

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
BANGUN DATAR BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK  
PADA PESERTA DIDIK KELAS IIA DI SEKOLAH DASAR  
AL BAITUL AMIEN JEMBER**

**SKRIPSI**



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh:  
**Niki Hidayah**  
**NIM : 201101040008**  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS NEGERI ISLAM  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MARET 2024**

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
BANGUN DATAR BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK  
PADA PESERTA DIDIK KELAS IIA DI SEKOLAH DASAR  
AL BAITUL AMIEN JEMBER**

**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

Oleh:  
**Niki Hidayah**  
NIM : 201101040008

**UNIVERSITAS NEGERI ISLAM  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MARET 2024**

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
BANGUN DATAR BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK  
PADA PESERTA DIDIK KELAS IIA DI SEKOLAH DASAR  
AL BAITUL AMIEN JEMBER**

**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:

**Niki Hidayah**  
**NIM : 201101040008**

Disetujui Pembimbing

**Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I**  
**NIP. 197807162023212017**

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
BANGUN DATAR BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK  
PADA PESERTA DIDIK KELAS IIA DI SEKOLAH DASAR  
AL BAITUL AMIEN JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Hari : Jum'at  
Tanggal : 8 Maret 2024

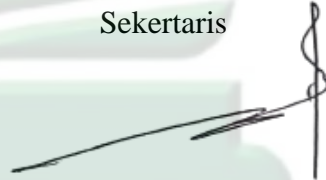
Tim Penguji

Ketua



Dr. Khoirul Anwar  
NIP.198306222015031001

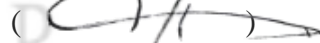
Sekretaris



Muhammad Junaidi, M. Pd.I  
NIP. 198211192023211011

Anggota:

1. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd



2. Dr. Lailatul Usriyah, M. Pd. I



Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Muhsin, S.Ag, M.Si.  
NIP. 195504051986031003



## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

“Maka, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (5) Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.(6)”

(QS. Al-Insyirah: 5-6). \*



---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan* (Bandung: PT SYGMA EXAMEDIA, 2007), 596.

## PERSEMBAHAN

Atas ijin serta karunia Allah subhanahu wa ta'ala, Syukur Alhamdulillah saya bisa mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Jamroni dan Ibu Siti Rofiqoh yang telah mendidik dan membesarkan saya, terima kasih dengan segenap rasa hormat atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian do'a yang beliau berikan.
2. Kakak saya Abang Fajar Bachtiyar dan Kakak Ipar saya Mbak Aminah yang selalu memberikan do'a, semangat, motivasi, nasihat dan membantu keuangan ketika perkuliahan.
3. Keponakan saya Fakhri Al Gufron dan Muhammad Al Fatih yang selalu membuat saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan judul “Pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yakni agama islam.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah memotivasi, membimbing dengan sabar dan sangat telaten dalam membimbing skripsi saya ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah.
7. Bapak H. Muzakki Hidayat, S.Ag., M.M. sebagai Kepala Sekolah SD Al Baitul Amien Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan penelitian di SD Al Baitul Amien Jember.
8. Ibu Septiya Ahsani, S.Pd., selaku Wali Kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
9. Segenap dewan guru, kepala tata usaha, staf, dan peserta didik di SD Al Baitul Amien Jember yang telah membantu dan memberikan informasi serta data-data yang dibutuhkan peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Ummuh Ahya, Jihan Safitri, Najah Istiqomah, Ulfatun Hasanah, Kiki, Mbak Diah, Mas Aziz, teman-teman kontrakan, Dewi, Sefia, Sofia, Syukriana, Ayu, Bunga dan teman-teman kelas PGMI D1 serta seluruh pihak yang bersangkutan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih telah memberikan dorongan dan semangat kepada

penulis dalam penyelesaian skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Jember, 1 Maret 2024  
Penulis

**Niki Hidayah**  
**201101040008**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ABSTRAK

Niki Hidayah, 2024 : *Pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember*

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Powerpoint* Interaktif, Pendekatan Saintifik, Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran). Penggunaan media pembelajaran selain memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Dalam penelitian di kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar kurang bervariasi, sehingga menimbulkan *problem* suasana belajar kurang menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik pada siswa kelas IIA SD AL Baitul Amien Jember dalam pembelajaran matematika materi bangun datar.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana kevalidan pengembangan *Powerpoint* Interaktif. 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan *Powerpoint* Interaktif. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan dan mengetahui kevalidan pengembangan *Powerpoint* Interaktif 2) Mendeskripsikan dan mengetahui kepraktisan pengembangan *Powerpoint* Interaktif.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan dilakukan menggunakan tahapan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik dihasilkan memenuhi kriteria valid dengan presentase penilaian rata-rata 86,15%, dari ahli materi 92,3% kategori sangat valid dan ahli media 80% kategori valid. Memenuhi kriteria praktis dengan presentase penilaian rata-rata 89,37% dari ahli Pendidikan matematika 88% kategori praktis, dan respon peserta didik 90,74% kategori sangat praktis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik valid dan praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Persetujuan Pembimbing .....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Motto .....	iv
Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Abstrak.....	ix
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	14
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	14
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	17
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional .....	18
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>20</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	20
B. . Kajian Teori.....	26



<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>48</b>
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	48
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	55
C. Uji Coba Produk.....	58
D. Desain Uji Coba .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>69</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	69
B. Analisis Data .....	88
C. Revisi Produk .....	96
D. Pembahasan.....	100
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>105</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	105
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

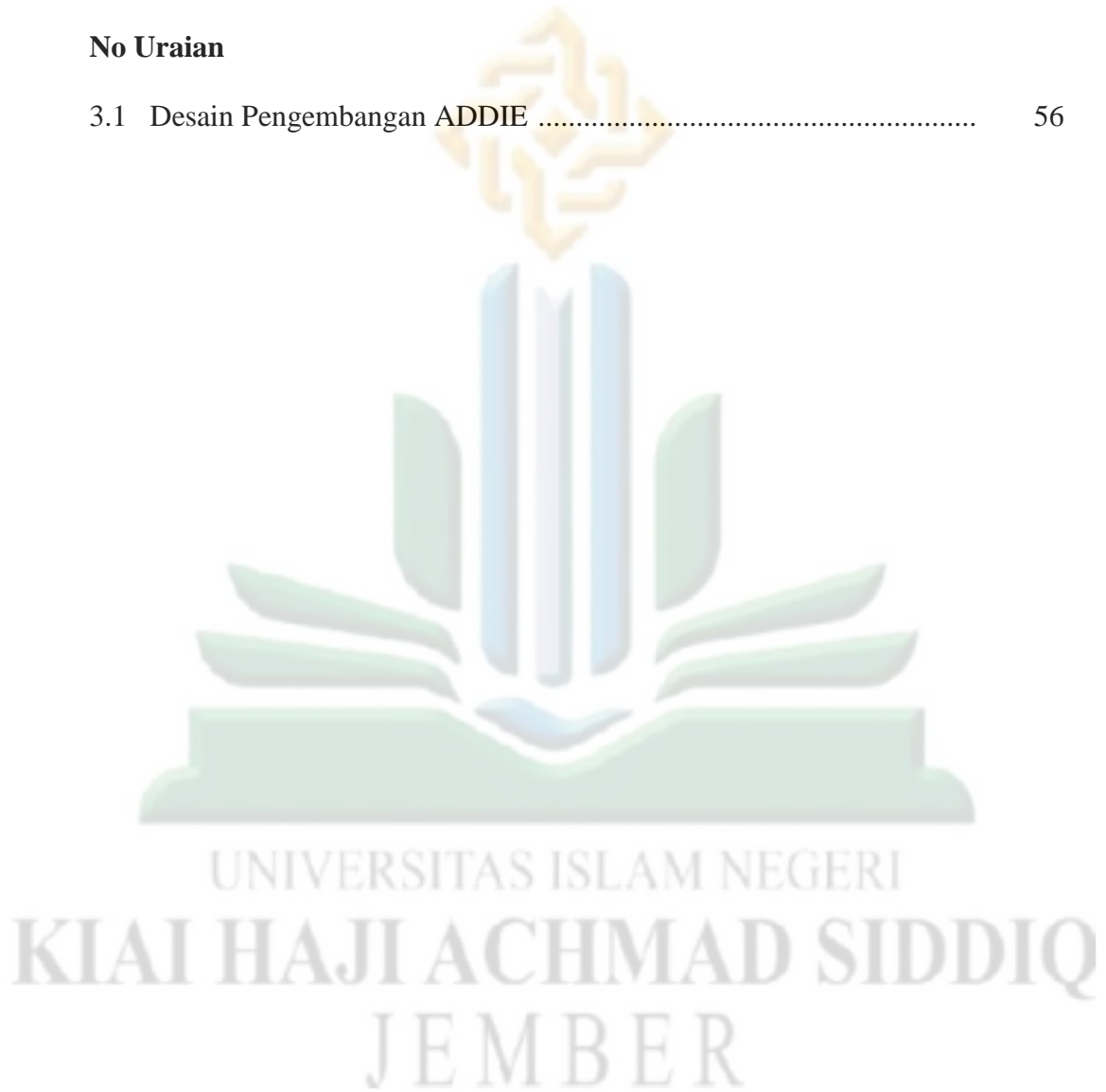
### No Uraian

2.1 Penelitian Terdahulu .....	24
3.1 Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi .....	68
3.2 Kriteria Praktisi Ahli Media Matematika dan Respon Peserta Didik ...	68
4.1 Komponen Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Sainifik.	74
4.2 Olahan Data Validitas Ahli Materi .....	89
4.3 Olahan Data Validitas Ahli Media.....	90
4.4 Hasil Validasi Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis sainifik .....	91
4.5 Olahan Data Praktikalitas Respon Guru .....	92
4.6 Olahan Data Praktikalitas Respon Siswa .....	94
4.7 Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa.....	95
4.8 Revisi Produk.....	97

## DAFTAR GAMBAR

### No Uraian

3.1 Desain Pengembangan ADDIE .....	56
-------------------------------------	----



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa yang memiliki tujuan untuk memandirikan siswa. Semua kegiatan itu mencerminkan bahwa proses selama pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan yang kompleks tidak hanya kecerdasan tetapi juga sikap spiritual. Namun dalam pencapaian harapan tersebut perlu didukung oleh berbagai persyaratan yaitu harus memahami psikologi siswa, pengembangan kurikulum yang mampu mengantisipasi realita kehidupan siswa, menguasai dan mampu menerapkan model ataupun metode pembelajaran, merancang media pembelajaran yang benar sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan serta memahami konsep implementasi pendidikan tersebut. Menurut Sunaengsih, kualitas pendidikan tergantung bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat di pengaruhi oleh mutu guru dan implementasinya selama proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Salah satu tujuan dari pendidikan nasional, merujuk pada undang-undang (UU) No 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu,

---

<sup>2</sup>Fathulloh Faruq, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic*,(Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran, 2018), 89.

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut perlukerjasama antara pihak pemerintah dengan pihak sekolah, pihak sekolah dengan siswa, pihak sekolah dan orang tua, sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Dunia pendidikan diperlukan guru yang profesional dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik serta bisa membuat suasana belajar lebih menarik sehingga siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan, profesionalitas guru terlihat melalui upayanya untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, kemampuan dalam pengelolaan proses pembelajaran, memahami keadaan dan kondisi siswa nya, kemampuan menerapkan berbagai metode mengajar serta terjalinnya kerjasama yang baik dengan pihak terkait.

Beriringan dengan meningkat pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi. Memaksa manusia melakukan sebuah perubahan serta perkembangan yang akan terjadi secara berangsur-angsur dan akhirnya mengikat manusia untuk ikut serta masuk ke dalam Era Globalisasi. Berbagai tuntutan dalam penyediaan layanan kehidupan yang lebih modern dan profesional semakin sering terjadi, serta semakin dibutuhkannya sumber daya manusia yang dapat mencukupi harapan masyarakat dengan standar mutu baik yang tinggi.<sup>4</sup> Dengan begitu peningkatan standar mutu baik yang tinggi perlu

---

<sup>3</sup>Sudarwan Danim(ed.),*Media Komunikasi Pendidikan Pengembangan Profesi Guru*(Jakarta:BumiAksara,2013) 59

<sup>4</sup> Imam Nuraini and Sabar Narimo, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT ISPRING SUITE 8 DI SEKOLAH DASAR Universitas

dipersiapkan sejak awal dengan maksud untuk memenuhi paksaan karena adanya perubahan zaman.

Dari generasi ke generasi, pendidikan menjadi sebuah proses yang penting dalam perjalanan kehidupan seseorang demi meraih pencapaian yang mereka inginkan. Pengajaran tak cukup untuk mendefinisikan pendidikan, karena pengajaran hanya sebuah proses dalam menyalurkan informasi berupa pengetahuan saja, sedangkan pendidikan dianggap sebagai sebuah proses perubahan nilai dan penyusunan sikap individu dengan semua faktor yang menjadi jangkauannya. Pendidikan memanglah tidak semudah itu untuk dicapai, tetapi harus diraih dengan keseriusan dan kesungguhan.<sup>5</sup> Oleh sebab itu kelangsungan hidup manusia sangat bergantung pada pendidikan. Pendidikan harus dilaksanakan sedari dini agar sumber daya manusia yang berkualitas dapat terbentuk. Institusi pendidikan merupakan salah satu wadah untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Pada aktivitas pembelajaran di kelas, pendidik mengusahakan dan juga mengharapkan supaya peserta didik bisa meraih hasil belajar yang memuaskan dan baik dari apa yang telah diajarkan dari materi yang dipelajari. Dari hal nyata yang telah diteliti, banyak peserta didik yang memperlihatkan gejala tidak bisa meraih hasil belajar dari apa yang diharapkan. Dalam penerapan proses pembelajaran, pendidik sering menemui persoalan yakni masih adanya peserta didik yang kesulitan ketika belajar, sehingga diartikan bahwa ketika

---

Muhammadiyah Surakarta (1) (2) (3),” *Journals.Ums.Ac.Id*, no. 1 (2019): 63, <https://doi.org/10.23917/varidika.v31vi2i.10220>.

<sup>5</sup> Sdit Al-kautsar, “Pengembangan Presentasi Interaktif Dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru” 1, no. 2 (2020): 57.

mengikuti proses belajar dengan baik peserta didik tersebut tidak secara maksimal mengikutinya. Peristiwa ketika peserta didik tidak mampu melakukan pembelajaran dengan baik disebut dengan kesulitan belajar, hal ini dapat terjadi apabila peserta didik merasa mendapat ancaman, hambatan ataupun faktor lain yang menyebabkan gangguan dalam pembelajaran.<sup>6</sup> Dengan begitu, pendidik berusaha memperbaiki hal tersebut salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar para peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar terutama pada pembelajaran matematika materi bangun datar, dipercaya para tenaga pendidik dapat memotivasi serta membantu para siswa dalam menguasai suatu aspek kemampuan tertentu pada pelajaran matematika tersebut. Khususnya dengan pemakaian media pembelajaran berbasis saintifik dalam pembelajaran matematika, pada saat para siswa membaca, berpraktik, berdiskusi, dan lain sebagainya mereka dapat memenuhi pengalaman dasar dari siswa tersebut. Penyajian media belajar yang masih rumit juga membuat ketertarikan siswa dalam membaca materi pelajaran berkurang.<sup>7</sup>

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau

---

<sup>6</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas and Maria Fresa Ompusunggu, "Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Prestasi Belajar Siswa," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 1 (2018): 23–31, <https://doi.org/10.33373/kop.v5i1.1448>.

<sup>7</sup> Anis Wahdati Sholekah, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga," *Jurnal Pendidikan Mipa* 10, no. 1 (2020): 18, <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>.



simbol dalam menyelesaikan masalah masalah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup> Dalam pembelajaran Matematika sangat diperlukan pemahaman konsep kepada siswa disertai dengan contoh yang menambah tingkat pemahaman siswa mengenai konsep yang diajarkan, karena dengan pemahaman konsep yang matang serta dengan contoh-contoh yang diberikan maka siswa akan bisa dengan mudah menyelesaikan persoalan- persoalan yang ia temukan di kehidupan sehari-hari<sup>9</sup>. Untuk menanamkan pemahaman konsep tersebut kepada siswa, maka cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan pemahaman konsep matematika disertai dengan memberikan contoh-contoh permasalahannya dalam kehidupan sehari-hari yang mana bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran matematika sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari- hari.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapinya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.<sup>10</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik maupun teknis di dalam pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah dirumuskan. Program multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer

---

<sup>8</sup>Kesumawat. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media schoology. *Jurnal Derivat*. Volume 7, Nomor 7. 2020. 130-131.

<sup>9</sup>Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

<sup>10</sup>Fikri H. & Madona, A. S. *Pengembangan media pembelajaran berbasis multi media interaktif*. (Yogyakarta: Samudra Biru. 2018.) 32

yang menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, dan narasi.

