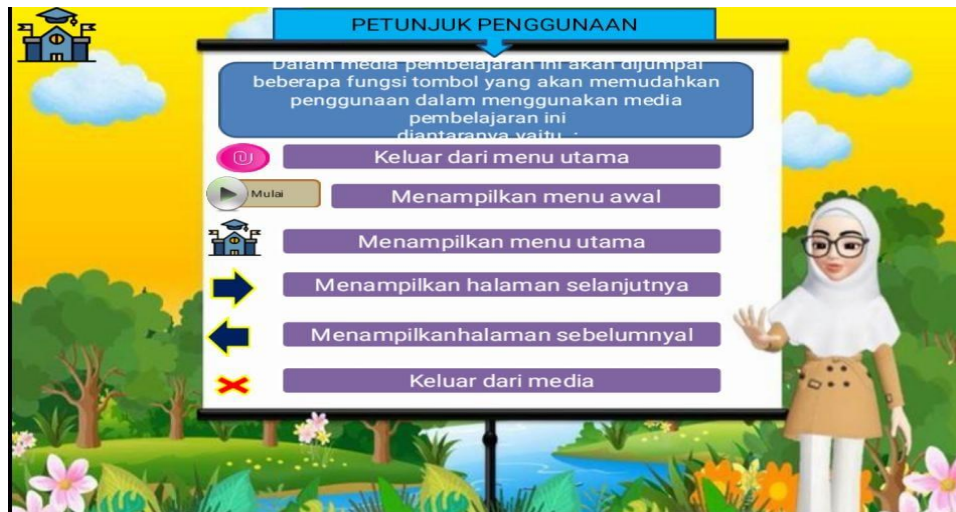
Gambar 4.4
Slide Menu Utama

4) Petunjuk Penggunaan Media

Slide petunjuk media berisikan petunjuk mengenai simbol-simbol yang ada pada media powerpoint interaktif. Pertama pada simbol lingkaran warna merah muda (pink) menunjukkan tombol keluar dari menu utama. Kedua pada simbol warna silver dengan tulisan “mulai” menunjukkan tombol untuk menampilkan menu awal. Ketiga pada simbol rumah warna biru menunjukkan tombol untuk menampilkan menu utama. Keempat pada simbol panah hadap

kanan warna biru menunjukkan tombol untuk menampilkan halaman selanjutnya. Kelima pada simbol panah hadap arah kiri menunjukkan tombol untuk menampilkan halaman sebelumnya.

Keenam pada simbol ex warna merah menunjukkan tombol untuk keluar dari media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siapa saja yang menggunakan media powerpoint interaktif tidak kebingungan pada saat mengoperasikannya seperti halaman yang terlihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5
Slide petunjuk media

5) Menu Kompetensi

Menu kompetensi berisikan Kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator Pencapaian, dan tujuan Pembelajaran yang ada pada tema 3 “Benda di Sekitarku”, subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku”. Kompetensi inilah yang akan dicapai menggunakan media powerpoint interaktif seperti halaman yang terlihat pada gambar 4.6

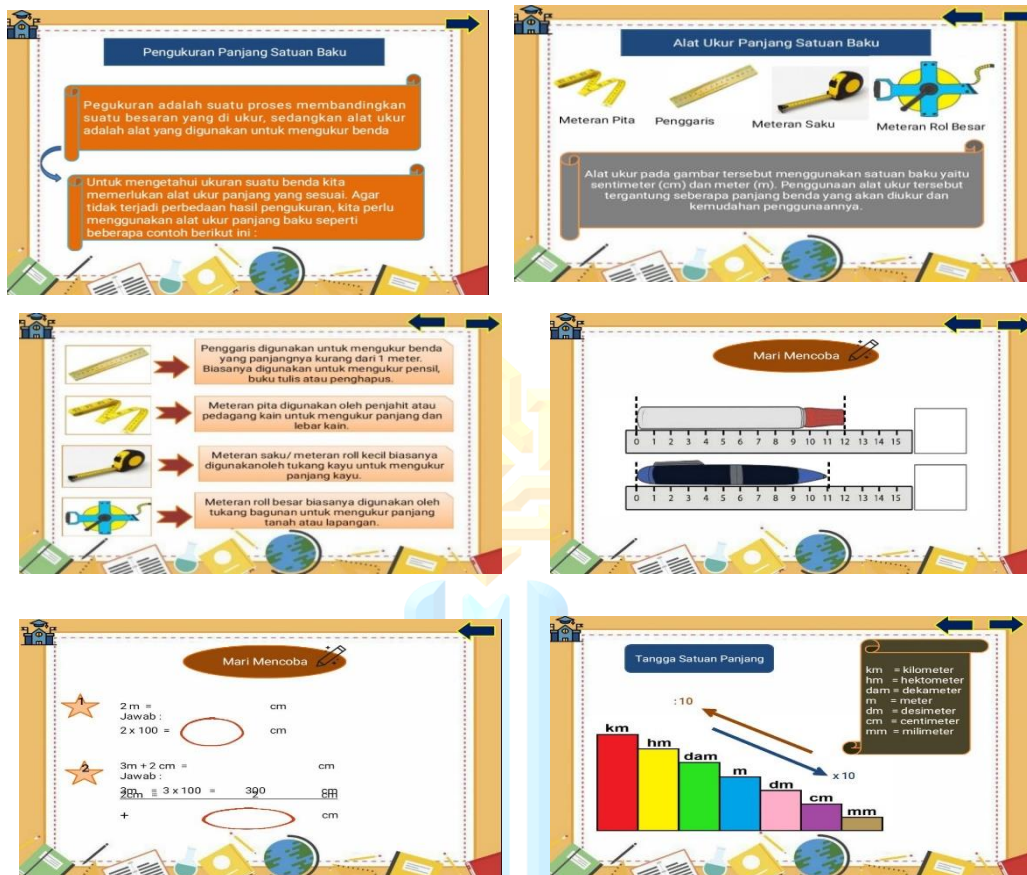




Gambar 4.6
Slide Kompetensi

6) Menu Materi

Menu materi ini berisikan materi tema 3 “Benda di Sekitarku”, subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku” muatan matematika, materi satuan baku panjang. Dalam slide menu materi terdapat pengertian dari pengukuran panjang satuan baku, gambar beserta penjelasan alat ukur panjang seperti meteran pita, penggaris, meteran saku, meteran roll besar, serta gambar tangga satuan baku panjang. Selain itu menu materi juga terdapat contoh soal yang nantinya dapat dikerjakan secara bersama dengan guru sampai peserta didik benar-benar memahami materi tersebut. Slide menu materi dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7
Slide menu materi

7) Menu Video

Menu video berisikan video lagu tangga satuan panjang, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, selain itu dengan adanya video lagu tangga satuan panjang peserta didik akan lebih mudah dalam menghafal satuan baku panjang seperti halaman yang terlihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8
Slide video

8) Menu Quis Game

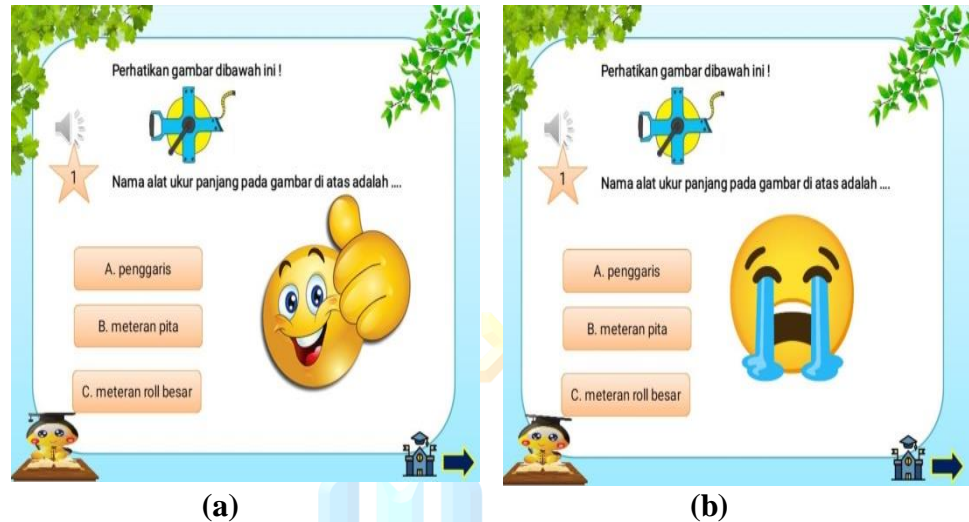
Untuk masuk pada quis game langkah pertama harus menekan tombol atau icon quis game yang ada di menu utama seperti terlihat pada gambar 4.4. Konsep pada quis game menggunakan hyperlink. Quis game berisi soal-soal terkait materi satuan baku panjang yang nantinya akan dimainkan oleh peserta

didik seperti terlihat pada gambar 4.10. Dari gambar tersebut peserta didik diberi kesempatan untuk memilih beberapa alternatif jawaban yang diberikan oleh soal yang ada pada menu tersebut.

Alternatif jawaban soal terdiri dari 3 jawaban pilihan ganda.

Apabila jawaban dari soal tersebut benar maka akan muncul gambar emoticon jempol bahagia dan akan muncul suara tepuk tangan seperti terlihat pada gambar 4.9 (a), namun ketika jawaban

dari soal tersebut salah maka akan muncul gambar emoticon nangis dan akan muncul suara bom seperti terlihat pada gambar 4.9 (b)



Gambar 4.9
Emoji yang Ada di Quiz Game



Gambar 4.10
Soal Quiz Game

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah berikutnya dalam rangkaian model ADDIE adalah tahap pengembangan (*Development*). Tahap ini mewujudkan rencana yang telah dibuat dalam tahap desain. Adapun hasil pengembangan media powerpoint interaktif berbasis linktree terdiri dari beberapa komponen di antaranya yaitu:

a. Bentuk Produk

Media powerpoint interaktif berbasis linktree adalah kreasi yang ditemukan oleh peneliti untuk memperdalam pemahaman peserta didik, khususnya bagi peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran tematik muatan matematika, yang berfokus pada materi satuan baku panjang. Media powerpoint interaktif berbasis linktree ini dapat digunakan secara tatap muka maupun secara online. Jadi linktree sendiri merupakan wadah dari berbagai link yang berguna untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media tersebut. Media ini mencakup link media powerpoint interaktif sebagai bahan ajar, link kuis evaluasi sebagai latihan soal, dan link WhatsApp untuk peserta didik guna bertanya terkait materi yang belum di pahami. Sedangkan dalam media powerpoint interaktif sendiri terdiri dari cover, petunjuk penggunaan, menu utama, materi ajar, video lagu pembelajaran tangga satuan baku panjang, dan kuis game.