Pengertian media powerpoint sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi. Microsoft powerpoint merupakan perangkat lunak yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Lain hal dengan Suprpti yang menyatakan bahwa Microsoft Powerpoint merupakan program untuk membuat presentasi dengan fasilitas yang ada dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.<sup>11</sup>

Powerpoint Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang belum banyak dikembangkan. Selama ini Powerpoint hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah (non-interaktif), dimana siswa hanya berperan sebagai pendengar atau pengamat, daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Powerpoint memiliki karakteristik khusus yang ada pada menu tab ribbon pada grup links berupa action hyperlink, trigger dan fitur lain yang dapat digabungkan dengan suara, animasi, grafik dan atau yang lain, sehingga dari penggabungan antara karakteristik itulah presentasi multimedia interaktif dapat dibuat. Menggabungkan hyperlink dengan slide dapat membuat presentasi interaktif, yang akan memberi siswa kesempatan untuk menggunakan kemampuan kognitif yang lebih tinggi.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Muhammad Ramli, Media dan Teknologi Pembelajaran, (Kalimantan, IAIN Antasari Press, 2012), 102

<sup>12</sup> Dewi and Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP."

Penggunaan Powerpoint dalam pembelajaran juga bisa dimanfaatkan bagi peserta didik sebagai media dalam menyampaikan humor pada waktu pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih mengasyikkan.<sup>13</sup>

Pendapat lain juga ikut menekankan hal tersebut, ditunjukkan bahwa Powerpoint adalah alat pengajaran yang ampuh. Hal inilah yang mendasari ide penulis dalam mengembangkan media pembelajaran berupa power point interaktif pada pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik. Bagian interaktif yang diartikan di sini adalah dalam Powerpoint tersebut penyajian materi dan beberapa pertanyaan ulasan materi akan disajikan secara interaktif, sehingga pembaca yakni peserta didik tidak hanya melakukan kegiatan membaca namun juga ikut serta berinteraksi dengan penyajian materi yang telah dibuat seinteraktif mungkin oleh peneliti. Dimana interaktif tersebut disajikan secara interaktif kepada peserta didik dengan diberi pertanyaan ulasan dari materi yang telah dibahas sebelumnya, dan ketika jawaban peserta didik benar atau kurang tepat maka akan diberi sajian interaktif lain berupa gambar bergerak yang sesuai dengan jawaban peserta didik dan sekaligus diberi kesempatan untuk membaca kembali materi yang bersangkutan dengan link yang sudah disediakan dalam tampilan, ditambah dengan pembuatan Powerpoint yang penyajiannya ditambah dengan berbagai

---

<sup>13</sup> Pratama and Hambali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Keselamatan Dan Kesehatan Kerja," 54.

animasi, gambar, maupun grafik lain yang membuat slide Powerpoint tersebut lebih menarik dan interaktif.<sup>14</sup>

Proses pembelajaran dalam pendidikan yang mengharuskan pendidik menjadi kreatif ketika menyusun media pembelajaran yang dipakai pada saat proses pembelajaran guna membangkitkan minat belajar peserta didik. tetapi, media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dan peserta didik hanya memanfaatkan media yang telah disediakan pihak sekolah dari pemerintah yaitu buku paket. Hal tersebut diketahui menurut hasil wawancara pra-penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di SD Al Baitul Amien Jember.

Ibu Septiya Ahsani, S.Pd. selaku wali kelas IIA di SD Baitul Amien Jember yang telah mengajar selama 10 tahun mengemukakan bahwa siswa masih sulit memahami materi yang telah disampaikan ketika pembelajaran matematika terutama materi bangun datar. Dikarenakan media pembelajaran yang belum bervariasi dan lebih sering menggunakan buku. Sehingga belum pernah menggunakan media elektronik berupa Powerpoint Interaktif, disampaikan bahwa pernah menyusun media powerpoint kepada siswa namun belum disajikan dalam bentuk interaktif. PPT tersebut hanya disusun sederhana sehingga bukan termasuk media pembelajaran yang interaktif. Dalam pembelajarannya, siswa belum pernah diajarkan Matematika dengan media pembelajaran yang menggunakan Powerpoint berisi gambar, animasi, dan yang disajikan secara interaktif.

---

<sup>14</sup> Septia Dewi and Aini, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Reaksi Redoks Kelas XII SMA/MA."

Ibu Septiya Ahsani S.Pd. selaku guru wali kelas IIA di SD Baitul Amien Jember mengatakan bahwa belum ada yang mengembangkan media pembelajaran berupa Powerpoint Interaktif pada materi bangun datar dan sangat perlu diterapkan di sekolah karena dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Salah satu faktor penyebab yang bisa mengoptimalkan proses belajar mengajar demi mencapai hasil belajar yang bermutu baik adalah peran pendidik. Pendidik merupakan salah satu faktor penting, walaupun tidak selamanya diartikan sebagai faktor dominan, meskipun begitu pendidik merupakan pelopor pendidikan formal, tetapi diwajibkan mempunyai keahlian untuk mendorong kreativitas.<sup>15</sup> Oleh karena itu, harus dimengerti berbagai keahlian yang wajib siswa miliki lewat aktivitas belajar mengajar. Peserta didik bukan lagi pengajar dan penyalur informasi, namun lebih diutamakan dalam kemampuan merencanakan dan mengelola kelas. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru bisa memulai dengan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan kepada siswa, penerapan itu dimulai dengan contoh-contoh berupa gambar yang sesuai kompetensi dasar kemudian di presentasikan hasilnya kepada siswa. Guru mengimplementasikan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki kepada siswa yang didukung dengan penggunaan video serta media powerpoint interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa akan belajar memecahkan masalah-masalah yang ia temukan dan berujung dengan

---

<sup>15</sup> Yuyun Dwi Haryanti and Dudu Suhandi Saputra, "Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21," *Jurnal Cakrawala Pendas* 5, no. 2 (2019): 60, <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>.

memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Powerpoint merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif. Penggunaan powerpoint yang interaktif dapat membantu guru memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih baik dan lancar. Selain itu keunggulan dari penggunaan powerpoint yang interaktif dapat memudahkan siswa untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru serta membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi siswa.

Salah satu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan pendekatan saintifik dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik juga dapat memenuhi kebutuhan dari perbedaan kemampuan penguasaan materi oleh siswa serta dengan pendekatan saintifik ini membuat interaksi guru dan siswa lebih banyak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran bisa dipahami oleh siswa secara cepat dan tepat. Media interaktif yang akan peneliti gunakan, di buat dengan aplikasi powerpoint 2019 berbasis pendekatan saintifik, dapat digunakan dan diakses siswa melalui HP dan laptop. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembuatan



media interaktif ini yaitu menggunakan pendekatan saintifik karena media pembelajaran powerpoint interaktif akan dirancang dan dimulai menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran, yang meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Dasar penggunaan media pembelajaran dapat kita temukan dalam Al-qur'an, Firman Allah SWT. Dalam surat an-nahl ayat 44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan *Az-Zikr* (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”. (QS. An-Nahl:44)

Berdasarkan potongan ayat Al-qur'an tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Al-Qur'an menjadi sebuah perantara bagi umat islam dalam memahami dan menjalankan syariat islam. Hal ini sangat berkaitan sekali dengan proses pembelajaran, sebagai guru kita dituntut untuk mengajarkan pengetahuan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada atau mengembangkan media sesuai kebutuhan pembelajaran.

Salah satu urgensi media pembelajaran adalah meningkatkan mutu pembelajaran. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah. Namun keterampilan guru di



Indonesia pada umumnya masih mudah dan cenderung lebih senang menggunakan pendekatan yang berbasis pada guru dengan menerapkan metode ceramah daripada menggunakan pendekatan pada peserta didik dengan menerapkan aktivitas pembelajaran.<sup>16</sup>

Beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan efisien tersebut menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan terkait media pembelajaran. Subjek penelitian pada siswa Sekolah Dasar kelas IIA pada mata pelajaran Matematika. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi diterapkan pada kelas IIA karena mereka sudah mampu mengenal manfaat dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Maka dengan memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan, peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik. Pengembangan media didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna dalam melakukan sesuatu aktifitas. Jadi, media pembelajaran ini bersifat interaktif.

Pembelajaran saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahap-tahap mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasi kan konsep, hukum atau prinsip

---

<sup>16</sup> Yaumi Muhammad, Media Dan Teknologi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2018), 13

yang ditemukan. Tujuan dari tahapan-tahapan pendekatan saintifik tersebut agar siswa dapat berpartisipasi dan terlibat aktif selama pembelajaran, sedangkan peran guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah sebagai fasilitator.<sup>17</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, melihat pentingnya pemahaman konsep, prinsip, dan sifat-sifat pada mata pelajaran matematika, maka sangat diperlukan cara yang tepat dan bisa untuk mengatasi masalah proses pembelajaran yang belum maksimal dilakukan yaitu dengan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Pendekatan Saintifik Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember”**

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan *Powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika materi bangun datar berbasis

---

<sup>17</sup>Hosnan. Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21. (Bogor: Ghalia Indonesia 2014) 14

Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan *Powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika materi bangun datar berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan mengetahui kevalidan pengembangan *Powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika materi bangun datar berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember
2. Mendeskripsikan dan mengetahui kepraktisan pengembangan *Powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika materi bangun datar berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember

### D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan penulis hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media interaktif berbasis Power Point, dengan spesifikasinya sebagai berikut :

1. Media ini sesuai dengan pembelajaran Matematika siswa kelas II-A Materi Bangun Datar

2. Media ini berisi tentang penjelasan yang menarik serta mudah dipahami siswa kelas II-A.
3. Media ini disertai dengan gambar-gambar serta quiz yang akan membuat suasana pelajaran menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan.
4. Media ini dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan dalam mengasah serta menguji kemampuan siswa seputar Materi Bangun datar siswa kelas II-A.
5. Media ini menggunakan warna mengikuti kekhasan siswa MI

#### **E. Pentingnya penelitian dan pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
  - b. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan Powerpoint interaktif.

c. Siswa memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep matematika.

## 2. Bagi Guru

1. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.

2. Sebagai khazanah media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.

3. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan Powerpoint interaktif.

## 3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

## 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran matematika di sekolah.

## 5. Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

### 1. Asumsi

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

- a. Media pembelajaran Microsoft PowerPoint interaktif dapat digunakan pada laptop, PC dan android.
- b. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
- c. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari Materi pembelajaran matematika Bangun datar.
- d. Produk yang dikembangkan bisa diakses secara offline.

### 2. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran Matematika dengan menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint pada materi bangun datar kelas II-A
- b. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya diujicobakan di kelas II-A SD Al Baitul Amien Jember



- c. Produk yang dikembangkan hanya bisa dibuka dengan posisi landscape dan tidak dapat diinstall jika ruang penyimpanan pada android dibawah 100 mb.
- d. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektifitas Media Pembelajaran

### **G. Definisi Istilah**

Sebagai bentuk preventif kesalahan penafsiran pada judul penelitian, maka definisi istilah penelitian ini akan dipaparkan oleh peneliti sebagaimana berikut:

#### **1. Powerpoint Interaktif**

Powerpoint interaktif adalah slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaanya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dituntut dapat memanfaatkan media.

#### **2. Media Pembelajaran Matematika**

Media pembelajaran matematika adalah semua alat dan bahan yang dipergunakan oleh guru untuk mempermudah pembelajaran matematika antara guru dengan siswa dalam menggali pengetahuan, ketrampilan dan motivasi belajar pada diri siswa.

#### **3. Pendekatan Saintifik**

Pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang menekankan pentingnya kerjasama siswa dalam aktivitas pengumpulan data melalui



observasi, menanya, eksperimen, mengolah data dan mengkomunikasikannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Maharani Delta dan Izzati Nur dalam artikel jurnal dengan Judul (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”. Kurangnya variasi media pembelajaran matematika menyebabkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berkurang. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya adalah media yang berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran matematika menggunakan PowerPoint interaktif berbasis RME. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik analisis data dengan menggunakan kuantitatif dan kualitatif melalui angket. Instrumen 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 merupakan 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.<sup>18</sup>

2. Penelitian ini dilakukan oleh Anyan, Ege Benediktus dan Faisal Hendry dalam artikel jurnal dengan judul (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint”. Keterbatasan media pendukung dalam proses belajar mengajar menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik subtema Keindahan Alam Negeriku di kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Borg and Gall yang meliputi: studi pendahuluan, pengembangan model dan uji coba model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak. Validasi media dan validasi materi menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 82,50% dan 79,16%. Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif memperoleh skor 81,75% pada uji coba skala kecil sedangkan uji coba skala luas memperoleh skor sebesar 85%. Respon guru mendapat skor 71,7% dan 89,13%. Berdasarkan nilai yang diperoleh,

---

<sup>18</sup>Maharani Delta Dewi and Nur Izzati, “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP,” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 217, <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.

maka media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint layakditerapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.<sup>19</sup>

3. Penelitian ini dilakukan oleh Andriani Maria Resti dan Wahyudi dalam artikel jurnal dengan judul (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif melalui pendekatan SAINTIFIK Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) *analyze learners*, (2) *state objectives*, (3) *select method, media or materials*, (4) *utilize media and materials*, (5) *require learner’s participation*, (6) *evaluate and revise*. Berdasarkan hasil uji pakar/ahli diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan presentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula. Secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran media pembelajaran powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integrative siswa kelas 2

---

<sup>19</sup>Anyan Anyan, Benediktus Ege, and Hendry Faisal, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point,” *JUTECH: Journal Education and Technology* 1, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.

sekolah dasar dikatakan valid. Keefektifan media ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,34 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%.<sup>20</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Nury Wulandari dari IAIN Jember dalam skripsi dengan judul (2021) “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas XI Di SMA Negeri Ambulu Jember”. Tujuan penelitian ini adalah yaitu pertama mendeskripsikan proses pengembangan desain media pembelajaran interaktif, kedua mendeskripsikan hasil kevalidan media pembelajaran interaktif power point berbasis kecerdasan majemuk pada materi aritmatika.. yang didapat dari validasi ahli memperoleh hasil yang kategori valid dengan nilai 87,14% dari ahli media, 75% dari ahli materi kategori cukup valid, dan 95,38% kategori valid dari ahli pendidikan matematika. Dengan skor rata-rata total 85,84% kategori valid. Dengan demikian produk media pembelajaran interaktif powerpoint yang dikembangkan memenuhi kevalidan.<sup>21</sup>

5. Penelitian yang dilakukan Hafidhah Maghfira dalam skripsi yang berjudul (2022) “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3

---

<sup>20</sup>Andriani, M., & -, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143-157. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>

<sup>21</sup>Yunita Nury Wulandari (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas XI Di SMA Negeri Ambulu Jember*, Skripsi IAIN Jember

Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022”. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah, produk media *PowerPoint* interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan nilai akhir yang didapatkan dari angket respon siswa terhadap media sebesar 776 dari nilai maksimum yaitu 880, dengan presentase akhir 88,18% dari presentase maksimum 100% dengan kriteria media “Sangat Efektif”, artinya media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran tematik, dan dapat menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.<sup>22</sup>

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
1	Dewi Maharani Delta dan Izzati Nur (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”	1. Mengembangkan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif 2. Fokus ke pembelajaran matematika 3. menggunakan metode penelitian Research and Development	1. Subyek penelitian berfokus pada Kelas VII Smp 2. Penelitian ini fokus ke Materi Aljabar 3. Jenis penelitian menggunakan 4D	1.Menggunakan pendekatan saintifik 2.Berfokus pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar 3.Menggunakan model penelitian R&D ADDIE
2	Anyan, Ege	1.mengembangkan	1. Subyek	1.Menggunakan

<sup>22</sup> Hafidhah Maghfira (2022) *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*. Skripsi UIN KHAS Jember



.	Benediktus dan Faisal Hendry (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint”	media pembelajaran berupa powerpoint interaktif 2.menggunakan metode research and development	Penelitian 2. Metode penelitian R&D jenis Borg and Gall 3. Berfokus pada pembelajaran tematik	pendekatan saintifik 2.Berfokus pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar 3.Menggunakan model penelitian R&D ADDIE
1	2	3	4	5
3	Andriani Maria Resti dan Wahyudi (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif melalui pendekatan SAINTIFIK Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”	1.mengembangkan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif 2. Menggunakan Research and development	1. Subyek Penelitian 2. Berfokus pada pembelajaran tematik 3. Jenis model ASSURE	1.Berfokus pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar 2.Menggunakan model penelitian R&D ADDIE
4	Yunita Nury Wulandari (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas XI Di SMA Negeri Ambulu Jember”	1.Mengembangkan media pembelajaran Powerpoint interaktif 2. Menggunakan Research and Development jenis ADDIE 3. Fokus pada pembelajaran matematika	1.Subyek Penelitian berfokus pada kelas XI SMA 2. Materi ini focus pada materi Barisan dan deret Aritmatika 3. Berbasis kecerdasan majemuk	1.Menggunakan pendekatan saintifik 2.Berfokus pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar 3.Menggunakan model penelitian R&D ADDIE



1	2	3	4	5
5	Hafidhah Maghfira (2022) dengan berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Powerpoint</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022”	1.Mengembangkan media interaktif berbasis <i>Powerpoint</i> 2. Menggunakan R&D	1.Subyek Penelitian 2.Materi yang berbeda 3. Jenis model Borg and Gall	1.Menggunakan pendekatan saintifik 2.Berfokus pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar 3.Menggunakan model penelitian R&D ADDIE

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas maka penelitian yang akan diteliti pada saat ini lebih berfokus pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IIA menggunakan *powerpoint* interaktif, lalu Novelty dalam penelitian terletak pada subyek penelitian dan juga berfokus pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar.

## B. Kajian teori

### 1. Power Point

#### a. Pengertian PowerPoint

Pengertian media *powerpoint* sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi. Microsoft *powerpoint* merupakan perangkat lunak yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Lain hal dengan Suprapti yang menyatakan bahwa

Microsoft Powerpoint merupakan program untuk membuat presentasi dengan fasilitas yang ada dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.<sup>23</sup>

Powerpoint juga dapat membantu pendidik dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Sementara menurut Asyhar menyatakan bahwa “Powerpoint adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data”.<sup>24</sup>

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa powerpoint merupakan salah satu perangkat lunak yang mudah dibuat dan digunakan, yang memiliki fasilitas untuk membuat multimedia interaktif, dalam membantu pendidik untuk menyediakan media pembelajaran dan sajian materi pembelajaran yang menarik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan akhir pembelajaran.

#### b. Kelebihan dan Kekurangan PowerPoint

Sama halnya dengan media pembelajaran lain, powerpoint memiliki kelebihan-kelebihan khusus. Jones menyatakan alasan-

---

<sup>23</sup>Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Kalimantan, IAIN Antasari Press, 2012), 102

<sup>24</sup>Sunaryo Soenarto, *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*, (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), 47

alasan mengapa powerpoint baik digunakan untuk proses pembelajaran, yaitu penggunaan powerpoint dapat membantu guru maupun siswa, menghindari penggunaan kalimat yang berlebihan, cocok untuk siswa dengan tipe belajar yang berbeda-beda, mudah untuk dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah untuk mengolah data pada setiap slide dan ekonomis, mencetak data yang telah diolah dengan powerpoint dapat dilakukan dengan berbagai format dan variasi, tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang cukup besar.<sup>25</sup>

Kelebihan media pembelajaran powerpoint yaitu:

- 1) Memudahkan pengguna membuat slide presentasi. Microsoft powerpoint memudahkan melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti screen projector. Software membantu menyiapkan slide presentasi yang berkualitas dalam hitungan jam, bahkan menit.
- 2) Dilengkapi Beragam Tools. Dalam aplikasi powerpoint terdapat berbagai tools, seperti text art, image import, animation import, video import, dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik. Keberadaan fitur-fitur tersebut berguna bagi yang ingin

---

<sup>25</sup>Naila Fauzia Rahmani, *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 25

menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan.<sup>26</sup>

- 3) Template Bervariasi. Template merupakan salah satu fitur yang digunakan sebagai latar belakang untuk mempercantik tampilan presentasi. Background yang disediakan bervariasi, sehingga pengguna bebas mengkreasi slide dan tidak terfokus pada satu bentuk tampilan.
- 4) Dapat di-Export ke PDF. Adanya fitur ini membuat audiens dapat melihat dokumen yang dibagikan. Di samping itu, fitur export file ke PDF sangat berguna apabila anda akan mem-print slide, karena format PDF didukung berbagai platform.
- 5) Memiliki Fitur Kolaborasi. Software powerpoint memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan seseorang dapat mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer yang berbeda, sehingga proses pengerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.

Disamping kelebihan yang ditampilkan, powerpoint ini juga memiliki kelemahan yaitu :

- 1) Hanya digunakan pada Platform Microsoft. Software pengolah data presentasi hanya dapat dioperasikan pada platform windows. Microsoft belum mengeluarkan software untuk IOS lain. Sehingga, pekerjaan yang telah diselesaikan dengan powerpoint tidak dapat diakses menggunakan platform selain windows.

---

<sup>26</sup>Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Business 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 266.

- 2) Ketidakstabilan dokumen pada tiap versi. Kekurangan yang satu ini kerap dijumpai pada software yang dikembangkan oleh microsoft. File yang dibuat pada versi lama, misalnya 2007 tidak dapat digunakan secara sempurna pada versi 2010, begitu sebaliknya.
- 3) Tergolong program yang berat. Komputer harus mempunyai spesifikasi yang baik. PC jadul dengan spesifikasi perangkat keras yang rendah akan kesulitan dalam menjalankannya, bahkan mungkin mengalami crash.<sup>27</sup>
- 4) Berdasarkan paparan di atas, powerpoint memiliki kelebihan yang sangat banyak dan beragam yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran disamping juga memiliki kekurangan pada penggunaan aplikasi powerpoint yang digunakan.

c. Menu Pendukung Pada Powerpoint dan fungsinya

Komponen yang ada di dalam microsoft powerpoint sama dengan komponen tampilan yang ada pada microsoft office lainnya, misalnya komponen yang terdapat pada microsoft word dan microsoft excel. Berikut ini adalah komponen atau menu-menu yang terdapat pada powerpoint yang berperan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

---

<sup>27</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.

- 1) Tab *Insert*, berfungsi untuk menambahkan berbagai objek pada lembar kerja. Beberapa menu dari toolgroup yang terdapat pada tab insert seperti : *table* (untuk menyisipkan gambar), *picture* (untuk menambahkan gambar), *shapes* (untuk membuat berbagai bentuk), *smartArt* (untuk membuat visualisasi dalam bentuk diagram), *link & action* (untuk membuat link dan menghubungkan satu dokumen/file/slide ke dokumen/file/slide lain serta membangun action sebuah objek, *video & audio* (untuk menambahkan video dan audio/suara pada bidang kerja).
- 2) Tab *Design*, berisi tampilan-tampilan lembar kerja agar lebih menarik. Tab *Ribbon Design* terdiri dari beberapa *toolgroup*, yaitu : *themes* (Menampilkan teks jadi lebih menarik), *variants* (memilih variasi untuk slide, *customize*, yang berisi dua menu yaitu: *slide size* (mengatur ukuran Slide), *format background* (mengatur atau memilih motif latar belakang pada slide).
- 3) Tab *Transitions*, berfungsi untuk mengatur efek pertukaran lembar kerja. *Transitions* terdiri dari beberapa *toolgroup*, yaitu: *preview* (melihat transisi pada slide yang dipilih), *transition to this slide* (memberikan efek perpindahan pada slide). *Timing* yang memiliki beberapa menu seperti *sound* (mengatur efek suara), *duration* (mengatur waktu untuk efek suara).
- 4) Tab *Animation*, berisi perintah-perintah untuk memberikan animasi pada lembar kerja. *Toolgroup* yang terdapat pada



animations adalah: preview (untuk memilih animasi yang akan digunakan), advance animation: berisi beberapa menu seperti: *animation pane*, *trigger* dan *animation painter*.

- 5) Tab *Slide Show*, berfungsi untuk setting penampilan dari slide. *Slide show* berisi toolgroup seperti: *star slide show* (memutar tampilan slide), *set up* (mengatur tampilan slide), dan *monitors*.<sup>28</sup>

d. Powerpoint Berbasis Pendekatan Saintifik

Powerpoint adalah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, yaitu microsoft office selain microsoft word, excel, acces dan beberapa program lainnya. Powerpoint berbasis pendekatan saintifik yaitu salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif siswa. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta metode atau pendekatan pembelajaran yang sesuai. Powerpoint berbasis pendekatan saintifik memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal dan memahami materi melalui pendekatan ilmiah, yang mana informasi dan sumber belajar berasal dari mana saja salah satunya benda-benda yang ada di sekitar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa powerpoint berbasis pendekatan saintifik merupakan media

---

<sup>28</sup>Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 34



pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi dalam diri siswa secara optimal baik aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>29</sup> Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan kata lain media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang, dengar, dan termasuk teknologi perangkat keras<sup>30</sup>. Media dalam sudut pandang pendidikan yaitu instrumen yang sangat penting dalam andilnya menentukan keberhasilan proses belajar mengajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan pengalaman yang berkesan terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan tidak hanya alat tetapi juga bisa teknik dan metode untuk memberikan informasi atau pesan berupa ilmu dari guru kepada siswa dengan tujuan

---

<sup>29</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013),3.

<sup>30</sup>Ega Rima Wati.S.Pd, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 2-3.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Media ini juga mempermudah guru menjelaskan materi kepada siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton, menyatakan manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran siswa menjadi ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih abstrak.
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

11) Media dapat membantu mengatasi kendala keterbatasan indra manusia.<sup>31</sup>

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa<sup>32</sup>. Dengan media pembelajaran pada tahap pengajaran akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, penyampaian pesan atau informasi dan isi pelajaran pada saat itu. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah upaya untuk meningkatkan mutu belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, yang mana guru selalu menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### c. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. mengelompokkan media menjadi tiga kelompok yaitu:

- 1) Media grafis
- 2) Media audio

---

<sup>31</sup>Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta:UNY Press, 2017), 41-43.

<sup>32</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 11

### 3) Media proyek diam (*Still Projected Medium*)<sup>33</sup>

Jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah media visual. Media visual adalah media yang melibatkan indra pengelihatan. Sejalan dengan pendapat Degeng, juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (komputer, televisi, proyektor). Banyaknya media pembelajaran yang bisa dikatakan menarik salah satunya media powerpoint<sup>34</sup>.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam seperti media audio, media film dan video, multimedia, papan tulis, flip chart, komputer, slide, benda nyata, media cetak termasuk buku dan grafik, televisi, proyektor, media visual, serta media berbasis aplikasi salah satunya Powerpoint.

### 3. Pembelajaran Matematika di SD/MI

#### a. Pengertian Matematika

Sasaran penalaran matematika tidaklah kongkrit, tetapi abstrak. Dengan mengetahui sasaran penelaahan matematika, kita dapat mengetahui hakekat matematika yang sekaligus dapat kita ketahui juga cara berfikir matematik itu. Sasaran matematika lebih dititik beratkan ke struktur sebab sasaran terhadap bilangan dan ruang tidak banyak

<sup>33</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 13

<sup>34</sup>M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 64.

artinya lagi dalam matematika.<sup>35</sup> Kenyataan yang lebih utama ialah hubungan-hubungan antara sasaran-sasaran itu dan aturan-aturan yang menetapkan langkah-langkah operasinya, Secara singkat dikatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif. Hal yang demikian ini tentu saja membawa akibat kepada bagaimana terjadinya proses belajar matematika itu.

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Pada hakikatnya, matematika itu adalah sebuah simbol, dan bersifat deduktif (dari umum ke khusus) dan merupakan ilmu yang logis dan sistematis. Dalam penyusunan konsep tersebut, terdapat beberapa karakteristik yang harus dipelajari dalam matematika, yaitu :

(1) abstrak, (2) aksiomatik, (3) deduktif.<sup>36</sup> Proses berfikir matematika disebut aksiomatik karena pada dasarnya landasan berpikir matematika adalah kesepakatan-kesepakatan yang disebut aksioma. Matematika sebagai ilmu deduktif artinya matematika memerlukan pembuktian kebenaran. Matematika juga sebagai ratu dan pelayanan ilmu lain yang berarti bahwa matematika tidak bergantung kepada bidang studi lain, bahkan ilmu matematika digunakan sebagai pelayanan pengembangan ilmu pengetahuan lain.

---

<sup>35</sup>M. Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), 14.

<sup>36</sup>Martinis Yamin, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: GP Press Group, 2013). 15.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang bersifat pasti dan dapat dipelajari dengan penalaran deduktif, yang berawal dari ide-ide dan dari unsur yang abstrak ke kongkret yang berkaitan dengan realita kehidupan sehari-hari yang memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pengertian Pembelajaran Matematika SD

Sebagai calon guru atau guru perlu mengetahui beberapa karakteristik pembelajaran matematika di SD. Berdasarkan karakteristik yang harus dipahami dalam matematika yaitu abstrak, aksiomatik dan deduktif, sedangkan siswa sekolah dasar berada pada usia 7-12 tahun dan masih berada pada tahap operasional konkrit yang belum dapat berpikir secara formal. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar selalu tidak terlepas dari hakikat matematika dan hakikat anak di sekolah dasar, dalam artian selalu memperhatikan hal tersebut. Cara mengajar yang baik merupakan kunci dan prasarana bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik.<sup>37</sup>

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaktif berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam artian lain pembelajaran berarti mengkombinasi antara ilmu dengan

---

<sup>37</sup>M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014). 48.



perantara yang ada sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru yang dapat bermanfaat nantinya. M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, berpendapat matematika sebagai ilmu deduktif artinya matematika memerlukan pembuktian kebenaran.<sup>38</sup> Matematika sebagai ilmu terstruktur berarti konsep matematika terseusun secara hierarkis dan bermula dari unsur tidak terdefinisi, unsur terdefinisi, aksioma, hingga pada teorema matematika memiliki keteraturan sehingga dapat digeneralisasikan berdasarkan pola yang ditemukan, serta dari konsep matematika yang masih saling berhubungan. Matematika sebagai bahasa simbol artinya matematika ditulis menggunakan simbol yang berlaku menyeluruh dan memiliki arti yang padat. Matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu lain berarti bahwa matematika itu tidak bergantung kepada bidang studi lain, bahkan ilmu matematika digunakan sebagai pelayan pengembangan ilmu pengetahuan lainnya. Menurut Kesumawati, prinsip utama dalam pembelajaran matematika adalah untuk memperbaiki dan menyiapkan aktifitas-aktifitas belajar yang bermanfaat bagi siswa yang bertujuan untuk beralih dari mengajar matematika ke belajar matematika<sup>39</sup>. Keterkaitan siswa secara aktif dalam pembelajaran harus disediakan aktifitas belajar yang khusus sehingga dapat melakukan *doing math* untuk menemukan dan membangun matematika dengan fasilitas oleh guru.

---

<sup>38</sup>J. Tombakan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 28.

<sup>39</sup>R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia* (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2000), 43.



Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar yang pasti, baik itu simbol-simbol, lambang-lambang kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana serta terstruktur sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajarinya. Pada intinya matematika merupakan ilmu pengetahuan yang selalu terhubung dengan kehidupan manusia dalam penyampaian objek-objek atau simbol-simbol matematika yang abstrak diperlukan sebuah sistem yang berguna untuk penyampaian objek matematika tersebut kepada siswa. Media atau alat peraga dalam matematika yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran atau dengan arti lain alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan konsep atau materi matematika kepada siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan bagus apabila media yang digunakan tersebut dapat memaksimalkan indera siswa terutama penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media terkhusus dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu hal yang penting.

#### 4. Pendekatan Saintifik

##### a. Pengertian Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan. Pendekatan saintifik atau metode ilmiah pada umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui

observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data, kemudian mengkomunikasikan<sup>40</sup>

Menurut Hosnan, pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksikan konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasi kan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.<sup>41</sup>

Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik diarahkan agar siswa mampu merumuskan masalah (dengan banyak menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja. Proses 10 pembelajaran diharapkan diarahkan untuk melatih berpikir analitis (siswa diajarkan bagaimana mengambil keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin dengan hanya mendengarkan dan menghafal semata<sup>42</sup>).

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya pendekatan saintifik berlandaskan pada kaidah keilmuan yang menekankan pentingnya kerjasama siswa dalam

---

<sup>40</sup>Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 51.

<sup>41</sup>M Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 34.

<sup>42</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) 54.

aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah data atau informasi, dan mengkomunikasikan. Selama pembelajaran berlangsung siswa harus dapat mencari tahu sendiri dari berbagai sumber melalui observasi tentang hal yang dipelajari, tidak hanya menerima informasi dan menjawab pertanyaan dari guru saja.

b. Prinsip dan Karakteristik Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik memiliki karakteristik dan prinsip. Menurut Daryanto, pendekatan saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip.
- 3) Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelektual, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 4) Dapat mengembangkan karakter siswa.<sup>43</sup>

Selain karakteristik, Daryanto juga menyebutkan prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan saintifik yaitu:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- 2) Pembelajaran membentuk *students self concept*.
- 3) Pembelajaran terhindar dari *verbalisme*.

---

<sup>43</sup>Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, 32

- 4) Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip.
- 5) Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa.
- 6) Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru.
- 7) Memberikan kesempatan pada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi.
- 8) Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.<sup>44</sup>

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Menurut Hosnan, beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

- a. Untuk meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- b. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- c. Terciptanya kondisi pembelajaran di mana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- d. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.

---

<sup>44</sup>Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, 34

e. Untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.

f. Untuk mengembangkan karakter siswa.<sup>45</sup>

Jadi dapat disimpulkan tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah untuk mengembangkan karakter siswa. Selain itu juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya dan memiliki hasil belajar yang tinggi.

#### c. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik

Hosnan, menjelaskan langkah-langkah pendekatan saintifik sebagai berikut :

##### 1) Mengamati

Observasi adalah menggunakan panca indra untuk memperoleh informasi. Pengamatan dapat dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Pengamatan kualitatif mengandalkan panca indra dan hasilnya dideskripsikan secara naratif. Sedangkan pengamatan kuantitatif untuk melihata karakteristik benda.

##### 2) Menanya

Aktivitas menanya sangat penting untuk meningkatkan keingintahuan dalam diri siswa dan mengembangkan kemampuan

---

<sup>45</sup>M Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*, 56

mereka untuk belajar sepanjang hayat. Guru perlu mengajukan pertanyaan dalam upaya memotivasi siswa.