Untuk lebih detailnya produk media powerpoint interaktif berbasis linktree dapat diakses melalui link berikut:

<https://linktr.ee/selaturrohmah>

b. Validasi

Dalam tahap ini, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba skala kecil untuk mengetahui kelayakan produk media powerpoint interaktif berbasis linktree. Produk yang telah divalidasi oleh validator akan direvisi sesuai dengan saran dan

komentar yang di berikan oleh dosen validator. Penelitian skala kecil dilaksanakan dengan mengambil sampel 6 peserta didik dari kelas 3B, yang menerima produk dan mengujinya. Keenam peserta didik tersebut terdiri dari 2 peserta didik berkemampuan tinggi, 2 peserta didik berkemampuan sedang, dan 2 peserta didik berkemampuan rendah. Peneliti mengumpulkan data dengan menghimpun tanggapan yang diberikan oleh peserta didik secara spontan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif berbasis linktree yang ditampilkan kepada keenam peserta didik tersebut sudah memenuhi kriteria untuk diuji coba dengan revisi bagian salah satu icon ada yang belum di hyperlink. Selain itu, keenam peserta didik tersebut menunjukkan antusias yang tinggi terhadap media powerpoint interaktif berbasis linktree tersebut dan merasa bahwa media powerpoint interaktif berbasis linktree tersebut menyenangkan dan dapat membantu mereka memahami materi satuan baku panjang dengan lebih baik. Sedangkan data hasil dari validasi ahli media dan ahli materi dijabarkan dibawah ini:

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media pada penelitian ini ialah Aminullah, M.Pd. yang merupakan dosen UIN KHAS JEMBER. Ada 10 pertanyaan yang diberikan peneliti kepada validator ahli media berkaitan dengan media yang dikembangkan. Angket validasi media

akan disertakan di lampiran. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Hasil Validasi Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kreatifitas dan inovasi dalam media pembelajaran sudah bagus	5	5	100 %	Sangat Valid
2.	Media pembelajaran mudah dioperasikan	4	5	80 %	Valid
3.	Tampilan menu sudah konsisten	5	5	100%	Sangat valid
4.	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami	4	5	80%	Valid
5.	<i>Layout</i> , ilustrasi, gambar dan animasi menarik	5	5	100%	Sangat valid
6.	Tata letak gambar dan ilustrasi sudah sesuai	5	5	100%	Sangat valid
7.	Tampilan menu dan icon yang digunakan sesuai	5	5	100%	Sangat valid
8.	Pemilihan warna dan tampilan sudah sesuai	3	5	60%	Cukup valid
9.	Pemilihan <i>background</i> sudah sesuai	3	5	60%	Cukup valid
10	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai	5	5	100%	Sangat valid
Jumlah		44	50	88 %	Valid

Berdasarkan tabel diatas diperoleh jumlah skor 44 dari jumlah skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan media powerpoint interaktif berbasis linktree berdasarkan penilaian ahli media, maka data tabel 3.1 hasil penilaian ahli media diatas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88 \%$$

Hasil dari perhitungan diatas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 88%. Berdasarkan tabel 1.5 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli, maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media powerpoint interaktif tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak diuji cobakan.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini ialah Fikri Apriyono, M.Pd. yang merupakan dosen prodi matematika UIN KHAS JEMBER. Terdapat 10 pertanyaan dalam angket yang diajukan oleh peneliti kepada ahli materi. Angket validasi materi akan disertakan di lampiran. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel

berikut ini:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Kreatifitas dan inovasi dalam media pembelajaran sudah bagus	5	5	100 %	Sangat Valid
2.	Media pembelajaran mudah dioperasikan	5	5	80 %	Valid
3.	Tampilan menu sudah konsisten	4	5	100%	Sangat valid

4.	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami	4	5	80%	Valid
5.	<i>Layout</i> , ilustrasi, gambar dan animasi menarik	5	5	100%	Sangat valid
6.	Tata letak gambar dan ilustrasi sudah sesuai	5	5	100%	Sangat valid
7.	Tampilan menu dan icon yang digunakan sesuai	5	5	100%	Sangat valid
8.	Pemilihan warna dan tampilan sudah sesuai	5	5	60%	Cukup valid
9.	Pemilihan <i>background</i> sudah sesuai	4	5	60%	Cukup valid
10	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai	4	5	100%	Sangat valid
Jumlah		46	50	92 %	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.3 diatas diperoleh jumlah skor 46 dari jumlah skor maksimal 50. Untuk mengetahui tingkat kelayakan materi media powerpoint interaktif berbasis linktree berdasarkan penilaian ahli materi, maka data tabel 4.3 hasil penilaian ahli materi diatas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Hasil dari perhitungan diatas, maka produk pengembangan secara keseluruhan memperoleh nilai 92%, berdasarkan tabel 3.1 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli maka nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media powerpoint interaktif tidak perlu diperbaiki lagi dan sudah layak diuji cobakan.

3) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan dengan mengambil sampel 6 peserta didik dari kelas 3B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang menerima produk dan mengujinya. Keenam peserta didik tersebut terdiri dari 2 peserta didik berkemampuan tinggi, 2 peserta didik berkemampuan sedang, dan 2 peserta didik berkemampuan rendah. Selama uji coba tersebut, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik terhadap media *powerpoint* interaktif berbasis linktree secara individu atau tanpa melihat jawaban dari temannya. Sehingga dengan begitu dari hasil pengisian angket tersebut jika terdapat kekurangan dapat digunakan oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree agar lebih baik. berikut hasil respon peserta didik yang telah digunakan yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Respon Skala Kecil

Jumlah Responden	Jumlah Angket	Nilai	
		Jumlah Skor Keseluruhan	Skor Maksimal Keseluruhan
6 siswa	10 soal	220	240

Berdasarkan tabel 4.4 di atas diperoleh jumlah skor keseluruhan 220 dari jumlah skor maksimal keseluruhan 240. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree berdasarkan hasil respon angket peserta didik skala kecil, maka data tabel 4.4 hasil respon angket peserta didik di atas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{220}{240} \times 100\%$$

$$P = 91,6\%$$

4. Implementasi (Implementation)

Dalam konteks penelitian dan pengembangan model ADDIE, tahap keempat adalah pelaksanaan uji coba produk pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis linktree pada mata pelajaran tematik yang berkaitan dengan muatan matematika untuk kelas 3 SD di Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Produk ini telah dirancang oleh peneliti dan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, produk ini diujicobakan dalam konteks pembelajaran untuk peserta didik kelas 3 pada tema 3 "Benda di Sekitarku," subtema 1 "Aneka Benda di Sekitarku" muatan matematika materi satuan baku panjang. Sebelum menerapkan pembelajaran dengan media PowerPoint interaktif berbasis linktree, peneliti sebelumnya melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media powerpoint interaktif berbasis linktree. Seperti yang terlihat pada gambar 4.10 berikut:



Gambar 4.10
Proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)

Setelah menjalankan tahap penjelasan materi menggunakan metode ceramah, peneliti kemudian menguji pemahaman peserta didik dengan meminta untuk menjawab soal yang telah disusun oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik melalui soal *pretest* yang telah dipersiapkan oleh peneliti.



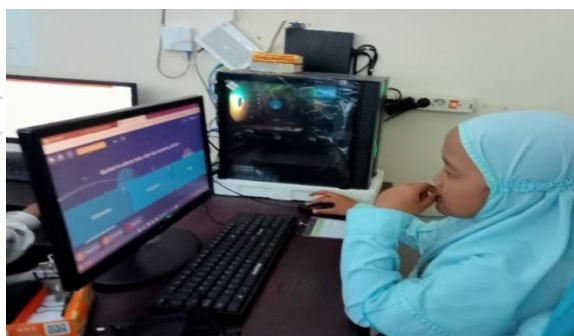
Gambar 4.11
Proses Kegiatan Pembelajaran Dengan
Menggunakan Powerpoint Interaktif

Proses implementasi pada kelas 3A dimulai dari penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peneliti mengenalkan produknya terlebih dahulu pada peserta didik agar peserta didik dapat mengetahui cara kerja media Powerpoint interaktif. Setelah materi selesai disampaikan peneliti melakukan ice breaking dengan memutar video lagu tangga satuan panjang dan menyanyikan lagu tersebut secara bersama-sama, kemudian dilanjutkan dengan memainkan game kuis yang ada di powerpoint interaktif. Berikut gambar saat peserta didik memainkan game kuis yang ada di produk media powerpoint interaktif dapat dilihat pada gambar 4.12



Gambar 4.12
Kegiatan memainkan quiz game yang ada
di media powerpoint interaktif

Setelah selesai bermain quiz game yang ada di media powerpoint interaktif dan dirasa peserta didik telah memahami materi satuan baku panjang, selanjutnya peserta didik mengerjakan soal *posttest* berupa link quizz yang telah tersedia di website linktree secara individu menggunakan komputer yang telah disiapkan di lab computer seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 4.13
Peserta didik mengerjakan soal link
Quizizz yang ada di linktree

Tujuan dari soal *pretest* dan *posttest* yaitu untuk mengukur keefektifan produk media powerpoint interaktif berbasis linktree.

Sedangkan untuk mengukur kepraktisan produk diperoleh melalui penyebaran angket kepada guru kelas dan 20 peserta didik kelas 3A. berikut data hasil angket respon peserta didik :

Tabel 4.4
Hasil Respon Peserta Didik

No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	R1	38	40	95%
2.	R2	36	40	90%
3.	R3	38	40	95%
4.	R4	26	40	65%
5.	R5	40	40	100%
6.	R6	32	40	80%
7.	R7	38	40	95%
8.	R8	38	40	95%
9.	R9	38	40	95%
10.	R10	26	40	65%
11.	R11	36	40	90%
12.	R12	32	40	80%
13.	R13	22	40	55%
14.	R14	30	40	75%
15.	R15	40	40	100%
16.	R16	38	40	95%
17.	R17	34	40	85%
18.	R18	28	40	70%
19.	R19	38	40	95%
20.	R20	28	40	70%
Jumlah		676	800	84,5%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{676}{800} \times 100\%$$

$$P = 84,5\%$$

Berdasarkan tabel diatas, disajikan data hasil respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan pada uji coba

skala besar. Data hasil respon peserta didik memperoleh persentase rata rata sebesar 84,5% dengan kriteria praktis dan keterangan tidak revisi.