### 3) Mencoba

Belajar dengan menggunakan pendekatan ilmiah akan melibatkan siswa dalam melakukan aktivitas menyelidiki fenomena dalam upaya menjawab suatu permasalahan. Guru juga dapat menugaskan siswa untuk mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber. Metode yang digunakan dalam mengarahkan siswa adalah dengan mengajukan pertanyaan yang dapat mengembangkan ide mereka dan membantu siswa berfikir secara mendalam. Upaya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan sering kali harus dilakukan dengan penyelidikan atau percobaan. Pelaksanaan penyelidikan dapat dimulai dengan mengajukan hipotesis untuk mempermudah membuat rancangan percobaan.

### 4) Menalar

Kemampuan mengolah informasi melalui penalaran dan berfikir rasional merupakan kompetensi yang penting yang harus dimiliki oleh siswa. Informasi yang diperoleh dari pengamatan atau percobaan yang dilakukan harus diproses untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi, dan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup>M Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*, 56



#### 5) Mengomunikasikan

Kemampuan untuk membangun jaringan dan berkomunikasi perlu dimiliki oleh siswa karena kompetensi tersebut sama pentingnya dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Bekerja sama dalam sebuah kelompok merupakan salah satu cara untuk membentuk kemampuan siswa untuk dapat membangun jaringan dan berkomunikasi.

#### d. Kelebihan pendekatan saintifik

Setiap pendekatan pada pembelajaran, masing-masing memiliki kelebihan tersendiri sehingga ia layak digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Adapun kelebihan dari pendekatan saintifik adalah :

Mendorong atau melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

- 1) Mengembangkan kreatifitas berfikir atau menjadikan siswa berinovasi saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide.
- 3) Penilaian hasil akhir dari pembelajaran didapat dari semua aspek, tidak sebatas pengetahuan saja. Oleh karena itu, pembelajaran dengan pendekatan saintifik diharapkan menjadikan siswa lebih berkarakter baik dan berprestasi.



- 4) Karena proses pembelajarannya berpusat pada siswa dan dengan praktek secara langsung, maka pengetahuan yang diperoleh siswa akan lebih melekat dalam ingatan.
- 5) Mendorong pendidik untuk meningkatkan kualitasnya dalam penerapan pendekatan saintifik.<sup>47</sup>

Berdasarkan uraian di atas, pendekatan saintifik memiliki kelebihan yang akan membantu siswa dalam memahami sebuah konsep matematika, mengembangkan dan membangun pengetahuan yang ia miliki. Hal yang dapat dilakukan untuk mendukung siswa dalam memahami konsep, mengembangkan, dan membangun pengetahuan tersebut, dalam penerapan pendekatan saintifik ini diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran. Sehingga siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang ia miliki yang berakhir pada kesanggupan siswa dalam melakukan pemecahan masalah-masalah yang ia temui di kehidupan nyata.

---

<sup>47</sup>Abdul Majid, Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 13.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas 2A di SD Baitul Amien berupa metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R & D). Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>48</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal atau bertahap.

Jenis penelitian menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R & D*) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan audiens. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran, tulisan dalam media dan evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, kemenarikan tampilan dan kesesuaian penggunaan font. Data yang diperoleh dari audiens meliputi aspek

---

<sup>48</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.<sup>49</sup>

### 1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development(R&D). Penelitian ini dikhususkan untuk penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk pendidikan yang bisa dipertanggung jawabkan.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran bangun datar. Menurut Seels & Richey penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan secara sistematis terhadap desain pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif yang akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen-instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tersebut agar dapat berfungsi sebagai pendukung pembelajaran disekolah. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahapmulty years*)

---

<sup>49</sup>Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta:kencana,2010).200

yang di revisi setiap tahap sampai didapatkan produk yang diinginkan yang sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.<sup>50</sup>

Ada beberapa model pengembangan diantaranya yaitu model KEMP, model Dick And Carrey, model Assure, model Hannafin & Peck, model Gagne and Briggs dan model ADDIE.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE. Salah satu fungsi model ini yaitu perancangan pembelajaran generik yang memudahkan proses yang terorganisir dengan baik dalam pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran yang berorientasi kelas maupun secara daring<sup>52</sup>. Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carry 1996.<sup>53</sup> Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/eksekusi) dan *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik). Model ADDIE dipakai mengingat sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada di analisis kebutuhan. Pengembangan

<sup>50</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),1

<sup>51</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, CV. Alfabeta, 2015), 407

<sup>52</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),30

<sup>53</sup>Risa Nur Saadah, dkk, *Metode Penelitian R&D(Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2015), 32

produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai dengan tahapan ADDIE, disetiap urutan terdapat evaluasi untuk prosesnya yang akan memudahkan pengembangan produk. Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE sebagai berikut.<sup>54</sup>

a. *Analysis* (Analisa)

Analisa yaitu melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas dan kecederungan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisa ini suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik.

Peneliti menganalisa kebutuhan di kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember, hasil dari Analisa yang peneliti dapatkan yaitu peserta didik kurang memahami pelajaran matematika materi bangun datar.

b. *Design* (Desain/perancangan)

(Desain/perancangan) yaitu tahap ini yang dilakukan pertama merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang skenario kegiatan belajar kedua mengatur strategi dan perangkat pembelajaran. Selain itu dipertimbangkan sumber-sumber pendukung yang akan menunjang pembelajaran menjadi efektif.

Dari Analisa diatas peneliti ingin mendesain/merancang *powerpoint* interaktif pelajaran matematika materi bangun datar.

---

<sup>54</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),39

Tujuannya supaya peserta didik lebih memahami dan mengerti pelajaran matematika materi bangun datar kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember. Hasil dari wawancara dengan wali kelas IIA yaitu di kelas IIA belum pernah menggunakan media *powerpoint* interaktif sehingga peneliti mendesain *powerpoint* interaktif.

Adapun kegiatan awal yang dilakukan antara lain :

1) Merancang pembelajaran matematika materi bangun datar

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahap yaitu:

- a) Menulis Standar Kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi bangun datar
- b) Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar.
- c) Mengembangkan dan memilih materi.

2) Merancang desain media pembelajaran menggunakan *powerpoint*

2019

- a) Mendesign Slide Show dan rancangan dasar media interaktif
- b) Menentukan layout dan mengembangkan animasi
- c) Mengumpulkan materi (bahan-bahan baik berupa grafik, *image*, *sound*, *picture*, dll)

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan produk desain atau *flowchart* yang telah dibuat menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan software pembantu untuk mengembangkan produk yang akan menjadi *prototype* 1, maka selanjutnya tahap pengembangannya



yaitu uji coba dari produk serta melakukan evaluasi. Maksud dalam tahap ini media pembelajaran interaktif powerpoint yang dibuat tahap akhir menjadi sebuah aplikasi android dimana produk yang sudah dirancang akan diuji coba terlebih dahulu.

Pada tahap ini peneliti melakukan kevalidan media kepada para ahli. Ada tiga validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli matematika. Ada dua tahap saat peneliti melakukan tahap kevalidan media serta mendapatkan hasil sebagai berikut yaitu pertama layak digunakan dengan revisi dan tahap kedua layak digunakan tanpa revisi.

d. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat, artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di instal dan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat di implementasikan kepada peserta didik serta telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas atau di media daring. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode selanjutnya.

Peneliti melakukan implementasi di kelas IIA SD AL Baitul Amien Jember. Ada dua tahapan yang peneliti lakukan yaitu skala kecil dan skala besar. Hasil dari uji skala besar yaitu peserta didik lebih menyukai dan lebih memahami pelajaran matematika materi bangun datar setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif.

e. *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain system pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- 1) Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.
- 2) Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik.

3) Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif yang telah dibuat.

Tahap evaluasi ini yaitu peneliti memberikan angket kepada peserta didik, bukan hanya itu peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas dan beberapa orang peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

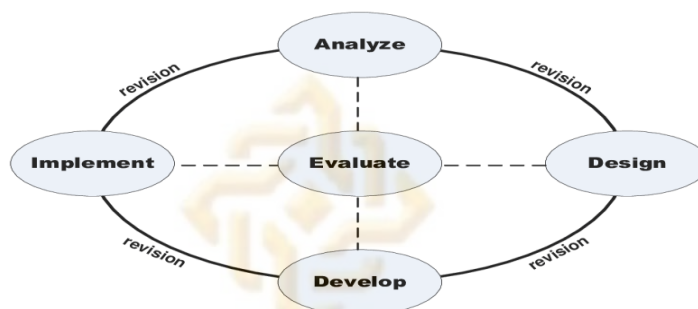
Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.<sup>55</sup>

Tahap-tahap penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilakukan sebagai berikut :<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup>Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009). 2

<sup>56</sup> Dessy Kristianto, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Flash Pada Materi Peluang Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Purbalingga*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 52



Gambar 3.1  
Desain Pengembangan ADDIE

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

## 2. *Design* (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

## 3. *Development* (mengembangkan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media powerpoint interaktif adalah: 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Office Powerpoint. Pembuatan powerpoint interaktif dilihat dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 2) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Matematika.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, Powerpoint perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk.

### **D. Desain Uji Coba**

Untuk pengujian dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli median, satu ahli pendidikan matematika yang diwakili guru maupun untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.



## 1. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah peserta didik kelas IIA Sd baitul Amien Jember dan Guru Mata Pelajaran Matematika. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi Bangun datar.

## 2. Jenis Data

Data yang telah dikumpulkan dibagi menjadi dua bagian yaitu : dua data dari evaluasi pertama, berupa data hasil review ahli materi dan ahli media dan satu data evaluasi kedua, berupa hasil review ahli pendidikan matematika. Data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan :

### a. Data kualitatif

Data ini berupa masukan saran dan komentar selama proses pengembangan yang disajikan dalam bentuk deskriptif terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar.

### b. Data kuantitatif

Data ini berupa data yang berbentuk angka-angka sebagai hasil pengukuran data yang digunakan dalam mengukur kevalidan.

#### 1) Kevalidan media pembelajaran

Data diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan matematika.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media merupakan lembar observasi, pedoman wawancara, angket penelitian dan soal tes, angket tersebut berupa angket dalam bentuk jawaban tertutup.<sup>57</sup>

#### a. Angket Evaluasi Media Pembelajaran

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian para validator ahli. Ada tiga macam angket evaluasi yang digunakan yaitu angket evaluasi media, angket evaluasi materi dan angket evaluasi ahli pendidikan matematika. Informasi yang diperoleh melalui angket ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid. Indikator atau kisi-kisi instrument disesuaikan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran<sup>58</sup> yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif powerpoint. Indikator mulai dari tampilan, isi, interaksi, teknik dan lain-lain.

<sup>57</sup>Dessy Kristianto, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia*

*Flash Pada Materi Peluang Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Purbalingga*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 59

<sup>58</sup>Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

Dalam memvalidasi media pembelajaran interaktif powerpoint ini menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian atau gejala sosial. Skala likert terdapat variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi dimensi lalu akan dijabarkan menjadi subdimensi dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur.<sup>59</sup>

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negative. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket ini adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS). Lembar Evaluasi ini diberikan kepada<sup>60</sup> :

1) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi diberikan kepada dosen ahli materi Matematika sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis saintifik pada materi

<sup>59</sup>Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol 1 No. 2. 2016), 2

<sup>60</sup>Isbadar Nursit, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid dalam Pembelajaran Matematika*, (Jurnal Media Pendidikan Matematika "J-MPM", Vol. 4 No. 1, 2016), 44

bangun datar. Tujuannya untuk mengetahui kualitas media, ketepatan materi dan memperoleh masukan serta apakah media ini layak untuk digunakan. Lembar validasi disusun 4 butir dengan 5 alternatif jawaban.

#### 2) Lembar Validasi Media

Lembar validasi diberikan kepada dosen ahli media sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Bangun datar. Lembar validasi disusun sebanyak 7 butir dengan 5 alternatif jawaban.

#### 3) Lembar Validasi Ahli Pendidikan Matematika

Lembar validasi ini akan diberikan kepada guru matematika di SD Baitul Amien khususnya guru mata pelajaran matematika kelas IIA. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan dan mewakilkan guru dan peserta didik terhadap media yang layak untuk digunakan. Lembar validasi ini disusun sebanyak 3 butir dengan 5 alternatif jawaban.

#### 4) Lembar Respon Peserta didik

Lembar Respon pada peserta didik akan diberikan setelah peneliti selesai pada saat melakukan tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik Ketika peneliti menerapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

b. Wawancara

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data antara lain tentang materi Bangun Datar kelas IIA, penggunaan media pembelajaran, jumlah dan kualitas sarana dan prasarana, serta jumlah peserta didik dan guru matematika. Wawancara tersebut dilakukan kepada guru matematika, serta menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara diuraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.<sup>61</sup>

c. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik SD Al Baitul Amien pada proses pembelajaran menggunakan media

---

<sup>61</sup>Karunia Eka, Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Refika Aditama, 2017), 342.

pembelajaran powerpoint interaktif pembelajaran matematika materi bangun datar dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.<sup>62</sup>

#### 4. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran interaktif powerpoint berdasarkan Pendekatan Saintifik pada materi Bangun datar yang berkualitas, memenuhi aspek kevalidan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting danyang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Langkah dalam menganalisis kriteria produk yang dikembangkan peneliti. Terdapat tiga aspek yang digunakan peneliti untuk menganalisis kevalidan.<sup>63</sup>:

##### a. Analisis Data Kevalidan

Analisis kevalidan pada penelitian ini dapat dilakukan melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga validator ahli yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pendidikan matematika. Angket tersebut berisi beberapa indikator yang

---

<sup>62</sup>Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta:kencana,2010).98

<sup>63</sup>Ririn Indriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1*, (Skripsi, Universitas Sanata Darma, 2017), 76



berisi kesesuaian cakupan yang dibutuhkan pada analisis media pembelajaran interaktif powerpoint.

#### 1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli media diwakilkan oleh dosen matematika yang kompeten berkaitan dengan desain yang ditampilkan pada aplikasi media pembelajaran interaktif powerpoint pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Penilaian yang diberikan meliputi aspek kesederhanaan, aspek keterpaduan, aspek interaksi pembelajaran, aspek keseimbangan, aspek bentuk, aspek warna, dan aspek bahasa. Melalui penilaian ahli media maka akan didapatkan kevalidan berdasarkan criteria yang telah ditetapkan berdasarkan instrument indikator angket penilaian.

#### 2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli materi matematika diwakilkan oleh dosen matematika yang kompeten berkaitan dengan materi bangun datar yang terdapat di aplikasi media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis Pendekatan Saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Penilaian yang diberikan meliputi aspek kualitas isi, kualitas pembelajaran, kualitas interaksi, dan kualitas tampilan. Melalui penilaian ahlimateri maka akan didapatkan kevalidan

berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan berdasarkan instrumen indikator angket penilaian.

### 3) Validasi Ahli Pendidikan Matematika

Validasi ahli pendidikan matematika yaitu penilaian yang diberikan sebagai perwakilan ahli praktisi. Ahli praktisi ini diwakilkan oleh guru matematika kelas IIA Sd Baitul Amien. Aspek penilaian ini terdiri dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknik, kualitas pembelajaran dan intruksional untuk menghasilkan data yang akurat maka setiap instrumen terdapat skala yang mewakili data kualitatif dan data kuantitatif dalam angket penilaian validasi.<sup>64</sup> Nilai yang didapat dari tiga validator akan dihitung menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran yang dipakai merupakan skala likert rentang 5.

### 4) Respon Peserta didik

Angket pendapat siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman. “Skala guttman digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang berisi pengetahuan, sikap dan tindakan yang dilakukan responden”<sup>65</sup>. Dalam skala ini pilihan jawaban yang disediakan terdiri dari dua pilihan jawaban yaitu “YA” atau “TIDAK”. Dengan adanya dua pilihan jawaban tersebut siswa akan lebih tegas dalam memilih. Namun peneliti tidak dapat

---

<sup>64</sup>Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol 1 No. 2. 2016), 3

<sup>65</sup> Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana,2010). 98

menggali informasi lebih lanjut. Oleh karena itu, angket yang digunakan menggunakan angket kombinasi tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan skala Guttman. Sedangkan angket terbuka berupa pertanyaan mengenai alasan pemilihan jawaban. Kisi- kisi angket pendapat siswa dimodifikasi dari aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono sesuai dengan kebutuhan dari pengembangan media yang dilakukan<sup>66</sup>.

Prosedur pemberi penilaian validasi data penilaian ahli menggunakan persentase (%) bertujuan agar data yang dihasilkan sederhana dan praktis. Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto

yaitu :<sup>67</sup>

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum X$  = skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

<sup>66</sup> Riduwan, Dasar-Dasar Statistik, (Bandung: Alfabeta, 2014) .39

<sup>67</sup> Maharani Delta Dwi. Nur Izzati, *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas VII SMP*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 8 No. 2 Juli 2020), 219

Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran interaktif powerpoint menggunakan kriteria penilaian. Berikut merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi. Serta kriteria praktisi ahli matematika dan respon peserta didik.<sup>68</sup>

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi**

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Praktisi Ahli Matematika dan Respon Peserta Didik**

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Praktis	Praktis /tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Praktis	Cukup Praktis/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Praktis	Kurang Praktis /revisi Sebagian
<26	Tidak Praktis	Tidak Praktis /revisi total

<sup>68</sup>Euis Eti Rohaeti, dkk, *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended*, (SJME Supremum Journal of Mathematics Education, Vol.3, No.2, July 2019), 97-98

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Jenis penelitian yang digunakan Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif melalui tahapan ADDIE. Pada penelitian yang dikembangkan ini menggunakan lima tahapan yaitu:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama yaitu analisis, pada tahapan ini peneliti melakukan analisis ke subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik di SD Al Baitul Amien Jember. Analisis yang dilakukan peneliti mencakup analisis kebutuhan, analisis media pembelajaran, dan analisis saintifik.

Berikut uraian yang dilakukan pada tahap ini :

##### a. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran matematika di SD Al Baitul Amien Jember dalam melakukan proses pembelajaran, serta bagaimana bentuk inovasi media pembelajaran yang

dipergunakan selama ini. Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika kelas IIA. Wawancara dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Juli 2023 dengan narasumber Ibu Septiya Ahsani, S.Pd., selaku guru matematika sekaligus wali kelas IIA.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama narasumber diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan peserta didik dan guru matematika di SD Al Baitul Amien Jember selama pembelajaran yaitu bahan ajar dari buku, lks, atau bahan ajar yang dibuat oleh guru. Berdasarkan wawancara yang diperoleh dari narasumber bahwa di SD Al Baitul Amien ini menerapkan kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka ditekankan pada pengembangan *soft skill* seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi, serta keterampilan digital. Dalam konteks pembelajaran pasca pandemi, penggunaan teknologi menjadi salah satu kunci penting dalam menerapkan Kurikulum Merdeka.

Disela-sela wawancara dengan guru matematika, peneliti memberikan ide berupa pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif yang dapat dijadikan inovasi pembelajaran. Menurut beliau memang perlu adanya inovasi untuk pembelajaran matematika ini agar peserta didik juga mendapatkan variasi pembelajaran dan dapat alternatif pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Wawancara dengan peserta didik di kelas, peneliti



menyimpulkan kebutuhan peserta didik terhadap pelajaran matematika materi bangun datar yang dianggap sulit. Materi ini dapat dikembangkan menggunakan media pembelajaran, materi tersebut yaitu bangun datar.

b. Hasil Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran merupakan tahapan untuk penentuan materi pembelajaran mana yang akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Peneliti mengetahui karakteristik peserta didik yang akan menjadi dasar peneliti menyusun sesuai dengan analisis media pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan memotivasi belajar pada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 juli 2023, secara umum peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar secara baik di kelas. Namun hanya ada beberapa peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu peserta didik tampak ada kesusahan untuk mengerti materi pembelajaran yang sedang diajarkan di kelas. Oleh karena itu diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam sesi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, misal masih memanfaatkan media pembelajaran microsoftpowerpoint biasa pada proses pembelajarannya. Oleh karena itu, dibutuhkan media

pembelajaran lain yang lebih menarik dan interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan mengadaptasi media pembelajaran yang terdahulu dan menghasilkan media pembelajaran yang baru. Berdasarkan hasil analisis tersebut media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar dapat diharapkan akan membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

c. Hasil Analisis Pendekatan Saintifik

Analisis Pendekatan Saintifik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses mengajar dimana peserta didik dibimbing dan diarahkan pada kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan observasi peneliti saat pembelajaran berlangsung di kelas. Peserta didik cenderung memiliki gaya belajar bermacam-macam. Ada yang memperhatikan guru, ada melihat buku, ada yang mendengar guru saja tanpa memperhatikan.

Menurut Hosnan, pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksikan konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis

data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Berdasarkan hasil teori ini, pendekatan saintifik menekankan pentingnya kerjasama siswa dalam aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah data atau informasi, dan mengkomunikasikan. Selama pembelajaran berlangsung siswa harus dapat mencari tahu sendiri dari berbagai sumber melalui observasi tentang hal yang dipelajari, tidak hanya menerima informasi dan menjawab pertanyaan dari guru saja. Peneliti berfokus pada media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik supaya peserta didik lebih memahami dan bisa mengkomunikasikannya kepada orang lain.


## 2. *Design (Perancangan)*



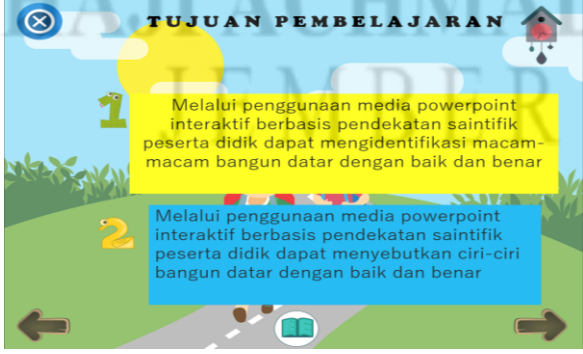
Pada tahap ini, dirancang media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember. Dengan adanya media ini, siswa dapat belajar dari kehidupan nyata atau konkret, dan siswa dapat belajar secara mandiri dengan berinteraksi langsung dengan media yang dikembangkan sehingga siswa dapat menemukan dan memahami konsep dari materi bangun datar yang telah disajikan. Selain itu, dengan dikembangkannya media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik ini, dapat menambah sumber belajar bagi sekolah dan juga guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap analisis, maka dirancang media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik dengan dua kegiatan. Kegiatan yang pertama yaitu skala kecil dan kegiatan yang kedua adalah skala besar.

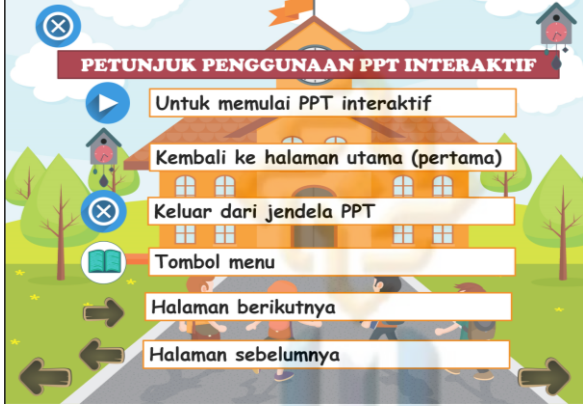


Media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik dibuat dan dikembangkan menggunakan aplikasi microsoft powerpoint 2019 dengan jenis tulisan aharoni. Ukuran tulisan (font) pada media ini yaitu 20 dan 24. Total halaman pada media yaitu 43 slide. Media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik ini dapat digunakan pada PC/Laptop dan juga smartphone yang memuat Microsoft Office App dengan ekstensi pptx /ppsm/video. Komponen media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien dapat dilihat pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Komponen Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis Saintifik.**

No	Komponen & Gambar	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;"><b>Halaman awal</b></p>	Menampilkan logo UIN KHAS Jember, judul materi, identitas yang membuat powerpoint interaktif, dan gambar untuk memulai powerpoint.


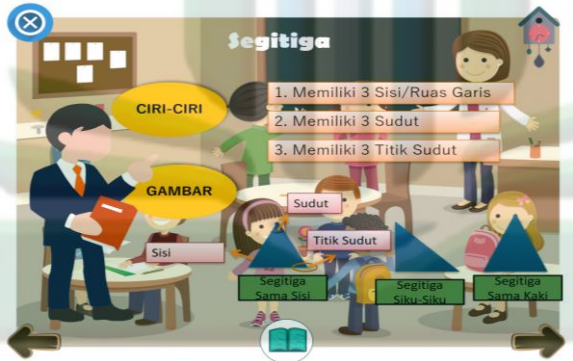

2	 <p style="text-align: center;"><b>Tampilan Menu</b></p>	Menampilkan Menu yang berisi : Home, Peta konsep, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk, Author, Materi, dan Game.
3	 <p style="text-align: center;"><b>Peta konsep</b></p>	Menampilkan peta konsep tentang materi bangun datar.
4	 <p style="text-align: center;"><b>Tujuan Pembelajaran</b></p>	Menampilkan Tujuan Pembelajaran yang terdiri dari 2 tujuan pembelajaran.



5	 <p><b>Petunjuk Penggunaan</b></p>	Menampilkan Petunjuk Penggunaan yang berisi 6 tombol petunjuk penggunaan.
6	 <p><b>Profil</b></p>	Menampilkan Profil Pembuat Media yang berisi : Nama, NIM, Prodi, email, dan Instagram.
7	 <p><b>Materi Pengertian Bangun Datar</b></p>	Menampilkan Pengertian Dari Bangun Datar.





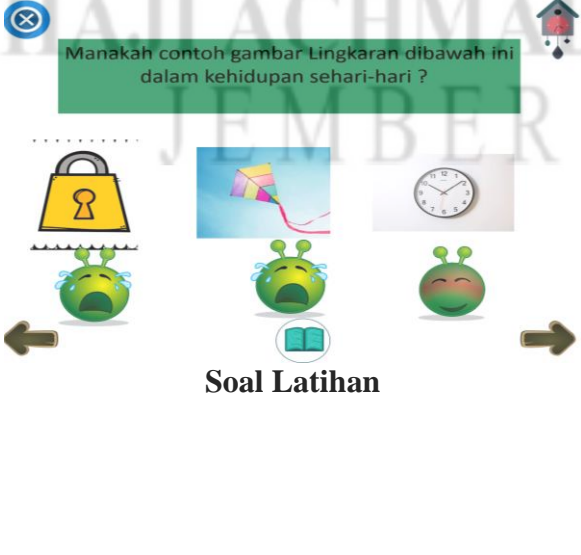
<p>8</p>	 <p><b>Unsur-Unsur Bangun Datar</b></p>	<p>Menampilkan Unsur-unsur pada bangun datar. Jika tulisan sisi, sudut, titik sudut, dan contoh di klik maka akan muncul pengertian dan contohnya.</p>
<p>9</p>	 <p><b>Macam-macam Bangun Datar (Mengamati)</b></p>	<p>Menampilkan macam-macam bangun datar. Macam-macam bangun datar tersebut yaitu : Persegi, Persegi Panjang, Segitiga, Lingkaran, Segi Lima, Segi Enam, Jajargenjang, Belah Ketupat, Layang-layang, Trapesium dan Belah Ketupat.</p>
<p>10</p>	 <p><b>Materi Persegi</b></p>	<p>Menampilkan materi persegi tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan Ciri-ciri dan Gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar persegi.</p>

11	 <p><b>PERSEGI PANJANG</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki 4 Sisi/Ruas Garis</li> <li>2. Memiliki 4 Sudut</li> <li>3. Memiliki 4 Titik Sudut</li> </ol> <p>CIRI-CIRI</p> <p>GAMBAR</p> <p>Sudut Sisi Titik Sudut</p> <p><b>Materi Persegi Panjang</b></p>	Menampilkan materi persegi panjang tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar persegi panjang.
12	 <p><b>Segitiga</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki 3 Sisi/Ruas Garis</li> <li>2. Memiliki 3 Sudut</li> <li>3. Memiliki 3 Titik Sudut</li> </ol> <p>CIRI-CIRI</p> <p>GAMBAR</p> <p>Sudut Sisi Titik Sudut</p> <p>Segitiga Sama Sisi Segitiga Siku-Siku Segitiga Sama Kaki</p> <p><b>Materi Segitiga</b></p>	Menampilkan materi segitiga tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar segitiga.
13	 <p><b>Trapesium</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki 4 Sisi/Ruas Garis</li> <li>2. Memiliki 4 Sudut</li> <li>3. Memiliki 4 Titik Sudut</li> </ol> <p>CIRI-CIRI</p> <p>GAMBAR</p> <p>Sudut Sisi Titik Sudut</p> <p>Trapesium Sama Kaki Trapesium Siku-Siku Trapesium Sembarang</p> <p><b>Materi Trapesium</b></p>	Menampilkan materi trapesium tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar trapesium.

14	 <p><b>Belah ketupat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki 4 Sisi/Ruas Garis</li> <li>2. Memiliki 4 Sudut</li> <li>3. Memiliki 4 Titik Sudut</li> </ul> <p>CIRI-CIRI</p> <p>GAMBAR</p> <p>Titik Sudut</p> <p><b>Materi Belah Ketupat</b></p>	Menampilkan materi belah ketupat tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar belah ketupat.
15	 <p><b>LAYANG-LAYANG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki 4 Sisi/Ruas Garis</li> <li>2. Memiliki 4 Sudut</li> <li>3. Memiliki 4 Titik Sudut</li> </ul> <p>CIRI-CIRI</p> <p>GAMBAR</p> <p>Titik Sudut</p> <p>Sisi</p> <p>Sudut</p> <p><b>Materi Layang-layang</b></p>	Menampilkan materi layang-layang tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar layang-layang.
16	 <p><b>Lingkar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki 1 Sisi/Ruas Garis</li> <li>2. Tidak Memiliki Sudut</li> <li>3. Tidak Memiliki Titik Sudut</li> </ul> <p>CIRI-CIRI</p> <p>GAMBAR</p> <p>Sisi</p> <p><b>Materi Lingkaran</b></p>	Menampilkan materi lingkaran tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar lingkaran.

17	 <p style="text-align: center;"><b>Jajargenjang</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Materi Jajargenjang</b></p>	Menampilkan materi jajargenjang tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar jajargenjang.
18	 <p style="text-align: center;"><b>Segi Lima</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Materi Segi Lima</b></p>	Menampilkan materi segi lima tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar segi lima.
19	 <p style="text-align: center;"><b>Segi Enam</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Materi Segi Enam</b></p>	Menampilkan materi segi enam tentang ciri-ciri dan gambarnya. Jika tulisan ciri-ciri dan gambar di klik maka akan muncul penjelasan dan gambar segi enam.



20	 <p>Contoh Bangun Datar</p>	Menampilkan penyajian contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
21	 <p>LATIHAN SOAL</p> <p>Tampilan Awal Latihan Soal</p>	Menampilkan halaman Latihan Soal yang dilengkapi dengan tombol menu dan tombol "Open" untuk menuju kepada <i>slide</i> yang berisi soal-soal.
22	 <p>Soal Latihan</p>	Menampilkan bentuk soal pada latihan. Setiap jawaban akan memunculkan reaksi yang sudah diatur. Reaksi berupa gambar tersenyum jika benar dan gambar menangis jika salah.

23	 <p>Manakah contoh gambar Belah Ketupat dalam kehidupan sehari-hari dibawah ini?</p> <p><b>Soal Latihan</b></p>	Menampilkan bentuk soal pada latihan. Setiap jawaban akan memunculkan reaksi yang sudah diatur. Reaksi berupa gambar tersenyum jika benar dan gambar menangis jika salah.
24	 <p>Manakah contoh gambar Persegi dalam kehidupan sehari-hari dibawah ini?</p> <p><b>Soal Latihan</b></p>	Menampilkan bentuk soal pada latihan. Setiap jawaban akan memunculkan reaksi yang sudah diatur. Reaksi berupa gambar tersenyum jika benar dan gambar menangis jika salah.
25	 <p><b>Tampilan Menu Keluar</b></p>	Menampilkan tombol "Exit" untuk keluar dari media.



### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk kelas II SD Al Baitul Amien Jember. Pengembangan dilakukan dengan beberapa kegiatan, diantaranya yaitu pencarian dan pengumpulan berbagai sumber yang relevan seperti mengamati buku yang digunakan guru dalam pembelajaran, lalu dilakukan pengidentifikasian terhadap materi yang terdapat di dalamnya. Kegiatan selanjutnya yaitu mengumpulkan gambar-gambar ilustrasi, yang bisa diperoleh dari website seperti pixabay, pngtree, dan freepik. Kegiatan lain yang juga dilakukan yaitu pengumpulan bagan, grafik serta pengaturan layout yang bisa dilakukan langsung dari microsoft powerpoint 2019 yang digunakan. Kegiatan terakhir pada tahap pengembangan ini yaitu memvalidasi draft produk pengembangan dan revisi sesuai dengan masukan validator, berikut uraiannya:

- a. Validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember divalidasi oleh 3 orang pakar yang terdiri dari 2 orang dari dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, serta 1 orang guru ahli matematika. Ahli media dan ahli materi melakukan dua kali validasi agar

pengembangan media dapat terarah dan sistematis serta mencapai tingkat validitas yang tinggi. Validitas tahap pertama dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023, dan validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 5 Juni 2023.

Berikut ini dipaparkan beberapa validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik materi bangun datar pada peserta didik kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember oleh ahli materi yaitu Ibu Dr. Umi Farihah, M.M.,M.Pd., dengan bidang ilmu matematika, ahli media aspek tampilan yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,M.Pd.I., dan guru ahli matematika yaitu Ibu Septiya Ahsani, S.Pd.

#### 1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan maksud untuk menyesuaikan materi yang diajarkan di sekolah dengan kurikulum yang berlaku, dan juga untuk menyesuaikan materi yang dikembangkan dengan pendekatan yang digunakan dalam pengembangannya. Validasi juga bertujuan agar media *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator ahli materi.