Sedangkan untuk hasil respon guru disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Hasil Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Kriteria
1.	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif berbasis linktree siswa menjadi lebih aktif dikelas	4	4	100%
2.	Media powerpoint interaktif berbasis linktree akan memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik muatan matematika	3	4	75%
3.	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif berbasis linktree, saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran	4	4	100%
4	Dengan menggunakan powerpoint interaktif berbasis linktree siswa jadi lebih tertarik dengan pembelajaran tematik muatan matematika	4	4	100%
5.	Media powerpoint interaktif berbasis linktree yang digunakan cukup bagus dan efisien	4	4	100%
6.	Ada beberapa siswa yang terlihat bosan ketika menggunakan media powerpoint interaktif berbasis linktree	4	4	100%
7.	Dengan adanya media powerpoint interaktif berbasis linktree, membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	4	4	100%
8.	Pembelajaran tematik muatan matematika cocok jika menggunakan powerpoint interaktif berbasis linktree	3	4	75%
9.	Gambar, video, dan animasi, yang ada dalam media powerpoint interaktif berbasis linktree sudah cukup bagus	4	4	100%
10.	Dengan media powerpoint interaktif berbasis linktree, saya bisa mengasah skill dalam menggunakan media saat pembelajaran berlangsung	4	4	100%
Jumlah		38	40	95%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan tabel diatas, disajikan data hasil respon guru untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Pada butir pertanyaan ke satu, tiga, empat,lima, enam, tujuh, sembilan, dan sepuluh diperoleh persentase sebesar 100%, sedangkan pada butir pertanyaan ke dua, dan delapan diperoleh persentase sebesar 75%. Berdasarkan hal tersebut, data hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis dan keterangan tidak revisi. Sedangkan untuk data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Pretest dan Posttest Siswa

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	R1	50	80
2.	R2	30	80
3.	R3	40	80
4.	R4	50	100
5.	R5	30	80
6.	R6	50	100
7.	R7	40	90
8.	R8	40	80
9.	R9	60	100
10.	R10	50	90
11.	R11	40	80
12.	R12	30	80
13.	R13	50	100
14.	R14	40	90
15.	R15	30	80
16.	R16	40	90
17.	R17	30	80
18.	R18	40	90
19.	R19	50	100

20.	R20	50	100
	Jumlah	840	1770
	Mean/ Rata-rata	42	88,5

Berdasarkan tabel diatas, disajikan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang diperoleh untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada uji coba skala besar. Nilai *pretest* memperoleh rata-rata sebesar 42 sedangkan nilai *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 88,5. Nilai ini nantinya akan dihitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan model *AADIE* ialah evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan media powerpoint interaktif berbasis linktree pada pembelajaran tematik muatan matematika yang dilakukan dikelas 3A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui tahapan sebelumnya, produk media powerpoint interaktif berbasis linktree dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan. Hal tersebut diperoleh setelah melakukan kegiatan validasi ahli, melalui angket respon pendidik dan peserta didik, serta memberikan soal pretest dan posttest sehingga produk dapat dikatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan.

B. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Produk

Untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree tahapan yang digunakan oleh peneliti yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *inplementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam mengembangkan media disetiap tahapnya peneliti melakukan tahapan sesuai dengan langkah langkah yang telah ditetapkan pada metode penelitian.

Tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada ibu Lailah Jamalah, S.Ag. selaku waka kurikulum, bapak Syofyan Wahyudi, S.Pd. selaku guru kelas 3A, dan peserta didik kelas 3A SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Hasil wawancara waka kurikulum dan wali kelas 3A menunjukkan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran. Waka kurikulum menjelaskan bahwa sekolah sudah menyediakan lab komputer dan proyektor namun jarang sekali digunakan karena bagi guru pembuatan media berbasis multimedia seperti *powerpoint* memakan waktu lama. Oleh karenanya masih jarang penggunaan media pembelajaran di sekolah. Adapun muatan pembelajaran yang membutuhkan media ialah seperti matematika, berdasarkan wawancara kepada peserta didik muatan matematika materi satuan baku panjang masih belum dipahami karena guru jarang menggunakan media, hanya menggunakan buku paket dan fasilitas yang ada di dalam kelas seperti papan tulis, spidol dan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan keadaan. Berdasarkan keadaan yang telah diamati bahwasannya media *powerpoint* interaktif berbasis linktree sangat cocok digunakan pada permasalahan yang ditemui. media *powerpoint* interaktif dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan karena peserta didik dapat melihat dengan konkrit, dilengkapi dengan video lagu pembelajaran, serta terdapat quis game yang dapat menarik perhatian dan menjadikan peserta didik lebih aktif saat pembelajaran. Setelah menganalisis kebutuhan selanjutnya peneliti melakukan tahap desain.

Tahap desain merupakan langkah kedua setelah melakukan analisis kebutuhan dan juga analisis materi yaitu merancang desain produk yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran dan membuat produk yang dikembangkan. Produk media yang telah dikembangkan ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

- a. File produk media *powerpoint* interaktif berukuran 19,176 KB yang di dalamnya terdapat 19 slide.
- b. Pada slide pertama produk media berupa cover, slide kedua menu utama yang didalamnya berisikan petunjuk penggunaan, kompetensi belajar meliputi (kompetensi inti (KI) kompetensi dasar (KD) indikator

pencapaian serta tujuan pembelajaran), materi atau bahan ajar, video lagu tangga satuan panjang, quizz game, dan menu literature yang masing-masing slide telah dilengkapi dengan tombol icon guna untuk memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree tersebut.

- c. Slide quis game pada produk media terdapat soal-soal terkait materi satuan baku panjang yang memiliki alternatif jawaban soal terdiri dari tiga jawaban pilihan ganda dan nantinya dapat dimainkan oleh peserta didik
- d. Pada produk media terdapat link quizz yang berisikan sepuluh soal pilihan ganda guna untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi satuan baku panjang.
- e. Produk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini dapat di share link pada group kelas yang nantinya peserta didik tidak hanya dapat belajar di sekolah tetapi juga dapat belajar secara mandiri di rumah atau di luar jam pelajaran.
- f. Pada produk media juga telah disediakan link WhatsApp guna mempermudah peserta didik yang belajar secara mandiri dirumah, jika terdapat materi yang belum difahami peserta didik dapat bertanya langsung melalui link WhatsApp tersebut.

Setelah produk berhasil dirancang atau di desain kemudian peneliti melakukan validasi kepada dua validator ahli dan kemudian diuji cobakan pada uji coba skala kecil dengan mengambil sampel 6 peserta didik kelas

3B dan uji coba skala besar pada kelas 3A SD Baitrrohman Griya Mangli Indah Kabupaten Jember. Adapun hasil dari implementasi dari produk tersebut sebagaimana dijelaskan pada penjelasan berikutnya.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media dan ahli materi. Dimana validator ahli media pada penelitian ini adalah bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd. dan untuk validator ahli materi yaitu bapak Fikri Apriyono, M.Pd. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari dua validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4.7
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli media	88%	Sangat layak
2.	Ahli materi	92%	Sangat layak
3	Skala Kecil	91,6%	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase		90,5%	Sangat layak

Berdasarkan hasil analisis data dari kedua validator diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 90,5%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif berbasis linktree telah memenuhi kategori sangat layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media powerpoint interaktif berbasis linktree dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi media yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran agar

bisa menjadi lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria media pembelajaran.

3. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik. Angket kepraktisan ini diberikan kepada guru kelas 3A yaitu Wahyudi Syofyan, S.Pd. dan peserta didik kelas 3A yang berjumlah 20 orang. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang diperoleh dari angket kepraktisan peserta didik diperoleh nilai 84,5% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil angket guru diperoleh nilai 95% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, produk media PowerPoint interaktif berbasis linktree telah meraih kategori praktis tanpa perlu direvisi. Akan tetapi masukan, kritik, dan saran dari guru dan peserta didik tetap diperhatikan guna meningkatkan produk dan memenuhi standar yang lebih tinggi.

4. Analisis Keefektifan

Evaluasi efektivitas produk dilakukan melalui analisis hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), yang diberikan sebelum dan setelah produk digunakan. Tes pretest dan posttest terdiri dari sepuluh pertanyaan pilihan ganda, di mana setiap pertanyaan memiliki nilai 10. Nilai rata-rata dari hasil tes pretest dan posttest tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus yang perhitungannya sebagai berikut:

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{88,5-42}{\left(\frac{88,5+42}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{46,5}{\frac{130,5}{2}} \times 100\%$$

$$ER = \frac{46,5}{65,25} \times 100\%$$

$$ER = 0,7126 \times 100$$

$$ER = 71,26 \% = 71\%$$

Setelah melakukan perhitungan diatas, keefektifan produk mendapatkan hasil 71%. Kemudian hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil dengan kriteria efektif. Yang artinya pengembangan media powerpoint interaktif berbasis linktree efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, proses selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran dari validator. Perubahan media powerpoint interaktif berbasis linktree modifikasi dapat di lihat pada gambar berikut :

1. Cover Media

Sebelum direvisi cover powerpoint interaktif menggunakan beground gambar tidak nyata, tidak ada logo instansi, dan warna bacaan kelas 3 tema 3 kurang terlihat jelas, serta letak tombol mulai terdapat di tengah tepat diatas bacaan kelas tiga tema 3 sebagaimana yang terlihat pada gambar 4.14. Setelah direvisi dan mendapat saran dari validator cover dirubah menggunakan gambar nyata sekolah yang diteliti, ditambah logo instansi, dan tombol mulai terletak dipojok bawah sebelah kanan

serta merubah warna bacaan kelas 3 tema 3 menjadi lebih terang dan jelas.

Gambar bisa dilihat pada gambar 4.14 dan 4.15



Gambar 4.14 Cover Sebelum Revisi



Gambar 4.15 Cover Sesudah Revisi

2. Menu Utama

Sebelum direvisi Menu utama menggunakan beground pemandangan sekolah tidak nyata, dan hanya terdapat lima menu utama sebagaimana yang terlihat pada gambar 4.16. Setelah mendapat saran dari validator dan direvisi, beground dirubah menjadi gambar nyata halaman sekolah, selain itu menu utama di tambah menu literature sehingga menjadi 6 menu utama. Gambar bisa dilihat pada gambar 4.17



Gambar 4.16 Sebelum Direvisi



Gambar 4.17 Sesudah Direvisi

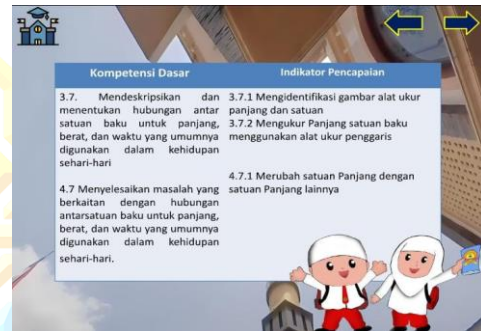
3. Slide Kompetensi Dasar dan Indikator

Sebelum direvisi tombol icon dalam powerpoint interaktif letaknya berantakan dan tidak konsisten, selain itu gambar beground juga tidak

nyata, setelah direvisi tombol icon tidak lagi berantakan, tata letak tombol icon konsisten, dan beground diganti gambar sekolah yang diteliti, serta tepat dibagian kanan bawah bacaan ditambah variasi 2 anak memakai seragam sekolah seperti yang terlihat pada gambar 4.18 dan 4.1