Proses validasi dilakukan dengan 2 kali tahapan penilaian. Pada validasi tahap pertama, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 80% ,yang berarti media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid, tetapi masih diperlukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator. Komponen-komponen yang harus diperbaiki diantaranya yaitu kurang peta konsep, gambar belah ketupat kurang tepat, materi kurang lengkap, dan semua ciri harus ada animasi/gambar. Lembar Validitas (Ahli Materi) Tahap I dapat dilihat pada lampiran 5. Setelah dilakukan revisi pada media, media pembelajaran kembali dilakukan validasi tahap kedua. Pada proses validasi tahap kedua, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 95%. Lembar Validitas (Ahli Materi) Tahap II dapat dilihat pada lampiran 6. Halaman ini berarti media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik dengan aspek materi yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid.

## 2) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media aspek tampilan dilakukan dengan maksud untuk menyesuaikan komponen-komponen pada media yang dikembangkan agar sesuai dengan pendekatan yang digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam proses penilaian ada beberapa saran yang diberikan oleh

validator ahli media terkait dengan aspek tampilan pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang dikembangkan.

Proses validasi media aspek tampilan dilakukan dengan 2 kali tahapan penilaian. Pada validasi tahap pertama, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 83,33%, yang berarti media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid. Oleh sebab itu, diperlukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh validator ahli media. Komponen-komponen pada aspek tampilan yang harus diperbaiki diantaranya yaitu media pembelajaran belum dapat dioperasikan dengan mudah, beberapa tombol belum bisa dioperasikan secara optimal, efek suara masih monoton. Lembar Validitas (Ahli Media) Tahap I dapat dilihat pada lampiran 7. Setelah dilakukan revisi pada media, media pembelajaran kembali dilakukan validasi tahap kedua. Pada proses validasi tahap kedua, diperoleh hasil penilaian dengan persentase 88,33%. Lembar Validitas (Ahli Media) Tahap II dapat dilihat pada lampiran 8. Hal ini berarti media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan aspek tampilan yang dikembangkan dapat dikategorikan valid.

- b. Praktikalitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik

Praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik yang telah valid diuji cobakan kepada guru dan siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember. Setelah diujicobakan, guru dan siswa mengisi angket praktikalitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik. Analisis angket praktikalitas respon guru dan siswa dapat dilihat sebagai berikut:

1) Analisis Praktikalitas Respon Guru

Angket respon guru diisi oleh Ibu Septiya Ahsani, S.Pd., dengan menggunakan lembar praktikalitas oleh guru. Angket respon guru diisi langsung di SD Al Baitul Amien pada tanggal 30 Agustus 2023. Berdasarkan perolehan angket praktikalitas respon guru, diperoleh hasil persentase sebesar 95% yang berarti media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis. Lembar Praktikalitas (Respon Guru) dapat dilihat pada lampiran 9.

## 2) Analisis Praktikalitas Respon Siswa

Angket respon siswa diisi pada tanggal 30 Agustus 2023 oleh seluruh siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember yang berjumlah 29 orang. Berdasarkan perolehan angket praktikalitas respon siswa, diperoleh hasil persentase sebesar 92,8% yang berarti media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis. Lembar praktikalitas (Respon Siswa) dapat dilihat pada lampiran 10.

## B. Hasil Analisis Data

### 1. Hasil Analisis Data Validasi

Validasi media pembelajaran *powerpoint* Interaktif berbasis saintifik ini dimulai pada tanggal 27 Juli 2023 dengan memberikan lembar validasi kepada 1 orang validator. Berikut ini diuraikan hasil validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember.

#### a. Analisis Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukan 2 kali tahapan validasi oleh validator ahli materi, berikut ini hasil yang diperoleh berdasarkan olahan angket validitas ahli materi seperti yang dapat dilihat pada Tabel 4.2



**Tabel 4.2**  
**Olahan Data Validitas Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max	(%)
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KIdan KD.	5	5	100%
2	Materi disampaikan secara lengkap.	4	5	80%
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100%
4	Materi disampaikan dengan jelas.	5	5	100%
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	4	5	80%
6	Materi disampaikan secara sistematis.	5	5	100%
7	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi	4	5	80%
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar	4	5	80%
9	Jawaban dibahas secara jelas.	5	5	100%
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap	5	5	100%
11	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media	4	5	80%
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	5	5	100%
13	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	5	5	100%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>65</b>	<b>92,3%</b>

Berdasarkan Tabel 4.2 tersebut dapat dilihat bahwa hasil penilaian media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang telah divalidasi oleh validator ahli materi diperoleh persentase **92,3%** hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid

sehingga dapat digunakan di sekolah dasar. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi dapat dilihat pada lampiran 6.

b. Analisis Validasi Ahli Media

Setelah dilakukan 2 kali tahapan validasi oleh validator ahli media, berikut ini hasil yang diperoleh berdasarkan olahan angket validitas ahli media seperti yang dapat dilihat pada Tabel 4.3

**Tabel 4.3**  
**Olahan Data Validitas Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max	(%)
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	4	5	80%
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	4	5	80%
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	4	5	80%
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	4	5	80%
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	4	5	80%
6	Aplikasi yang digunakan tepat.	4	5	80%
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	4	5	80%
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	4	5	80%
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.	4	5	80%
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.	4	5	80%
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	4	5	80%
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	4	5	80%
13	Pemilihan efek suara yang	4	5	80%

	digunakan sesuai.			
14	Desain media rapi.	4	5	80%
15	Media didesain secara menarik.	4	5	80%
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	<b>75</b>	<b>80%</b>

Berdasarkan Tabel 4.3 tersebut dapat dilihat bahwa hasil penilaian media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang telah divalidasi oleh validator ahli media diperoleh persentase **80%** hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan di sekolah dasar. Lembar Hasil Validasi Ahli Media dapat dilihat pada lampiran 8.

Berdasarkan hasil analisis validasi masing-masing aspek di atas (aspek materi dan aspek media), maka secara umum hasil validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA yang dinilai dari aspek materi dan aspek media dapat digambarkan seperti yang terlihat pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis saintifik**

No.	Aspek yang divalidasi	Jumlah Skor Validator	Skor max	%	Keterangan
1	Aspek Materi	60	65	92,3%	Sangat Valid
2	Aspek Media	60	75	80%	Valid
<b>Rata-rata</b>				<b>86,15%</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat dilihat bahwa hasil penilaian media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember dari ahli materi dan ahli media diperoleh persentase **86,15%**, hal ini berarti media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## 2. Hasil Analisis Data Praktikalitas

### a. Analisis Praktikalitas Respon Guru

Uji praktikalitas oleh guru pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas (respon guru). Berikut ini hasil analisis uji praktikalitas oleh guru pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5**  
**Olahan Data Praktikalitas Respon Guru**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max	(%)
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>				
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD.	4	5	80%

2	Materi disampaikan secara lengkap.	4	5	80%
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%
4	Materi disampaikan dengan jelas.	4	5	80%
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	4	5	80%
6	Materi disampaikan secara sistematis.	4	5	80%
7	Contoh soal disajikan dengan jelas.	5	5	100%
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar	5	5	100%
9	Jawaban dibahas secara jelas.	5	5	100%
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap	4	5	80%
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	5	5	100%
13	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi	5	5	100%
<b>Aspek Rekayasa Perangkat</b>				
14	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	4	5	80%
15	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	4	5	80%
16	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	3	5	60%
17	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	4	5	80%
<b>Aspek Tampilan Visual</b>				
18	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.	4	5	80%
19	Desain media rapi.	4	5	80%
20	Media didesain secara menarik.	4	5	80%
<b>Jumlah</b>		<b>88</b>	<b>100</b>	<b>88%</b>

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat dilihat bahwa hasil uji praktikalitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk

siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember dari angket respon guru diperoleh persentase **88%**, hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Lembar Hasil Praktikalitas (Respon Guru) dapat dilihat pada lampiran 9.

b. Analisis Praktikalitas Respon Siswa

Uji praktikalitas juga dilakukan terhadap siswa. Data praktikalitas diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas (respon siswa). Berikut ini hasil analisis uji praktikalitas oleh siswa pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 4.6

**Tabel 4.6**  
**Olahan Data Praktikalitas Respon Siswa**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)
1	Penyampaian materi dalam media ini jelas.	208	216	96,29%
2	Pemberian contoh dalam media ini jelas.	200	216	92,59%
3	Desain dalam media ini Menarik	176	216	81,48%
4	Pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas.	216	216	100%
5	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	184	216	85,18%
6	Media ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik.	192	216	88,88%
7	Media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.	192	216	88,88%
8	Media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar peserta didik.	200	216	92,59%
<b>Jumlah</b>		<b>1.568</b>	<b>1.728</b>	<b>90,74%</b>



Berdasarkan Tabel 4.6, dapat dilihat bahwa hasil uji praktikalitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember dari angket respon siswa diperoleh persentase **90,74%**, hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis. Lembar Hasil Praktikalitas (Respon siswa) dapat dilihat pada lampiran 10.

Melalui angket respon guru dan respon siswa di atas pada kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember, maka secara umum hasil praktikalitas respon guru dan respon siswa dapat digambarkan seperti pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa**

No	Analisis Praktikalitas	Jumlah Skor Praktikalitas	Skor max	Persentase
1	Angket Respon Guru	88	100	88%
2	Angket Respon Siswa	1.568	1.728	90,74%
<b>Rata-rata</b>				<b>89,37%</b>

Berdasarkan Tabel 4.7, dapat dilihat bahwa hasil uji praktikalitas dari respon guru dan respon siswa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember diperoleh persentase **89,37%**, hal ini berarti media pembelajaran yang

dikembangkan memenuhi kriteria **praktis**, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### C. Revisi Produk

Sebelum media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik diuji cobakan ke lapangan, maka dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan mencapai kriteria valid yang tinggi. Setiap komponen yang terdapat pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik mendapat saran dan masukan dari validator, dari saran tersebut dilakukanlah revisi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik ini sesuai saran dan masukan yang telah diberikan.



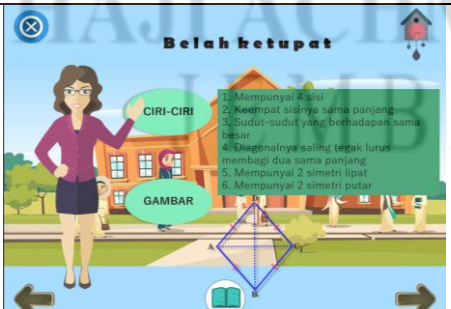
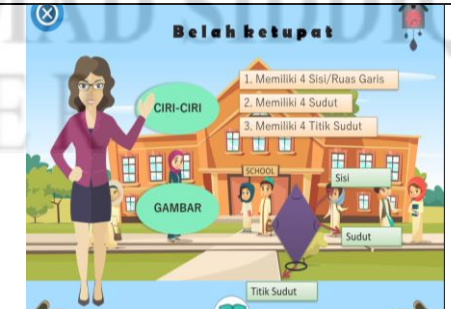
Menurut validator ahli materi ada beberapa kesalahan atau kekurangan pada materi yaitu: Kurang peta konsep, gambar belah ketupat kurang tepat, materi kurang lengkap, dan semua ciri harus ada animasi/gambar.





Menurut validator ahli media ada beberapa kesalahan atau kekurangan pada media yaitu: Media pembelajaran belum dapat dioperasikan dengan mudah, beberapa tombol belum bisa dioperasikan secara optimal, dan efek suara masih monoton.

Secara umum, isi dan tampilan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat seperti pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8. Revisi Produk

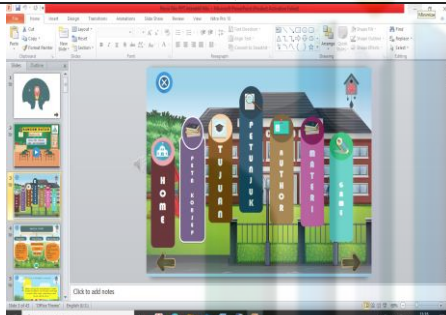
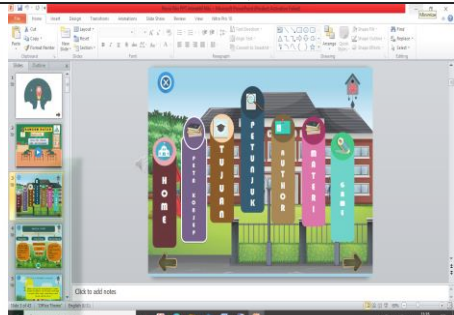
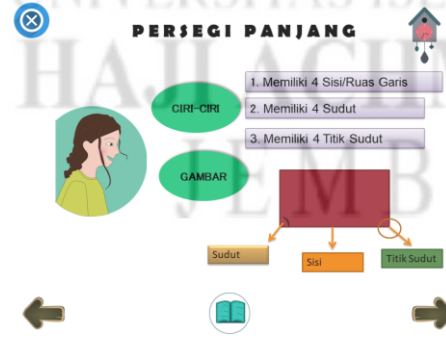

## 1. Revisi Oleh Validator Ahli Materi

No	Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember	
	Sebelum Revisi (1)	Setelah Revisi (2)
1.	 <p>Sebelum slide tujuan pembelajaran diberikan peta konsep tentang bangun datar.</p>	 <p>Perintah membuat peta konsep tentang bangun datar kelas II dan diletakkan sebelum slide tujuan pembelajaran sudah dilaksanakan.</p>
2.	 <p>Gambar Belah Ketupat kurang tepat.</p>	 <p>Perintah untuk membuat gambar belah ketupat dengan tepat sudah dilakukan.</p>

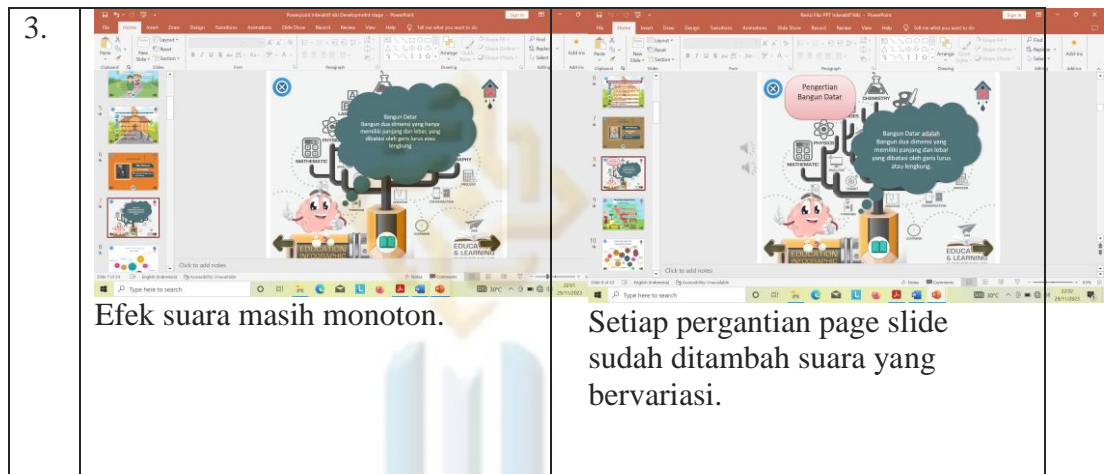
<p>3.</p>	 <p>Materi bangun datar kurang lengkap</p>	 <p>Materi bangun datar sudah ditambahkan sesuai dengan buku matematika.</p>
<p>4.</p>	 <p>Semua ciri harus ada gambarnya.</p>	 <p>Semua ciri sudah diberikan gambar.</p>

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

2. Revisi Oleh Validator Ahli Media

No	Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien Jember	
	Sebelum Revisi (1)	Setelah Revisi (2)
1.	 <p>Media pembelajaran belum dapat dioperasikan dengan mudah.</p>	 <p>Media pembelajaran sudah dapat dioperasikan dengan mudah.</p>
2.	 <p>Beberapa tombol belum bisa dioperasikan secara optimal.</p>	 <p>Tombol sudah bisa dioperasikan secara optimal.</p>





## D. Pembahasan

### 1. Hasil Validitas

Berdasarkan hasil validitas, pengembangan *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang memenuhi kriteria valid. Pada validasi media *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik ada dua aspek yang dinilai oleh validator ahli media, yaitu aspek rekayasa perangkat dan aspek tampilan visual. Penilaian dari persentase dari dua aspek tersebut yaitu 80% (Valid). Untuk validasi materi *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik oleh validator ahli materi aspek desain pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 92,3% (sangat valid).

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan mengenai hasil perolehan persentase validitas oleh ahli materi dan ahli media yang tertera, dapat disebabkan karena media yang dikembangkan memiliki konsep dan sajian



materi yang sesuai dengan analisis materi yang seharusnya memang diperuntukkan bagi peserta didik kelas II sekolah dasar, dan juga telah sesuai dengan karakteristik saintifik, sedangkan untuk kesesuaian materi dengan SK dan KD yang dikembangkan serta untuk mendorong keingintahuan siswa masih dikategorikan rendah karena materi yang disajikan sudah terlalu padat.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dikaitkan dengan teori untuk mengetahui validitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik maka penilaian validitas menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto. Jadi, dapat disimpulkan penilaian oleh ahli materi dan media terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik diperoleh rata-rata 86,15% sudah memenuhi kriteria valid. Dikatakan valid karena sudah memenuhi karakteristik siswa dan pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbasis pendekatan saintifik pada materi bangun datar Kelas II SD.

## 2. Hasil Praktikalitas

Berdasarkan hasil validitas, pengembangan *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang memenuhi kriteria praktis. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis uji praktikalitas oleh guru kelas IIA SD Al Baitul Amien Jember yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang telah

dikembangkan memperoleh persentase 88% dan hasil analisis uji praktikalitas oleh siswa kelas IV memperoleh persentase 90,74%.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dikaitkan dengan teori untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik, maka penilaian praktikalitas menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto. Dari pernyataan dan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan dari praktikalitas guru dan praktikalitas siswa bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis saintifik pada hasil analisis praktikalitas diperoleh rata-rata 89,37% sudah memenuhi kriteria praktis. Dikatakan praktis karena sudah memenuhi karakteristik siswa dan pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbasis pendekatan saintifik pada materi bangun datar Kelas II SD.

Media pengembangan *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya:.

- a. Dalam mengerjakan latihan, siswa dapat mengerjakan soal serta langsung bisa memilih jawaban serta siswa juga akan mengetahui apakah jawaban yang mereka jawab benar atau salah
- b. Produk yang dikembangkan sangat fleksibel sehingga penggunaannya juga mudah dipahami pengguna.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember ini, juga ditemukan beberapa kendala sehingga produk memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

- a. Suara yang dihasilkan pada media pembelajaran masih kurang, perlu disempurnakan lagi, hal ini karena keterbatasan dan kemampuan yang peneliti miliki.
- b. Produk pada penelitian ini tidak bisa dijeda seperti video ada tombol jedanya dan *powerpoint* interaktif ini akan muncul kalimat atau penjelasan ketika di klik, hal ini karena keterbatasan dan kemampuan yang peneliti miliki.
- c. *Powerpoint* tidak dikirim kepada siswa melalui *WhatsApp Group*, seharusnya diberikan kepada siswa agar lebih memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kekurangan yang ada pada produk yang dikembangkan dan pada penelitian yang dilakukan, maka antisipasi yang dapat peneliti rekomendasikan sebagai upaya penyelesaian masalah tersebut ialah sebagai berikut:

- a. Suara yang digunakan diharapkan lebih bervariasi dan menarik dalam media pembelajaran interaktif agar lebih menyempurkan pemahaman siswa.

- b. Peneliti harus lebih banyak belajar lagi kepada orang yang ahli di bidang IT.
- c. Peneliti seharusnya mengingatkan wali kelas untuk mengirim *powerpoint* interaktif kepada peserta didik melalui *WhatsApp Group*.



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media *Powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa “*Powerpoint* Interaktif”.

Hal itu juga dilakukan oleh penelitian terdahulu yang menggunakan *powerpoint* interaktif sebagai media pengembangan pembelajaran yaitu: (1) Dewi Maharani Delta dan Izzati Nur dalam artikel jurnal (2020) dengan hasil yaitu : “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) Anyan, Ege Benediktus dan Faisal Hendry dalam artikel jurnal (2020) dengan hasil yaitu: “Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak. Validasi media dan validasi materi menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 82,50% dan 79,16%. Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif memperoleh skor 81,75% pada uji coba skala kecil sedangkan uji coba skala luas memperoleh skor sebesar 85%. Respon guru mendapat skor 71,7% dan 89,13%.”. (3) Andriani Maria Resti dan Wahyudi dalam artikel jurnal (2021) dengan hasil yaitu: “Berdasarkan hasil uji pakar/ahli diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-

rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan presentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula.”. (4) Yunita Nury Wulandari dari IAIN Jember dalam skripsi (2021) dengan hasil yaitu: “Yang didapat dari validasi ahli memperoleh hasil yang kategori valid dengan nilai 87,14% dari ahli media, 75% dari ahli materi kategori cukup valid, dan 95,38% kategori valid dari ahli pendidikan matematika. Dengan skor rata-rata total 85,84% kategori valid. Dengan demikian produk media pembelajaran interaktif powerpoint yang dikembangkan memenuhi kevalidan.”. (5) Hafidhah Maghfira dalam skripsi (2022) dengan hasil yaitu: “Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah, produk media *PowerPoint* interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan nilai akhir yang didapatkan dari angket respon siswa terhadap media sebesar 776 dari nilai maksimum yaitu 880, dengan presentase akhir 88,18% dari presentase maksimum 100% dengan kriteria media “Sangat Efektif”, artinya media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran tematik, dan dapat menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan”.

Sedangkan hasil penelitian saat ini yang dilakukan, pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interkatif berbasis pendekatan saintifik



dihasilkan memenuhi kriteria valid dengan presentase penilaian rata-rata 86,15%, dari ahli materi 92,3% kategori sangat valid dan ahli media 80% kategori valid. Memenuhi kriteria praktis dengan presentase penilaian rata-rata 89,37% dari ahli Pendidikan matematika 88% kategori praktis, dan respon peserta didik 90,74% kategori sangat praktis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interkatif berbasis pendekatan saintifik valid dan praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Pada proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (Perancangan); (3) *Development* (Pengembangan); (4) *Implementation* (Penerapan) dan (5) *Evaluation* (evaluasi) dilihat dari latar belakang penelitian yang telah dipaparkan. Model pengembangan sampai tahap *Implementation* (Penerapan).

Pada Pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta Didik Kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember memperhatikan tahapan dalam mengembangkan media *powerpoint* interaktif. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *powerpoint* interaktif adalah:

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Office Powerpoint. Pembuatan *powerpoint* interaktif dilihat dari

segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

- b. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan.
- c. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik media pembelajaran *powerpoint* interaktif kategori layak untuk digunakan. Hasil dari penilaian ahli media dengan persentase sebesar 80% dalam kategori kelayakan dinyatakan layak dari rentang persentase 76-100 %. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 92,3% dalam kategori kelayakan dinyatakan sangat layak dari rentang persentase 76-100%. Hasil angket respon guru diperoleh persentase 88% dalam kategori kelayakan dinyatakan layak dari rentang persentase 76-100 %. Hasil angket respon siswa diperoleh persentase 90,74% dalam kategori kelayakan dinyatakan sangat layak dari rentang persentase 76-100%.

Hasil Validitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid yaitu dengan rata-rata validitas 86,15% .Hal ini berarti media pembelajaran berbasis saintifik dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar.

Hasil Praktikalitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran matematika berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien Jember yang telah dikembangkan dinyatakan praktis dengan persentase praktikalitas 89,37%. yaitu 88% penilaian praktikalitas oleh guru dan 90,74% penilaian praktikalitas oleh siswa. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis saintifik praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif setelah dilakukan validasi, revisi produk dan uji coba media dinyatakan layak digunakan di sekolah dasar.

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

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka terdapat beberapa saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, media *powerpoint* interaktif dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk menunjang proses pembelajaran guna untuk meningkatkan pemahaman materi bangun datar peserta didik.
2. Bagi guru, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sebelum menggunakan media pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan cara penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik.

3. Bagi seluruh pihak yang akan mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara mengembangkan media yang berbeda sesuai dengan kebutuhan peserta didik .



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad , Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Branch , Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London:Springer Science+Business Media, 2009.
- Branch , Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London:Springer Science+Business Media, 2009.
- Budi Purnama dan Kurweni Ukar. *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017.
- Danim, Sudarwan(ed.), *Media Komunikasi Pendidikan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta:BumiAksara 2013.
- Daryanto. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Dan Terjemah*. Bandung:Diponegoro,2015.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2000.
- Ege, Hendry Faisal, Anyan, and Benediktus. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point,” *JUTECH : Journal Education and Technology* 1, no. 1 2020. <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Faruq, Fathulloh, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok BahasanBarisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic*, Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran, 2018.
- Fransisca Vitha Dwi , Aryani. *Pengembangan media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint mata pelajaran IPA materi Rangka Manusia untuk siswa kelas IV SD Kanisius Gamping*. Skripsi thesis, Sanata Dharma Universit, 2017.
- H, Dasri, Edi Suwandi, H. Fitri Imansyah. *Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala*
- Hamzah , Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Malang, CV. Literasi Nusantara
- Hamzah , M. Ali, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014.
- Hosnan.Pendekatan saintifik dan kontestual dalam pembelajaran abad

21. Bogor: Ghalia Indonesia 2014.

Karunia Eka, Mokhammad Ridwan. *Penelitian Pendidikan*. Bandung, PT.

Refika Aditama, *Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* Vol 1 No. 2. 2016.

Kesumawat. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media *schoolology*. *Jurnal Derivat*. Volume 7, Nomor 7. 2018

Kholil, Mohammad, and Lailatul Usriyah. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62.  
<https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.

Kristianto, Dessy. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome*. *Jurnal Ekonomi*, 2018.

M Hosnan, *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

M. W & Andriani. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.  
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>, 2016.

Madona, A. S & Fikri H. *Pengembangan media pembelajaran berbasis multi media interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru. 2018.

Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Media, 2014.

Muhlisrarini dan M. Ali Hamzah. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.

Nur Izzati and Maharani Delta Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2. 2020.

Nurlatifah. Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Microsoft office Powerpoint Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrukeman kasihan Bantul, Skripsi Universitas PGRI Yogyakarta, 2015.



- Nursit , Isbadar. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Media Pendidikan Matematika “J-MPM”, Vol. 4 No. 1, 2016. *Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1*. Skripsi, Universitas Sanata Darma, 2017.
- Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: kencana, 2010.
- Rahmani, Naila Fauzia, *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang*
- Ramli, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan, IAIN Antasari Press,
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung, ALFABETA, 2018.
- Rohaeti , Euis Eti, dkk. *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Rosdakarya*, 2012.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Setyosari , Punaji. *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: kencana, 2010.
- Soenarto, Sunaryo, *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Ukar, Budi Purnama dan Kurweni *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017.
- Wati, Ega Rima S.Pd. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- Yamin , Martinis, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group, 2013.

Ulfin Nadiroh Yustika, Indah Wahyuni. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Atas.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 11 (2), 590-603.  
<https://majalahvisi.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/1236>, 2024.

Aghni Ihtiara, Indah Wahyuni. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berbasis Scientific Learning Dengan Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa SMA Pada Materi SPLTV.” *Jurnal: Indonesian Journal of Science, Technology and Humanities*. VOL. 1 NO. 1 (2023): IJSTECH - JUNI 2023:22-29.<https://doi.org/10.60076/ijstech.v1i1.12>, 2023.

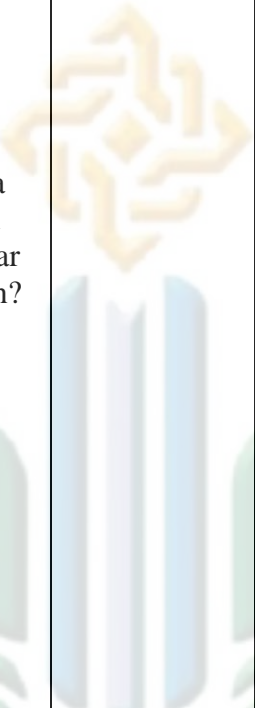


## LAMPIRAN – LAMPIRAN

### Lampiran 1 (Matriks Penelitian dan Pengembangan)

#### Matrik

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Pendekatan Sainifik Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien	<p>1. Bagaimana kevalidan pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Pendekatan Sainifik Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien?</p> <p>2. Bagaimana kepraktisan pengembangan Powerpoint Interaktif Sebagai</p>	<p>1. Powerpoint Interaktif</p> <p>2. Media pembelajaran matematika</p> <p>3. Pendekatan santifik</p>	<p>1. Animasi yang bergerak</p> <p>2. Pembelajaran Matematika di SD</p> <p>3. Mengamati, Menanya, Mengumpulkan, Informasi, Mengolah Informasi, dan Mengkomunikasikan.</p>	<p>1. Responden siswa kelas IIA SD</p> <p>2. Informan : a. Kepala Sekolah b. Wali Kelas</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Bahan rujukan, Buku pustaka, Artikel jurnal.</p> <p>5. Validasi: a. Dosen ahli materi</p>	<p>1. Metode Penelitian: <i>Research and Development</i> (R&amp;D)</p> <p>2. Model Penelitian : ADDIE</p> <p>3. Teknik pengumpulan data : a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi</p> <p>4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu :</p>

	<p>Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Pendekatan Saintifik Peserta Didik Kelas IIA Di Sekolah Dasar Al Baitul Amien?</p>			<p>b. Dosen ahli media c. Guru ahli matematika</p>	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <math display="block">V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%</math> </div> <p>Keterangan :</p> <p><i>V = nilai</i></p> <p><i>∑X = skor yang diperoleh</i></p> <p><i>N = skor maksimum</i></p>
--	--	--	--	--	---

Lampiran 2 (Pernyataan Keaslian Tulisan)

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niki Hidayah

NIM : 201101040008

Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 1 Maret 2024

Saya yang menyatakan



Niki Hidayah  
201101040008



Lampiran 3 (Permohonan Bimbingan Skripsi)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH 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](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1263/In.20/3.a/PP.009/03/2023  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040008  
Nama : NIKI HIDAYAH  
Semester : ENAM  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik peserta didik kelas II di SD Baitul Amien Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 Maret 2023

an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,







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

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

**SURAT TUGAS**

Nomor : B-1263/In.20/3.a/PP.009/03/2023

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, perlu kepastian pembimbing;  
b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 02/iN.20/3/01//2017 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

**MEMBERI TUGAS**

- Kepada : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
- Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :  
a. NIM : 201101040008  
b. Nama : NIKI HIDAYAH  
c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
d. Judul : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik peserta didik kelas II di SD Baitul Amien Jember
- Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 06 Maret 2024 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 06 Maret 2023  
an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 4 (Permohonan Ijin Penelitian)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH 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](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2813/In.20/3.a/PP.009/06/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Yayasan Masjid Jami Al Baitul Amien Jember

Jl. Raya Sultan Agung No 2 Jember, Jember Lor, Kec. Patrang, Kab. Jember Prov. Jawa Timur

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

NIM : 201101040008

Nama : NIKI HIDAYAH

Semester : Semester enam

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik peserta didik kelas IIA di SD Al Baitul Amien 01 Jember

" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang

Bapak/Ibu Drs.H.M. HASIEN SYAFRAWI

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Juni 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 5 ( Lembar Validitas (Ahli Materi Tahap I ) )

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran  
Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD  
Baitul Amien Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Niki Hidayah

Ahli Materi : Dr. Umi Faridah, M.M, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



**A. Penilaian Media oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KIdan KD.	✓				
2	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.	✓				
4	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6	Materi disampaikan secara sistematis.	✓				
7	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi		✓			
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar			✓		
9	Jawaban dibahas secara jelas.			✓		
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap	✓				
11	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media		✓			
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	✓				
13	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				

**B. Kebenaran Materi**

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Kurang peta konsep	Diberi Peta konsep
2.	Gambar belah ketupat kurang tepat	
3.	Materi kurang lengkap	lihat di buku
A.	Semua ciri harus ada animasi / gambar	Diberi gambar sesuai dengan ciri - ciri

**C. Komentor/ Saran**

Tambahkan suara dan penjelasan pada game soal

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

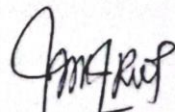
**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 31 Mei 2023

Ahli Materi

  
Dr. Umi Farthah, M.M., M.Pd.

Lampiran 6 ( Lembar Hasil Validasi Ahli Materi (Tahap II) )

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran  
Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD  
Al Baitul Amien Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Niki Hidayah

Ahli Materi : Dr. Umi Farihah, M.M.,M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



**A. Penilaian Media oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KIdan KD.	✓				
2	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.	✓				
4	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6	Materi disampaikan secara sistematis.	✓				
7	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi		✓			
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar		✓			
9	Jawaban dibahas secara jelas.	✓				
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap	✓				
11	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media		✓			
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	✓				
13	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				

**B. Kebenaran Materi**

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komenta r/ Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 05 Juni 2023

Ahli Materi

*Um Faridah*  
Dr. Umi Faridah, M.M.,M.Pd.

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Baitul Amien Jember

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Peneliti** : Niki Hidayah

**Ahli Media** : Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

**Petunjuk:**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala:**

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



**A. Penilaian Media oleh Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Aspek Rekayasa Perangkat</b>						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.		✓			
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.		✓			
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.			✓		
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.		✓			
6	Aplikasi yang digunakan tepat.		✓			
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		✓			
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.		✓			
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.			✓		
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.		✓			
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.		✓			
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.		✓			
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.			✓		
14	Desain media rapi.		✓			
15	Media didesain secara menarik.		✓			

**B. Kebenaran Media**

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
4.	Media pembelajaran belum dapat dioperasikan dengan mudah	user perlu instalasi aplikasi sesuai guideline penggunaan media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
9.	beberapa tombol belum bisa dioperasikan secara optimal	idem point 4
13.	Efek suara masih monoton	Sebaiknya tiap pergantian page pada slide didesain dengan efek suara yang bervariasi, menimbulkan suasana yang membangkitkan antusiasme user

**C. Komentar/ Saran**

Media akan lebih complete dan menarik, jika dilengkapi dengan tampilan video interaktif

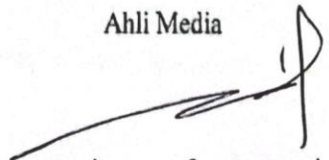
**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 23 Mei 2023

Ahli Media

  
Muhammad Junaidi

Lampiran 8 ( Lembar Hasil Validasi Ahli Media (Tahap II) )

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran  
Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD  
Baitul Amien Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Niki Hidayah

Ahli Media : Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I.