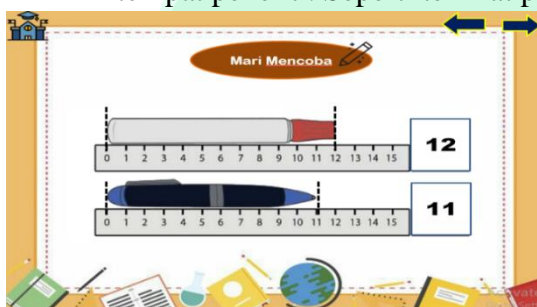
Gambar 4.18 Sebelum Direvisi



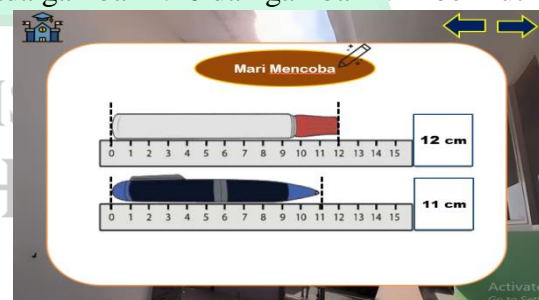
Gambar 4.19 Sesudah Direvisi

4. Slide ke 10

Sebelum direvisi materi kurang jelas dalam jawaban contoh soal tidak ada satuan baku panjangnya dan beground gambar tidak nyata, setelah direvisi materi terlihat dan beground di ganti gambar sekolah tempat peneliti. Seperti terlihat pada gambar 4.20 dan gambar 4.21 berikut



Gambar 4.20 Sebelum Direvisi



Gambar 4.21 Setelah Direvisi

5. Slide Literatur Media

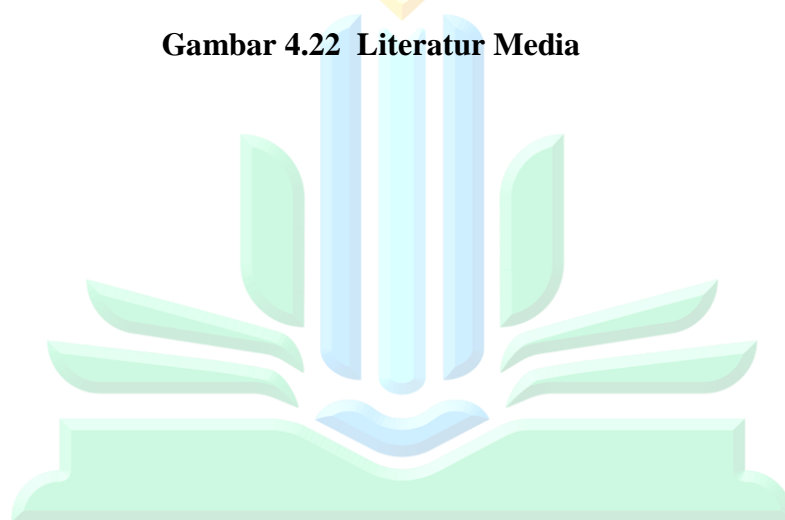
Pada media powerpoint interaktif sebelumnya tidak ada slide literatur media, setelah mendapat masukan dan saran dari ahli validator

media ditambahi slide literatur media. Seperti yang terlihat pada gambar

4.22 berikut :



Gambar 4.22 Literatur Media



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media *powerpoint* interaktif berbasis linktree pada pembelajaran tematik muatan matematika berfokus pada materi satuan baku panjang. Media *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini diterapkan pada 20 peserta didik kelas 3 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember. Berikut pembahasan mengenai kajian produk yang telah direvisi :

1. Proses Pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Proses pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan diantaranya *Analyze*(Analisis), *Design*(Desain), *Development*(Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Produk media yang peneliti kembangkan yaitu media *powerpoint* interaktif berbasis linktree . Produk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree memiliki spesifikasi file berukuran 19,176 KB yang di dalamnya terdapat 19 slide. Pada slide pertama berupa cover, slide kedua menu utama yang didalamnya berisikan petunjuk penggunaan, kompetensi

belajar, materi atau bahan ajar, video lagu tangga satuan panjang, quizz game, dan menu literature yang masing-masing slide telah dilengkapi dengan tombol icon guna untuk memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree tersebut.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan Puspita Ayu Damayanti dan Abd Qohar yang berjudul Pengembangan “Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA”. Media *powerpoint* interaktif berbasis animasi memiliki kesesuaian yaitu pada rancangan produk didalamnya terdapat 19 slide dengan desain menu materi pembelajaran, contoh gambar dan latihan soal dalam sebuah *powerpoint* interaktif.⁶⁴ Namun pada media *powerpoint* interaktif berbasis animasi ini juga memiliki perbedaan yaitu tidak ada video pembelajaran dan quizz game, serta tidak bisa digunakan diluar jam pembelajaran.

Produk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini dapat di *share link* pada group kelas yang nantinya peserta didik tidak hanya dapat belajar di sekolah tetapi juga dapat belajar secara mandiri di rumah atau di luar jam pelajaran. Hal ini sesuai dengan arahan teori Taufik Abdillah beliau menyatakan bahwa dengan menautkan media pembelajaran ke *platform linktree* peserta didik akan lebih mudah dalam mengaksesnya.

⁶⁴ Puspita Ayu Damayanti dan Abd Qohar (2019) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Materi Kerucut*”, (Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol.10 No.2 Tahun 2019)

Jadi dengan mengakses media berbasis linktree semua informasi materi dapat diperoleh dalam tautan *platform linktree* tersebut.⁶⁵

Hasil produk yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

a. Kelebihan media powerpoint interaktif berbasis linktree

- 1) Menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran tematik muatan matematika
- 2) Memudahkan guru dalam memberikan visualisasi materi terhadap peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat berperan aktif pada saat pengerjaan evaluasi dan juga terdapat game interaktif di dalamnya
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi guru dan juga peserta didik.
- 5) Media dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka maupun secara online

b. Kekurangan media powerpoint interaktif berbasis linktree

- 1) Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan media PowerPoint interaktif
- 2) Perangkat komputer yang digunakan harus memiliki fitur yang mendukung untuk menjalankan media PowerPoint interaktif
- 3) Pengembangan media ini terbatas pada pembelajaran tematik muatan matematika kelas 3 saja.

⁶⁵ Taufiq Abdillah, “Pengembangan E-Modul Materi Metabolisme dan Subtansi Genetik Berbasis Pendekatan Kontekstual Terintegrasi Nilai Islam Pada Madrasah Aliyah Menggunakan Linktree”, (Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo,2022), 37-38

2. Bagaimana kelayakan produk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Analisis kelayakan dalam media *powerpoint* interaktif berbasis linktree diperoleh melalui dua validator ahli, yaitu validator media dan validator materi. Validator media pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bapak Aminullah, S.Pd., M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bahwasannya bapak Aminullah, S.Pd., M.Pd. sudah berpengalaman menjadi ahli media. Hasil validitas kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree memperoleh presentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Sedangkan validator ahli materi pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bapak Fikri Apriyono, M.Pd. selaku ketua program studi tadaris matematika UIN Khas Jember. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi mencapai presentase 92% dengan kategori sangat valid. Analisis kelayakan yang dilakukan melalui uji coba skala kecil dengan 6 peserta didik didapatkan bahwa produk tidak memerlukan revisi dan memperoleh presentase sebesar 91,6% sehingga media *powerpoint* interaktif berbasis linktree dinyatakan layak untuk digunakan. Kemudian didapatkan rata-rata presentase dari ketiga validator sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan Ni Luh Putu Sintia Dewi, dan Ida Bagus Surya Manuaba yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran

Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif. Dari data hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase kelayakan dari media pembelajaran powerpoint interaktif menurut ahli isi mata pelajaran yaitu sebesar 100%, tingkat kelayakan persentase dari ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 95,00%, tingkat kelayakan persentase dari ahli media pembelajaran yaitu sebesar 89,2% dan menurut hasil uji coba perorangan tingkat persentase yang diperoleh yaitu 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif layak untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pelajaran IPA bagi siswa kelas VI SD.⁶⁶

Berdasarkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria layak karena telah mendapatkan angka dari kriteria layak. Namun masih ada saran dalam perbaikan dari validator media dan validator materi. Revisi produk yang sudah di perbaiki yaitu :

- a. Background media dirubah menggunakan gambar nyata sekolah yang diteliti, pada cover ditambah logo instansi, dan tombol mulai terletak dipojok bawah sebelah kanan serta merubah warna bacaan kelas 3 tema 3 menjadi lebih terang dan jelas.

⁶⁶ Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pembelajaran IPA siswa kelas VI SD", (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.5 No.1 Tahun 2021)

- b. Sebelum direvisi terdapat 5 menu utama diantaranya yaitu menu petunjuk, menu kompetensi, menu materi, menu video, dan menu quizz game. Setelah mendapat saran dari validator dan di revisi menu utama di tambah menu literature sehingga menjadi 6 menu utama.
- c. Sebelum direvisi materi kurang jelas dalam jawaban contoh soal tidak ada satuan baku panjangnya dan beground gambar tidak nyata, setelah direvisi materi terlihat jelas dan beground di ganti gambar sekolah tempat peneliti.

3. Bagaimana kepraktisan produk media powerpoint interaktif berbasis linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Analisis kepraktisan produk yang diperoleh dari guru mendapatkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil persentase kepraktisan produk yang diperoleh dari 20 peserta didik sebesar 84,5% dengan kriteria praktis. Menurut guru dan peserta didik, media powerpoint interaktif berbasis linktree ini sangat menarik untuk digunakan dan mendapatkan respon yang baik dalam penggunaannya.

Kepraktisan media powerpoint interaktif berbasis linktree pada penelitian ini serupa dengan kepraktisan pada penelitian yang dilakukan oleh Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase dari dua validator ahli

sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.⁶⁷

Berdasarkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria praktis karena telah mendapatkan kriteria praktis. Media powerpoint interaktif berbasis linktree yang dikembangkan mendapat respon positif dari guru dan peserta didik apabila dipresentase yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik mencapai skor $84\% < \text{skor} \leq 100\%$

4. Bagaimana efektifitas penggunaan produk media *powerpoint* interaktif berbasis linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Analisis keefektifan produk media powerpoint interaktif berbasis linktree diperoleh melalui soal *pretest* dan *soal posttest* dalam skala besar yang berjumlah 20 peserta didik. Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* peserta didik yaitu 42% dan rata-rata nilai *posttest* 88,5%. Kemudian hasil tersebut di hitung menggunakan rumus guna mengetahui keefektifan produk media yang dikembangkan. Setelah dihitung hasil rekapitulasi nilai presentase keefektifan yang diperoleh sebesar 71 % dengan kriteria efektif.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan Elvira Suci Tanjung dan Beta Rapita Silalahi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Linktree Pada Tema Makna

⁶⁷ Dewi Maharani Delta dan Nur Izzati, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* vol.8 no 2 (2020)

Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD”. Hasil keefektifan berupa hasil belajar peserta didik pada *posttest* dan *posttest* sebesar 51,7% dan 90%, sehingga terjadi peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Berdasarkan persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya sudah memenuhi kriteria efektif karena telah mendapatkan nilai dari kriteria efektif.⁶⁸ Maka media *powerpoint* interaktif berbasis linktree ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar secara efektif.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis linktree sebagai berikut :

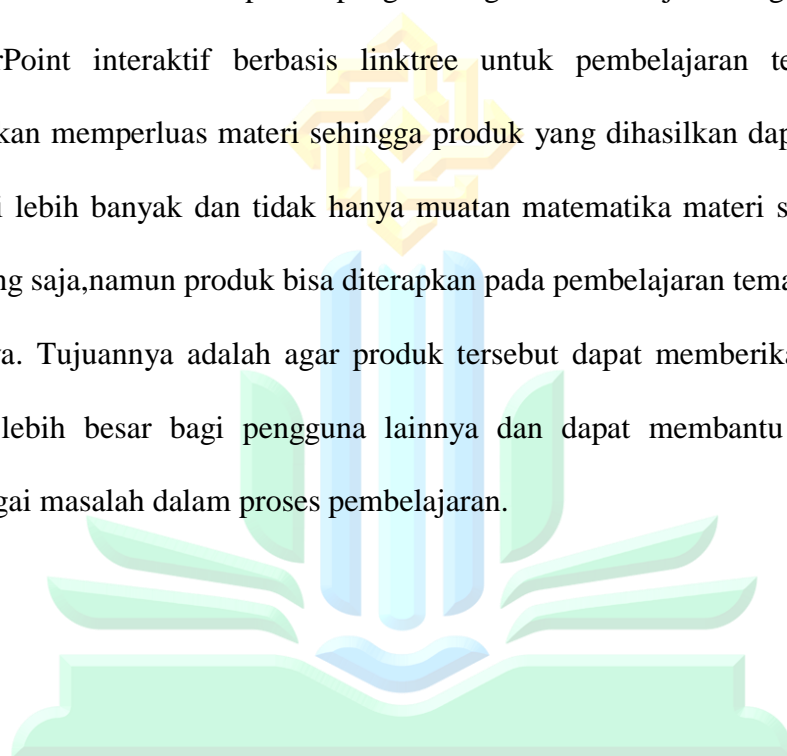
1. Media PowerPoint interaktif berbasis linktree ini bisa menjadi inovasi baru bagi pihak sekolah dalam menyampaikan materi dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.
2. Peserta didik diharapkan lebih aktif selama pembelajaran tematik muatan matematika berlangsung
3. Media interaktif PowerPoint dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Diseminasi produk dilakukan setelah media PowerPoint interaktif berbasis linktree dinyatakan layak untuk digunakan melalui proses validasi dan juga revisi produk akhir yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses pengenalan produk media PowerPoint interaktif Berbasis Linktree

⁶⁸ Elvira Suci Tanjung dan Rapita Silalahi, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD”, (*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, Vol.04 No.01 Juni 2022

kepada waka kurikulum, wali kelas 3A, peserta didik kelas 3A serta memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media tersebut agar guru dan juga peserta didik dapat memahami serta menggunakan media dengan baik dan benar pada saat proses pembelajaran.

Peneliti berharap ada pengembangan lebih lanjut mengenai media PowerPoint interaktif berbasis linktree untuk pembelajaran tematik ini. Misalkan memperluas materi sehingga produk yang dihasilkan dapat memuat materi lebih banyak dan tidak hanya muatan matematika materi satuan baku panjang saja, namun produk bisa diterapkan pada pembelajaran tematik muatan lainnya. Tujuannya adalah agar produk tersebut dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengguna lainnya dan dapat membantu mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Taufiq. 2022. “*Pengembangan E-Modul Materi Metabolisme dan Subtansi Genetik Berbasis Pendekatan Kontekstual Terintegrasi Nilai Islam Pada Madrasah Aliyah Menggunakan Linktree*”. Semarang : Universitas Islam Negeri Walisongo
- Alfi, Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Andi, Prastowo.2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press
- Arana, Amaliah dan Damayanti. 2021. “*Sosialisasi Pembuatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru-Guru SD N 18 Galung Lombok Polewati Mandar*. Jati Emas, (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat. Vol.5 No 3
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya
- Aziz, Abd. 2009. *Filsafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Teras
- Damayanti, Puspita Ayu dan Abd Qohar. 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Materi Kerucut*”. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol.10 No.2
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Teori Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung : Alfabeta
- Desnawati, Melsa Atin. 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Peserta Didik SMP*”. Lampung: UIN Raden Intan Lampung
- Dewi, Maharani Maharani Delta dan Nur Izzati. 2020. “*Pengembangan media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol.8 No.2
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia dan Ida Bagus Surya Manuaba. 2021. “*Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pembelajaran IPA siswa kelas VI SD*”. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.5 No.1
- Dwi Astuti, Irnin Agustina et al. 2020. “*Pengembangan Media Smart Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Fisika*”. Navigation Physics :

Journal of Physics Education 1, no.
<https://doi.org/10.30998/npjpe.v1i1.191>.

- Fatimah, Khusnul. 2021. *“Analisis Kesulitan Belajar Matematika dan Upaya Menanganinya Pada Siswa Kelas III A SDN 011 Rambah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu”*. Skripsi, UIN Suka Riau
- hamzah, Amir. 2019. *“metode penelitian dan pengembangan”*. Malang: literasi nusantara
- Hermawan. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press
- Hikmah, Faiqotul. 2018. *“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Sains Lingkungan Teknologi, dan Masyarakat (SALINGTEMAS) Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Siswa Kelas X IPA di MAN 2 Jember*. Skripsi : Universitas Islam Kiai Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- Kholil, Mohammad dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021)
- Kholil, Mohammad dan Olvi Safianti. 2019. *“Efektivitas Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Barisan dan Deret”*. LAPLACE : *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 no 2
- Kholil, Mohammad dan Zulfiani. 2020. *“Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da`watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi”*, *Journal of Primary Education 1, no 2*
- Kholil, Mohammad. 2016. *“Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Melalui Strategi Interaksi Peserta Didik Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember”*. FENOMENA 15, No. 2
- Leni, Fitriyani. 2022. *“Media Tangga Satuan Berat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”*. JEER (Journal Of Elementary Education Reserch) no 1
- Magfira, Hafidhah. 2014. *“Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022”*. Jember: UIN Khas Jember
- Malik, Affan. 2019. *“Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia,”* *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, no. 1

- Maskur, Ahmad. 2018. "*Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung*". Skripsi : UIN Raden Intan Lampung
- Maulana. 2020. *Pembelajaran Matematika dan Sains*. Sumedang, Jawa Barat, UPI Sumedang Press
- Penyusun, Tim. 2020. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : IAIN Jember
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 29 Tahun 2017
- Purba, Sukarman et al. 2021. *Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian*. Medan : Yayasan Kita Menulis
- Rahmani, Naila Fauzia. 2018. "*Pengembangan Media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta*". Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Seels, Barbara B Rita C Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Defininsi dan Kawasannya*. Jakarta: IPTPI
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarata: Pren Media Group
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sulhan, Ahmad dan Khairi, Ahmad Khalakul. 2019. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*. Skripsi, UIN Mataram Press
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Sutirjo dan Sri Istuti Mamik. 2005. *Tematik: Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004*. Malang: Bayumedia Publishing
- Tanjung, Elvira Suci dan Rapita Silalah. 2022. "*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD*". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu, Vol.04 No.01
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yolanda, Rika. 2022. *“Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jembrana Tahun Pelajaran 2021/2022”*. Skripsi, Uin Khas Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KERASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Selaturrohmah

NIM : T20194099

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Demikian pernyataan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”** adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenarnya.

Jember, November 2023

Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAMIAH
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Selaturrohmah
T20194099

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan
Pengembangan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023-2024	<ol style="list-style-type: none"> Media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree Pembelajaran Tematik Muatan Matematika 	<ol style="list-style-type: none"> Validasi media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree Kelayakan media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree Efektivitas media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree 	<ol style="list-style-type: none"> Wawancara <ol style="list-style-type: none"> Kepala sekolah Wali kelas 3 Angket <ol style="list-style-type: none"> Respon siswa kelas 3 Observasi Dokumentasi Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penelitian: Research and Development (R&D) Model penelitian dan pengembangan :Model ADDIE Jenis penelitian: Pengembangan media pembelajaran Lokasi penelitian: SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahap penelitian: <ol style="list-style-type: none"> Analisis Desain Pengembangan Implementasi Evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana proses pengembangan media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember? Bagaimana kelayakan produk media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember? Bagaimana kepraktisan media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember? Bagaimana efektifitas penggunaan produk media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis Linktree dalam pembelajaran tema 3 muatan matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember?

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3290/In.20/3.a/PP.009/08/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Baiturrahman Griya Mangli Indah Jember
Perumahan Griya Mangli Indah RT. 02 RW. 05, Mangli Kaliwates, Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194099
Nama : SELATURROHMAH
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrahman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu ASMAD, M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Agustus 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 4

Surat Selesai Penelitian



YAYASAN AL-BAITURROHMAN SD BAITURROHMAN

Perumahan Griya Mangli Indah Kel. Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember – Jawa Timur
Telp. 082330520506. Kode Pos : 68136 – Email : al baiturrohman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor: 204-B/SD.BR/JBR/S. Ket/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asmad, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Selaturrohman
NIM : T20194099
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024**” yang dilaksanakan sejak tanggal 25 Agustus sampai dengan 23 September 2023

Jember, 23 September 2023

Kepala Sekolah



Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SDS Baiturrohman
Kelas/ Semester	: 3 / 1
Tema	: 3 (Benda di Sekitarku)
Sub Tema	: 1 (Aneka Benda di Sekitarku)
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika
Pembelajaran	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 35 x 1 JP

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

KI 4: Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

1. Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1. Mengidentifikasi informasi teks bacaan “Benda-Benda di Sekitar Kita”
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 mengklasifikasikan benda berdasarkan berdasarkan ukuran, bentuk,dan warnanya

2. Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.7. Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1. Mengidentifikasi gambar alat ukur panjang dan satuan 3.7.2. Mengukur Panjang satuan baku menggunakan alat ukur penggaris
4.7. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 Merubah satuan Panjang dengan satuan Panjang lainnya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca teks bacaan berjudul “Benda-Benda di Sekitar Kita”, siswa dapat mengidentifikasi informasi dari teks dengan tepat
2. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan berdasarkan ukuran, bentuk,dan warnanya dengan tepat
3. Melalui kegiatan mengamati gambar alat ukur panjang dan satuan yang ada di ppt interaktif, siswa dapat mengidentifikasi alat ukur panjang dan satuan dengan tepat

4. Melalui kegiatan membaca pengukuran panjang dengan satuan baku, siswa dapat mengukur panjang satuan baku dengan benar
5. Melalui permainan quis yang ada di ppt interaktif, siswa dapat mengerjakan soal satuan alat ukur panjang dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

1. Bahasa Indonesia
(**Terlampir**)
2. Matematika
(**Terlampir**)

E. Pendekatan dan Metode

Pendekatan Saintifik

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Permainan, Penugasan

F. Sumber Belajar

1. Buku Pedoman Guru Kelas 3 Tema 3 : *Benda di Sekitarku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017)
2. Buku Pedoman Siswa Kelas 3 Tema 3 : *Benda di Sekitarku* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017)

G. Media dan Alat Pembelajaran

1. Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree
2. Benda-benda di sekitar lingkungan kelas

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam • Guru memimpin doa (Religius) • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa • Siswa diminta bersama-sama untuk menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” (Nasionalisme) • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Comunicationa-Saintifik) • Guru mengingatkan kembali pelajaran minggu lalu 	5 Menit
	Ayo Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengarahkan 	25 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	waktu
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>siswa untuk mengamati benda-benda di sekitar kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyebutkan sebanyak-banyaknya dengan berbagai variasi baik itu benda padat, benda cair, ataupun gas yang ada di sekitar kelas • Setiap siswa bergantian menyebutkan benda yang ada di sekitar kelas • Guru mengajak siswa berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan “apakah cahaya juga termasuk benda? Bagaimana dengan panas ? <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membaca teks bacaan “Benda-Benda di Sekitar Kita” yang ada di buku paket • Guru melakukan Tanya jawab terbaik teks bacaan tersebut (Communication, Critical Thinking) • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait teks bacaan yang belum bisa dipahami <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa memahami macam-macam benda, siswa diminta untuk membuat laporan hasil pengamatan di sekitar kelas terkait benda-benda yang ada di sekitar kelas sesuai jenis, sifat fisik, dan ciri-cirinya Siswa mengerjakan latihan soal secara berkelompok • Siswa melakukan pengamatan bersama teman kelompoknya <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengamati buku tulis dan buku paket yang dipegang guru • Guru bertanya kepada siswa “coba perhatikan lebih panjang mana antara buku tulis dengan buku paket yang ibu guru pegang ini ?” • Siswa menjawab pertanyaan secara bergantian • Guru menyimpulkan jawaban siswa dengan membacakan kesimpulan dari pengukuran yang ada di powerpoint interaktif • Guru menjelaskan cara mengukur benda dengan menggunakan penggaris <p>Ayo Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa bernyanyi lagu tangga satuan panjang secara bersama-sama • Setelah guru menjelaskan materi dan memberikan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	waktu
	<p>contoh soal satuan baku panjang guru mengajak siswa bermain game kuis yang ada di powerpoint interaktif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang kalah di minta untuk maju ke depan untuk mengerjakan kuis yang ada di powerpoint interaktif. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk melihat pemahan siswa, guru meminta siswa mengerjakan latihan soal yang ada di linktree • Siswa mengerjakan latihan soal secara individu 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum di fahami • Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dari berbagai kegiatan yang sudah dilakukan (Communication) • Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum kegiatan diakhiri. (Religius) 	5 menit

I. Penilaian

Penilaian Sikap

Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis

(Terlampir)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Mengetahui

Wali-Kelas 3



Wahyudi Sofyan, S.Pd.

Jember, 05 September 2023

Peneliti



Selaturrohmah

LAMPIRAN 1: Materi Pembelajaran

Muatan Bahasa Indonesia



Ayo Membaca



Benda-Benda di Sekitar Kita

Apakah benda itu? Manusia, hewan, dan tumbuhan merupakan benda. Batu, gelas, dan buku juga benda. Dapatkah kamu melihat perbedaannya?

Manusia, hewan, dan tumbuhan merupakan benda hidup. Sementara batu, gelas, dan buku merupakan benda mati. Benda adalah segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai massa. Massa benda diukur dengan cara ditimbang.

Manusia, hewan, tumbuhan, batu, dan buku menempati ruang. Benda-benda itu juga dapat ditimbang.

Bagaimana membedakan benda dengan bukan benda? Apakah cahaya termasuk benda?

Bagaimana dengan panas?

Cahaya dan panas bukanlah benda. Cahaya dan panas tidak menempati ruang. Cahaya dan panas tidak dapat ditimbang.

Ayo Mengamati



Kamu telah membaca wacana tentang benda. Amatilah gambar-gambar di bawah ini. Lingkarilah pada gambar yang bukan termasuk benda!



Kamu sudah dapat membedakan benda dan bukan benda. Perhatikanlah benda-benda di sekelilingmu! Benda-benda mempunyai warna, bentuk, dan ukurannya tersendiri.

Benda-benda dapat dikelompokkan berdasarkan sifat fisiknya. Sifat fisik benda, misalnya warna, bentuk, kekuatan, wujud, atau ukurannya.

Ukuran

Benda yang ada di sekitar kita mempunyai beragam ukuran. Ada yang besar dan ada yang kecil. Ada yang panjang dan ada yang pendek.



Bentuk

Benda-benda di sekitar kita mempunyai beragam bentuk. Perhatikan bentuk-bentuk benda di bawah ini.



Warna

Benda di sekitar kita mempunyai beragam warna. Perhatikan warna-warna benda di bawah ini!



Bersama kelompokmu, perhatikan benda-benda di sekitar kelasmu. Kelompokkan benda-benda tersebut. Kamu boleh mengelompokkan berdasarkan ukuran, bentuk, atau pun warna.

Tuliskanlah alasan pengelompokan yang kamu lakukan!

Kelompok 1

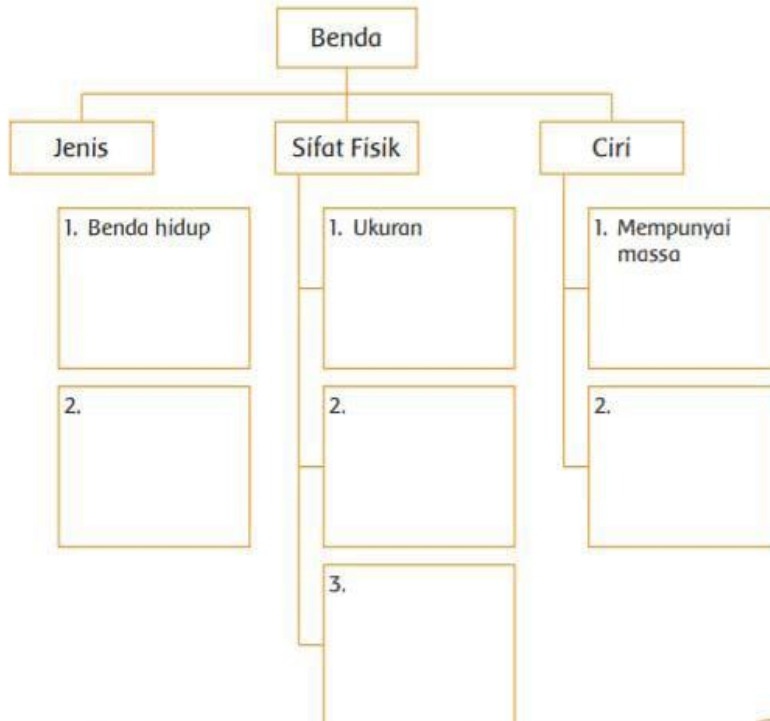
Kelompok 2

Kelompok 3

Ayo Berlatih



Kamu telah mempelajari tentang jenis, sifat fisik, dan ciri benda. Selanjutnya, lengkapilah tabel berikut ini!

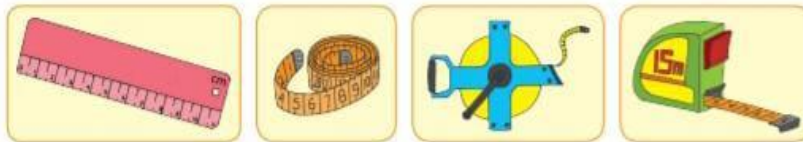


Ayo Mengamati



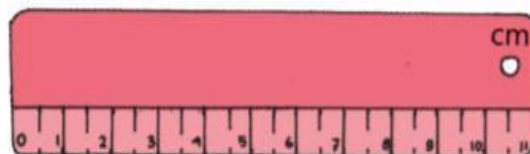
12/249

Apakah kamu pernah melihat benda-benda di bawah ini?



Benda-benda di atas merupakan kelompok dari keanekaragaman jenis benda. Benda-benda di atas dikelompokkan menurut fungsinya, yaitu alat untuk mengukur.

Setiap alat ukur mempunyai satuan. Perhatikan satuan pada alat ukur di bawah ini!



Satuan yang dipakai pada penggaris adalah cm. Coba cari tahu satuan yang digunakan pada alat ukur lainnya.

Tuliskan satuan panjang yang kamu ketahui pada kotak di bawah ini!

Pengukuran Panjang Satuan Baku

Pengukuran adalah suatu proses membandingkan suatu besaran yang di ukur, sedangkan alat ukur adalah alat yang digunakan untuk mengukur benda

Untuk mengetahui ukuran suatu benda kita memerlukan alat ukur panjang yang sesuai. Agar tidak terjadi perbedaan hasil pengukuran, kita perlu menggunakan alat ukur panjang baku seperti beberapa contoh berikut ini :



Penggaris digunakan untuk mengukur benda yang panjangnya kurang dari 1 meter. Biasanya digunakan untuk mengukur pensil, buku tulis atau penghapus.

Meteran pita digunakan oleh penjahit atau pedagang kain untuk mengukur panjang dan lebar kain.

Meteran saku/ meteran roll kecil biasanya digunakan oleh tukang kayu untuk mengukur panjang kayu.

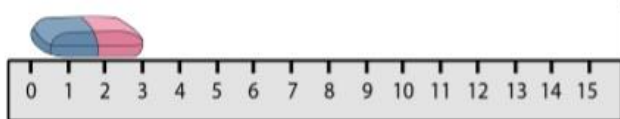
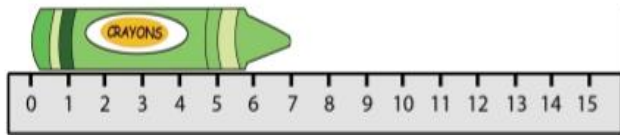
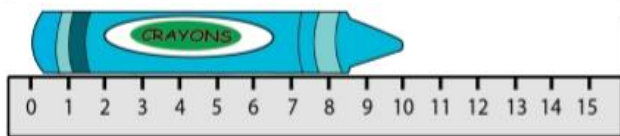
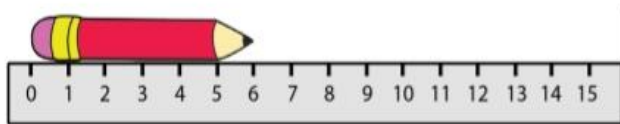
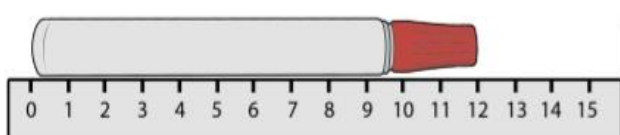

Meteran roll besar biasanya digunakan oleh tukang bangunan untuk mengukur panjang tanah atau lapangan.

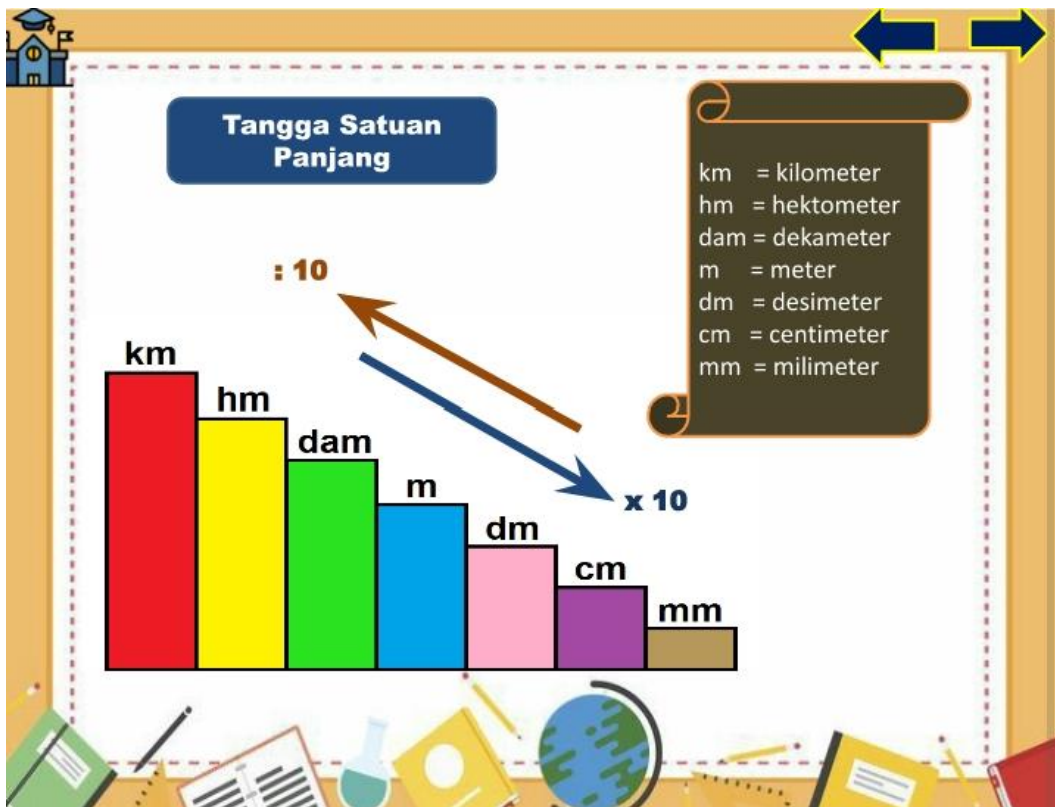


Ayo Berlatih



Bagaimana cara menggunakan penggaris untuk mengukur? Perhatikan pengarahannya dari gurumu. Tentukan hasil pengukuran pada gambar benda-benda di bawah ini!

	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>



Mari Mencoba

1 $2 \text{ m} = \quad \quad \quad \text{cm}$
Jawab :
 $2 \times 100 = 200 \text{ cm}$

1 $3\text{m} + 2 \text{ cm} = \quad \quad \quad \text{cm}$
Jawab :
 $3\text{m} = 3 \times 100 = 300 \text{ cm}$
 $2\text{cm} = \quad \quad \quad 2 \text{ cm}$
 $300 \text{ cm} + 2 \text{ cm} = 302 \text{ cm}$

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

Instrumen : Jurnal harian dan penilaian diri (Spiritual dan Sosial)

Lembar Pengamatan Sikap Spiritual

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Ketaatan Beribadah				Perilaku Bersyukur				Sikap Berdoa			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan beribadah	Selalu taat beribadah	Sering taat dalam beribadah	Kadang-kadang taat beribadah	Tidak taat dalam beribadah
Perilaku Bersyukur	Selalu Perilaku Bersyukur	Sering Perilaku Bersyukur	Kadang-kadang Perilaku Bersyukur	Tidak Perilaku Bersyukur
Sikap Berdoa	Selalu	Terlihat	Kadang terlihat	Tidak pernah

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
	khusuk dalam berdoa	khusuk dalam berdoa	khusuk dalam berdoa	terlihat khusuk dalam berdoa

Lembar Pengamatan Sikap Sosial

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Santun				Percaya			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Disiplin	Selalu menjalankan aturan dengan kesadaran	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran	Kurang mampu menjalankan aturan dengan kesadaran	Belum menjalankan aturan dengan kesadaran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
	sendiri	sendiri	sendiri	sendiri
Santun	Berbahasa positif dan bersikap sopan	Berbahasa positif tapi bersikap kurang sopan	Berbahasa negative dan bersikap kurang sopan	Berbahasa negative dan tidak sopan
Percaya Diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat raguragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Keterangan :

K (kurang) : 1

C (cukup) : 2

B (baik) : 3

SB (sangat baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Melalui penugasan untuk membuat laporan hasil pengamatan di sekitar kelas terkait benda-benda yang ada di sekitar kelas sesuai jenis, sifat fisik, dan ciri-cirinya

No	Aspek yang di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan materi				
2.	Banyaknya benda yang disebutkan				
3.	Ketepatan waktu mengumpulkan tugas				
4.	Kesesuaian berdasarkan pengelompokannya				

Keterangan :

4 : 91 - 100

3 : 81 - 90

2 : 71 - 80

1 : 40 - 70

b. Mengerjakan soal Quizizz yang ada di linktree secara individu

1. Kilometer, hektometer, dan meter adalah satuan untuk mengukur ...

a. berat

b. panjang

c. massa

2. perhatikan gambar berikut !



nama alat ukur diatas adalah....

a. meteran saku

b. meteran pita

c. meteran roll besar

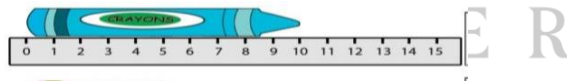
3. Berikut ini satuan baku alat ukur panjang adalah ...

a. kilometer

b. kilogram

c. liter

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



4. Perhatikan gambar berikut !

Panjang pesil warna pada gambar di samping adalah.

a. 8cm

b. 9 cm

c. 10 cm

5. $3 \text{ m} = \dots\dots\dots \text{cm}$

- a. **300 cm**
- b. 3000 cm
- c. 30 cm

6. $6 \text{ m} = \dots\dots\dots \text{cm}$

- a. 6 cm
- b. 60 cm
- c. **600 cm**

7. $400 \text{ cm} = \dots\dots\dots \text{m}$

- a. 40 m
- b. **4 m**
- c. 4000 m

8. $2 \text{ m} + 45 \text{ cm} = \dots\dots\dots \text{cm}$

- a. **245 cm**
- b. 2.450 cm
- c. 2.045 cm

9. $8 \text{ m} + 15 \text{ cm} = \dots\dots\dots \text{cm}$

- a. 8.015 cm
- b. 8.150 cm
- c. **815 cm**

10. $600 \text{ cm} = \dots\dots\dots \text{m}$

- a. 60 m
- b. 600 m
- c. **6 m**



Lampiran 6

Angket Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimasukkan untuk mendapat informasi dari Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap media power point interaktif berbasis linktree yang telah dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik bersifat membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media yang nantinya akan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan media power point interaktif berbasis linktree
3. Sehubungan dengan tersebut mohon sekiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda " √ " untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
4. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon memberi tanda pada bagian yang kurang pada instrumen media power point interaktif berbasis linktree dan memberikan saran perbaikan agar diperbaiki.
5. Mohon memberikan saran dan komentar terhadap kartu huruf pada lembar instrumen yang disediakan.
6. Atas bantuan dari ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi, saya ucapkan terimakasih.

Lembar Validasi untuk Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kreatifitas dan inovasi dalam media pembelajaran sudah bagus					✓
2.	Media pembelajaran mudah dioperasikan				✓	
3.	Tampilan menu sudah konsisten					✓
4.	Petunjuk penggunaan sudah jelas dan mudah dipahami				✓	
5.	Layout, ilustrasi, gambar dan animasi menarik					✓
6.	Tata letak gambar dan ilustrasi sudah sesuai					✓
7.	Tampilan menu dan icon yang digunakan sesuai					✓
8.	Pemilihan warna dan tampilan sudah sesuai			✓		
9.	Pemilihan background sudah sesuai			✓		
10.	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai					✓

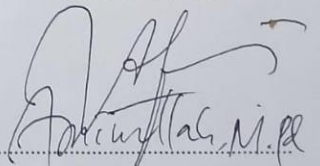
B. Komentar dan saran perbaikan

Media ini cukup inovatif dan layak digunakan oleh siswa kelas III.

Beberapa perbaikan perlu dilakukan agar lebih kreatif dan potensi sumber daya lokal.

Jember, 04 Agustus 2023

Validator Ahli Media



NIP 197705272014111001

Lampiran 7

Angket Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Linktree Pada Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimasukkan untuk mendapat informasi dari Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap materi pembelajaran pada media power point interaktif berbasis linktree yang telah dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik bersifat membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi yang nantinya akan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan materi pembelajaran pada media power point interaktif berbasis linktree yang telah dikembangkan.
3. Sehubungan dengan tersebut mohon sekiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda " \checkmark " untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang sesuai pada tiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
4. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon memberi tanda pada bagian yang kurang pada instrumen materi dan memberikan saran perbaikan agar diperbaiki.
5. Mohon memberikan saran dan komentar terhadap materi pembelajaran pada lembar instrumen yang disediakan.
6. Atas bantuan dari ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi, saya ucapkan terimakasih.

Lembar Validasi untuk Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD yang harus di capai	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
3.	Keakuratan konsep		✓			
4.	Kelengkapan materi		✓			
5.	Keruntunan materi dalam media power point interaktif berbasis linktree	✓				
6.	Materi dilengkapi dengan gambar	✓				
7.	Ketepatan soal mudah dipahami peserta didik	✓				
8.	Sistematika penyampaian materi	✓				
9.	Kejelasan contoh soal		✓			
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD		✓			

B. Komentar dan saran perbaikan

- tambahkan Suhu di gambar menyerupai spidol.
- tambahkan Animasi di tengah suhu.

C. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan !

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Jember, 7 Agustus 2023

Validator Ahli Materi

(*[Signature]*)

Lampiran 8

Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN
POWER POINT INTERAKTIF BERBASIS LINKTREE

Nama : *Nellyandj. Sijotjjo S-pd*
NIP : *-*

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (\checkmark) pada kolom yang telah di sediakan sesuai dengan penilaian anada

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan menggunakan media power point interaktif berbasis linktree siswa menjadi lebih aktif dikelas	\checkmark			
2	Media powe point interaktif berbasis linktree akan memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik muatan matematika		\checkmark		
3	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif berbasis linktree, saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran	\checkmark			
4	Dengan menggunakan media power point interaktif berbasis linktree, siswa jadi lebih tertarik dengan pelajaran tematik muatan matematika	\checkmark			
5	Media power point interaktif berbasis linktree yang digunakan cukup bagus dan efisien	\checkmark			

6	Ada beberapa siswa siswa yang terlihat bosan ketika menggunakan media power point interaktif berbasis linktree	✓				
7	Dengan adanya media power point interaktif berbasis linktree membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓				
8	Pembelajaran tematik muatan matematika tidak cocok jika menggunakan powerpoint interaktif berbasis linktree		✓			
9	Gambar, video, dan animasi yang ada dalam media power point interaktif berbasis linktree sudah cukup bagus	✓				
10	Dengan media power point interaktif berbasis linktree, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	✓				

Catatan

.....


.....

.....

.....

Jember, 14 September 2023

Guru Kelas


 (widyand) / Syarif. S.Pd

Lampiran 9

Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN TEMATIK
MUATAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
POWER POINT INTERAKTIF BERBASIS LINKTREE

NAMA : *banindran A*

KELAS : *3A*

Petunjuk : Berilah tanda (\checkmark) pada jawaban yang paling sesuai dengan anda

SS = Sangat Setuju S = Setuju

TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran tematik muatan matematika		\checkmark		
2	Menggunakan media power point interaktif berbasis linktree merupakan pengalakan baru untuk saya		\checkmark		
3	Menggunakan media power point interaktif berbasis linktree membuat saya lebih tertarik untuk belajar tematik muatan matematika	\checkmark			
4	Gambar, video, dan animasi yang ada dalam media power point interaktif berbasis linktree membuat saya lebih tertarik untuk belajar	\checkmark			
5	Gambar, video, dan animasi yang ada dalam power point interaktif berbasis linktree sudah jelas	\checkmark			
6	Dengan menggunakan power point interaktif berbasis linktree saya lebih mudah memahami pembelajaran tematik muatan matematika		\checkmark		
7	Dengan adanya media power point interaktif	\checkmark			

	berbasis linktree membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓			
8	Guru menyampaikan materi lebih jelas menggunakan power point interaktif berbasis linktree	✓			
9	Pembelajaran menggunakan media powe point interaktif berbasis linktree sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan	✓			
10	Suasana kelas jadi lebih aktif ketika menggunakan media power point interaktif berbasis linktree	✓			

Catatan

.....

.....


.....

.....

.....

Jember, 14 September 2023

Siswa


 (.....)

Lampiran 10
Nilai Pretest Tertinggi

LATIHAN SOAL PRE-TEST

50

Nama : LutFiah norma (Luna)
Kelas : 3A
No Absen : 10

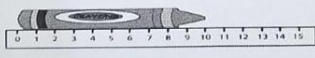
Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Kilometer, hektometer, dan meter adalah satuan untuk mengukur ...
 - a. berat
 - b. panjang
 - c. massa
2. Perhatikan gambar berikut !



nama alat ukur diatas adalah....

- a. meteran saku
 - b. meteran pita
 - c. meteran roll besar
3. Berikut ini satuan baku alat ukur panjang adalah ...
 - a. kilometer
 - b. kilogram
 - c. liter
 4. Perhatikan gambar berikut !



Panjang pensil warna pada gambar di samping adalah. . . .

- a. 8cm
- b. 9 cm
- c. 10 cm

5. 3 m =cm

- a. 300 cm
- b. 3000 cm
- c. 30 cm

6. 6 m =cm

- a. 6 cm
- b. 60 cm
- c. 600 cm

7. 400 cm =m

- a. 40 m
- b. 4 m
- c. 4000 m

8. 2 m + 45 cm =cm

- a. 245 cm
- b. 2.450 cm
- c. 2.045 cm

9. 8 m + 15 cm =cm

- a. 8.015 cm
- b. 8.150 cm
- c. 815 cm

10. 600 cm =m

- a. 60 m
- b. 600 m
- c. 6 m

Lampiran 11

Nilai Postest Tertinggi

My Reports - Quizizz

quizizz.com/admin/reports/6561a8594eb3294859474dc5/players

Ms. Rohmah

Kuis Matematika

Participants

Sort by: Accuracy

Name	Accuracy	Points	Score
Rizqlena Yosana Maulidya	100%	10/10	6900
Lutfiah norma	100%	10/10	6900
Hefiza Khaira Q	100%	10/10	6900
Mochammad Raihan Arafat R	100%	10/10	6900
Sabiq El digda Djayanta	100%	10/10	6900
Tania Putri Widyanto	100%	10/10	6900
Danindra aqlan A	100%	10/10	6900
Kanza Malik Azzahra	90%	9/10	5500
Muhammad Zhafran Irfan N	90%	9/10	5500
Jasmine Assyifa putri	90%	9/10	5700
Putri Bilqis Khumairha	90%	9/10	5900
Ahmad Afandi H	80%	8/10	5300
Alya Naura z	80%	8/10	4800
Qaireena Izza firdausy	80%	8/10	4800
Nada Salsabilah Putri Luthiah	80%	8/10	4800
Manda Sayyidal Nafisah A	80%	8/10	4900
Ega bima satria	80%	8/10	4900
Maulana Azzaim putra W	80%	8/10	4900
Danendra jaya s	80%	8/10	5300
Jihan kansha Arya D	80%	8/10	4800

Lampiran 12

Absen Kelas 3A

No	Nama
1	Ahmad Afandi Hariyanto
2	Alya Naura Zakaria
3	Denandra Jaya Setiawan
4	Danindra Aqlan Athalla
5	Ega Bima Satria
6	Hefiza Khaira Qatrunnada
7	Jasmine Assyifa Putri Wardhana
8	Jihan Kansha Arya Daniarta
9	Khanza Malik Azzahra
10	Lutfiah Norma
11	Manda Sayyidah Nafisah Akbar
12	Maulana Azzaim Putra Widanto
13	Mochammad Raihan Arafat Raziqin
14	Muhammad Zhafran Irfan Nafia
15	Nada Salsabilah Putri Lathifah
16	Putri Bilqis Khumairha
17	Qaireena Izza Firdausy
18	Rizquena Yus`an Maulidya
19	Sabiq El Digda Djayanta
20	Tania Putri Widyanto

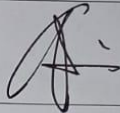
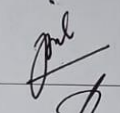
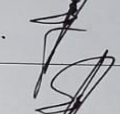
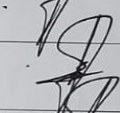
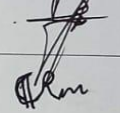
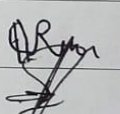
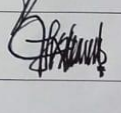
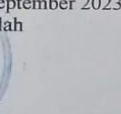




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13

Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

No	Hari/ Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	23 Agustus 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SDBaiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
2.	23 Agustus 2023	Wawancara dan dokumentasi dengan wakakurikulum SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
3.	24 Agustus 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
4.	24 Agustus 2023	Wawancara dengan wali kelas 3 dan siswa kelas 3 SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
5.	05 September 2023	Melakukan uji coba produk skala kecil	
6.	07 September 2023	Melakukan uji coba produk skala besar di kelas 3A	
7.	06 September 2023	Pengambilan data berupa hasil <i>pretest</i> kepada siswa kelas 3A	
8.	07 September 2023	Pengambilan data berupa hasil <i>posttest</i> kepada siswa kelas 3A	
9.	14 September 2023	Pengambilan data berupa angket respon respon pendidik dan peserta didik	
10.	23 September 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	

Jember, 23 September 2023
 Kepala Sekolah

 Asmau, M.Pd

Lampiran 14

Dokumentasi



Wawancara dengan wali Kelas 3A SD Baiturrohman



Wawancara dengan Waka Kurikulum SD Baiturrohman



Wawancara dengan siswa kelas 3 SD Baiturrohman



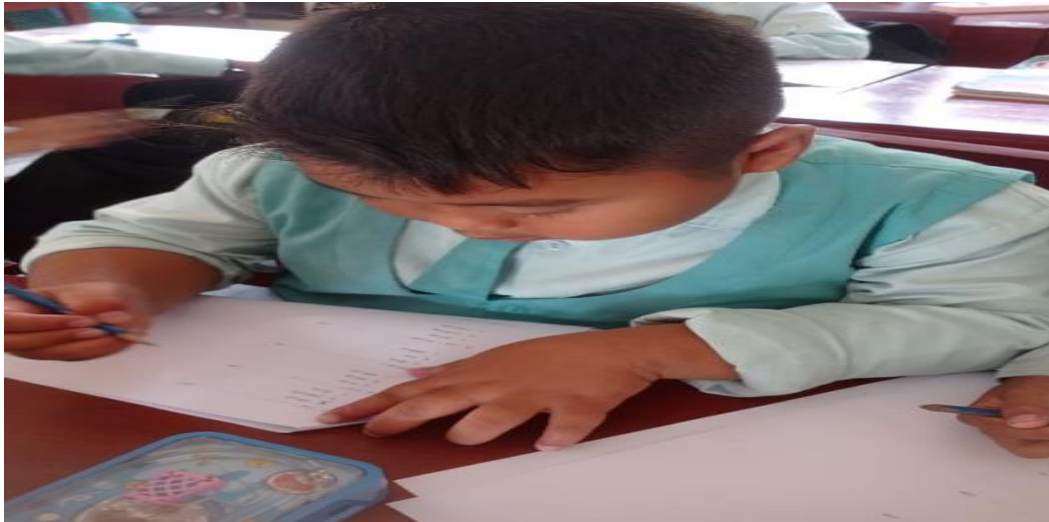
Penerapan media powerpoint interaktif



Pengerjaan soal posttest quizizz di linktree menggunakan lab komputer



Pengisian angket respon guru kelas 3A



Pengerjaan soal pretest siswa kelas 3A



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



Nama : Selaturrohmah
NIM : T20194099
TTL : Jember, 01 Desember 2001
Alamat : Dusun Kebun Langsep. Desa Silo. Kec Silo. Rt 003, Rw 006.
Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur.
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa/ Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
Email : sellaturrohma@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2005 – 2007 : TK Tunas Bangsa 2
2007 – 2013 : SDN Silo III
2013 – 2016 : MTS SA Hidayatul Munawwaroh
2016 – 2019 : MA Al- Hidayah
2019 – Sekarang : S1- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R