**Petunjuk:**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala:**

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



**A. Penilaian Media oleh Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Aspek Rekayasa Perangkat</b>						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.		✓			
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.		✓			
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓			
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.		✓			
6	Aplikasi yang digunakan tepat.		✓			
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		✓			
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.		✓			
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.		✓			
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.		✓			
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.		✓			
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.		✓			
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.		✓			
14	Desain media rapi.		✓			
15	Media didesain secara menarik.		✓			

**B. Kebenaran Media**

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/ Saran**

Akan lebih komplit dan menarik jika ada video bergerak yang menjelaskan detail Power point  
 Misal ; Slide nya berisi penjelasan dari researcher

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 3 Juni 2023

Ahli Media

*Muhammad Junaidi*

### LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Baitul Amien Jember

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Niki Hidayah

Nama Guru : Sepfya Alhasani, S.Pd.

**Petunjuk:**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran akuntansi terhadap kelayakan media pembelajaran *Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka. Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



### A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD.		✓			
2	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.		✓			
4	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7	Contoh soal disajikan dengan jelas.	✓				
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar	✓				
9	Jawaban dibahas secara jelas.	✓				
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap		✓			
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	✓				
13	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi	✓				
<b>Aspek Rekayasa Perangkat</b>						
14	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
15	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.		✓			
16	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.			✓		
17	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.		✓			
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
18	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.		✓			
19	Desain media rapi.		✓			
20	Media didesain secara menarik.		✓			

## B. Perbaiki Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

## C. Komentar/ Saran

- Pada kelas bawah (khususnya kelas 2) pertama-tama diharapkan pemberian apersepsi / pengenalan terhadap materi yg akan diajarkan. atau bisa dengan pemberian ice breaking?
- media PPT sudah bagus dan menarik hanya pemilihan background yang diperkecilkan agar tulisan bisa terlihat jelas.

## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Jember, 30 Agustus 2023.

Guru Pembelajaran Matematika

(Septiya Alisani)



Lampiran 10 ( Lembar Hasil Praktikalitas ( Respon Siswa ) )

**LEMBAR ANGGKET PENDAPAT SISWA**

Nama : ALEI.....  
Kelas : 2A.....  
Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Baitul Amien Jember.  
Mata Pelajaran : Matematika  
Peneliti : Niki Hidayah

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa *power point interaktif* berbasis pendekatan *saintifik*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**Pertanyaan.**

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?  
 Ya     Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya    Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya    Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya    Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya    Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya    Tidak

Komentar dan saran:

KAK MAKASIH SUDAH NGAJ di kelas  
2A Semoga sehat selalu dan panjang  
umurnya dan berbakti pada orangtua  
amin.

Jember, Kamis, 21 Agustus 2022  
Siswa

  
alfi

### LEMBAR ANKET PENDAPAT SISWA

Nama : SULHAN  
Kelas : 3A  
Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Baitul Amien Jember.  
Mata Pelajaran : Matematika  
Peneliti : Niki Hidayah

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa *power point interaktif* berbasis pendekatan *saintifik*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?  
 Ya  Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?  
 Ya  Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?  
 Ya  Tidak

u c

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya    Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya    Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya    Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya    Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya    Tidak

Komentar dan saran:

KAKAK BAIK

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, Kamis, 31 Agustus

Siswa

Sulthan



## LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Jasmine Khaira Henasir  
Kelas : 2A  
Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Baitul Amien Jember.  
Mata Pelajaran : Matematika  
Peneliti : Niki Hidayah

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa *power point interaktif* berbasis pendekatan *saintifik*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**Pertanyaan.**

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?  
 Ya     Tidak



4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

Ya  Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya  Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya  Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

Ya  Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya  Tidak

Komentar dan saran:

Kakaknya ramah dan baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, Kamis, 31 Agustus 2023

Siswa



Jasmin Kheyr Bennazir

## LEMBAR ANGGKET PENDAPAT SISWA

Nama : F. S. Y. ....  
Kelas : 20 .....  
Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Baitul Amien Jember.  
Mata Pelajaran : Matematika  
Peneliti : Niki Hidayah

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa *power point interaktif* berbasis pendekatan *saintifik*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**Pertanyaan.**

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?  
 Ya     Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya     Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya     Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya     Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya     Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya     Tidak

Komentar dan saran:

Belajarannya bermanfaat untuk jadi cita-cita

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, .....

Siswa

*Jamil  
Fesyah*



## LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : ICU  
Kelas : 2A  
Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Pendekatan Saintifik pada peserta didik kelas IIA di SD Baitul Amien Jember.  
Mata Pelajaran : Matematika  
Peneliti : Niki Hidayah

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran Matematika berupa *power point interaktif* berbasis pendekatan *saintifik*

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

**Pertanyaan.**

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?  
 Ya     Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?  
 Ya     Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?  
 Ya    Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?  
 Ya    Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?  
 Ya    Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?  
 Ya    Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?  
 Ya    Tidak

Komentar dan saran:

Kakak Baik sekali dan Bisa aku pahami.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 31 Kamis 2023

Siswa

*fat*

ica



Lampiran 11 (Instrumen Wawancara Untuk Guru)

**INSTRUMEN PENELITIAN**

**Pedoman Wawancara untuk Guru**

Nama Sekolah : SD AL Baitul Amien Jember  
Alamat Sekolah : Jl. Sultan Agung No.2 Jember  
Nama Guru Matematika : Septiya Ahsani, S.Pd.  
Hari/ tanggal wawancara : Rabu, 23 Agustus 2023  
Tempat : Sekolah SD AL Baitul Amien Jember

1. Bagaimana pengadaan media Matematika di SD ini?
2. Apa saja jenis media Matematika yang ada?
3. Berapakah jumlah media Matematika yang dimiliki SD ini?
4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran Matematika?
5. Bagaimana cara guru menyiapkan media Matematika dalam pembelajaran?
6. Apakah terdapat media Matematika berbentuk teknologi yang guru terapkan?
7. Bagaimana pendapat guru terkait Media Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang peneliti kembangkan?
8. Apakah Media Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
9. Apakah Media Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan peneliti bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Matematika Peserta didik?

Lampiran 12 (Instrumen Wawancara Untuk Peserta Didik)

**INSTRUMEN PENELITIAN**

**Panduan Wawancara untuk Siswa**

Nama Sekolah : SD AL Baitul Amien Jember  
Alamat Sekolah : Jl. Sultan Agung No.2 Jember  
Nama Siswa : Qirania, Mayrich, Askana, Atha, dan Fatimah.  
Kelas : 2 A  
Hari/ tanggal wawancara : Rabu, 23 Agustus 2023

1. Apakah dalam pembelajaran Matematika guru selalu menggunakan media?
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Matematika menggunakan media?
3. Apa saja media yang pernah digunakan?
4. Apakah media Matematika berupa Power point interaktif yang kamu mainkan menarik?
5. Apakah Media Matematika berupa Power point interaktif yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu?

*Lampiran 13 (Hasil Wawancara Guru dan Peserta Didik)*

A. Wawancara dengan guru

Transkrip wawancara

1. Pra Penelitian

a. Bagaimana pengadaan media Matematika di SD ini?

Untuk media matematika ini menggunakan benda konkret ada bendanya salah satu contohnya perkalian terbuat dari gabus diberikan gelas kemudian menggunakan sedotan dan nonton video.

b. Apa saja jenis media Matematika yang ada?

Jenis media Matematika di sekolah ini ada bentuk nyata dari bangun ruang kalo bangun datar kita bikin sendiri.

c. Berapakah jumlah media Matematika yang dimiliki SD ini?

Jumlah media Matematika yang dimiliki di sekolah ini masih belum ada karena masih baru.

d. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran Matematika?

Tidak semua menggunakan media dalam pembelajaran, hanya materi tertentu pelajaran matematika.

e. Bagaimana cara guru menyiapkan media Matematika dalam pembelajaran?

Di sekolah ini kelas 2 ada empat kelas jadi setiap guru kumpul membuat media dan sekolah memberikan dana untuk membeli bahan-bahan Media, contoh media yang sudah pernah dibuat yaitu tentang pecahan.

f. Apakah terdapat media Matematika berbentuk teknologi yang guru terapkan?

Masih belum, sebenarnya kami sudah pelatihan membuat game tapi belum diaplikasikan di dalam kelas.

## 2. Pasca Penelitian

- a. Bagaimana pendapat guru terkait Media Matematika berupa powerpoint interaktif berbasis pendekatan saintifik yang peneliti kembangkan?

Sudah bagus, inovatif, dan kreatif. Powerpoint interaktif ini juga saya akan gunakan di dalam kelas.

- b. Apakah Media Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

Pasti, karena semakin menarik medianya maka anak-anak akan semakin termotivasi untuk belajar, anak-anak akan lebih fokus dan konsentrasi, sehingga peserta didik akan mudah memahami materi pembelajaran.

- c. Apakah Media Matematika berupa power point interaktif berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan peneliti bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Matematika Peserta didik?

Iya, sangat bermanfaat sekali, mungkin untuk kedepannya saya juga akan belajar membuat powerpoint interaktif sehingga per sub bab bisa kami aplikasikan dalam pembelajaran.

## B. Wawancara dengan siswa

### 1. Pra Penelitian

- a. Nama : Qirania Adima Mahiswari

- 1) Apakah dalam pembelajaran Matematika guru selalu menggunakan media?

Iya pakai.

- 2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Matematika menggunakan media?

Senang.

- 3) Apa saja media yang pernah digunakan?

Papan Tulis/ Layar.

b. Nama : Mayrich Anza Princess Achmad

1) Apakah dalam pembelajaran Matematika guru selalu menggunakan media?

Tidak selalu pakai.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Matematika menggunakan media?

Senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan?

Gambar.

c. Nama : Zelene Askana Isaldhine Effendy

1) Apakah dalam pembelajaran Matematika guru selalu menggunakan media?

Iya.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Matematika menggunakan media?

Senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan?

Papan Tulis.

d. Nama : Atha Arsyah Maulana

1) Apakah dalam pembelajaran Matematika guru selalu menggunakan media?

Iya.

2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Matematika menggunakan media?

Suka.

3) Apa saja media yang pernah digunakan?

Papan Tulis.

e. Nama : Fatimah Zahra

1) Apakah dalam pembelajaran Matematika guru selalu menggunakan media?

Iya.



2) Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Matematika menggunakan media?

Senang.

3) Apa saja media yang pernah digunakan?

Papan Tulis.

## 2. Pasca Penelitian

a. Nama : Qirania Adima Mahiswari

1) Apakah media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan menarik?

Menarik.

2) Apakah Media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu?

Iya dapat termotivasi.

b. Nama : Mayrich Anza Princess Achmad

1) Apakah media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan menarik?

Menarik.

2) Apakah Media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu?

Iya termotivasi.

c. Nama : Zelene Askana Isaldhine Effendy

1) Apakah media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan menarik?

Tidak.

2) Apakah Media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu?

Iya dapat.

d. Nama : Atha Arsyia Maulana

1) Apakah media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan menarik?

Menarik.

2) Apakah Media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu?

Iya dapat membangkitkan motivasi.

e. Nama : Fatimah Zahra

1) Apakah media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan menarik?

Menarik.

2) Apakah Media Matematika berupa *powerpoint* interaktif yang kamu mainkan dapat meningkatkan motivasi kamu?

Iya dapat meningkatkan motivasi.



Lampiran 14 (Daftar Hadir Peserta Didik)

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS PENELITIAN**

Nama Sekolah : SD Al Baitul Amien Jember  
Kelas : 2A

NO	NAMA	P/L
1	ADIFA SHAKILA AFSHEEN	P
2	ADZKIA SAMHA SAUFA	P
3	AHMAD NAIL RIFQI ALI	L
4	AKHTARIZ SHIDQI EL FARUQI	L
5	ALFI INNAYAH NURCAHYANTI	P
6	ALMASHYRA DIFTA ZAHRA AQILLA	P
7	ARSHAKA ZILDJIAN PUTRA	L
8	ATHA ARSYA MAULANA	L
9	AYDIN ABDULLAH NUGRAHA	L
10	BINTANG FASYA ADINATA	L
11	BOBBY AROJUNO WIBOWO	L
12	CALVIN PUTRA ADIKOESOEMO	L
13	CITRANANDA MASHEL	P
14	EL RAFIF ZAYN PRIBADI	L
15	FATIMAH ZAHRA	P
16	GIBRAN AHMAD RAMADHAN	L
17	JASMINE KHEYRA BENAZIR	P
18	MAYRICH ANZA PRINCESS ACHMAD	P
19	MUHAMMAD AHZA MAULANA	L
20	MUHAMMAD ALVARO ANANYUDA	L
21	MUHAMMAD AZKA RAQILA ZAIN	L
22	MOHAMMAD SALMAN ALFARIZIE	L
23	QIRANIA ADIMA MAHISWARI	P
24	RAISA AZZAHRA	P
25	RAYYAN RIZAD RACHMAD	L
26	SARAH ALISHA SAKTI	P
27	ZELENE ASKANA ISALDHINE EFFENDY	P

**DAFTAR HADIR SISWA  
(UJI COBA SKALA KECIL)**

Nama Sekolah : SD Al Baitul Amien Jember  
Kelas : 2A

NO	NAMA	P/L	TTD
1	ADIFA SHAKILA AFSHEEN	P	
2	ADZKIA SAMHA SAUFA	P	
3	AHMAD NAIL RIFQI ALI	L	
4	AKHTARIZ SHIDQI EL FARUQI	L	
5	ALFI INNAYAH NURCAHYANTI	P	
6	ALMASHYRA DIFTA ZAHRA AQILLA	P	
7	ARSHAKA ZILDJIAN PUTRA	L	
8	ATHA ARSYA MAULANA	L	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



**DAFTAR HADIR SISWA  
(UJI COBA SKALA BESAR)**

Nama Sekolah : SD Al Baitul Amien Jember  
Kelas : 2A

NO	NAMA	P/L	TTD
1	ADIFA SHAKILA AFSHEEN	P	<i>Amul</i>
2	ADZKIA SAMHA SAUFA	P	<i>Amul</i>
3	AHMAD NAIL RIFQI ALI	L	<i>Amul</i>
4	AKHTARIZ SHIDQI EL FARUQI	L	<i>Amul</i>
5	ALFI INNAYAH NURCAHYANTI	P	<i>Amul</i>
6	ALMASHYRA DIFTA ZAHRA AQILLA	P	<i>Amul</i>
7	ARSHAKA ZILDJIAN PUTRA	L	<i>Amul</i>
8	ATHA ARSYA MAULANA	L	<i>Amul</i>
9	AYDIN ABDULLAH NUGRAHA	L	<i>Amul</i>
10	BINTANG FASYA ADINATA	L	<i>Amul</i>
11	BOBBY AROJUNO WIBOWO	L	<i>Amul</i>
12	CALVIN PUTRA ADIKOESOEMO	L	<i>Amul</i>
13	CITRANANDA MASHEL	P	<i>Amul</i>
14	EL RAFIF ZAYN PRIBADI	L	<i>Amul</i>
15	FATIMAH ZAHRA	P	<i>Amul</i>
16	GIBRAN AHMAD RAMADHAN	L	<i>Amul</i>
17	JASMINE KHEYRA BENAZIR	P	<i>Amul</i>
18	MAYRICH ANZA PRINCESS ACHMAD	P	<i>Amul</i>
19	MUHAMMAD AHZA MAULANA	L	<i>Amul</i>
20	MUHAMMAD ALVARO ANANYUDA	L	<i>Amul</i>
21	MUHAMMAD AZKA RAQILA ZAIN	L	<i>Amul</i>
22	MOHAMMAD SALMAN ALFARIZIE	L	<i>Amul</i>
23	QIRANIA ADIMA MAHISWARI	P	<i>Amul</i>
24	RAISA AZZAHRA	P	<i>Amul</i>
25	RAYYAN RIZAD RACHMAD	L	<i>Amul</i>
26	SARAH ALISHA SAKTI	P	<i>Amul</i>
27	ZELENE ASKANA ISALDHINE EFFENDY	P	<i>Amul</i>



Lampiran 15 (Surat Keterangan Selesai Penelitian)



YAYASAN MASJID JAMI' AL-BAITUL AMIEN JEMBER  
**SD AL - BAITUL AMIEN ( FULL DAY SCHOOL )  
JEMBER**

NSS : 102052418002

**SURAT KETERANGAN**

No : 172-B/SD.ABA.FDS/JBR/SKet/VIII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : H. MUZAKKI HIDAYAT, S.Ag., M.M.  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Al Baitul Amien (Full Day School) Jember  
Alamat : Jl. Sultan Agung No. 2 Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : NIKI HIDAYAH  
NIM : 201101040008  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai H. Ahmad Shiddiq Jember

Benar-benar telah mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Al-Baitul Amien (Full Day School) Jember selama 30 hari.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 31 Agustus 2023

Kepala Sekolah,
















**H. MUZAKKI HIDAYAT, S.Ag., M.M.**

NIP. 00.02.01.003

Lampiran 16 (Jurnal Kegiatan Penelitian)

**JURNAL PENELITIAN**  
**DI SD AL BAITUL AMIEN JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

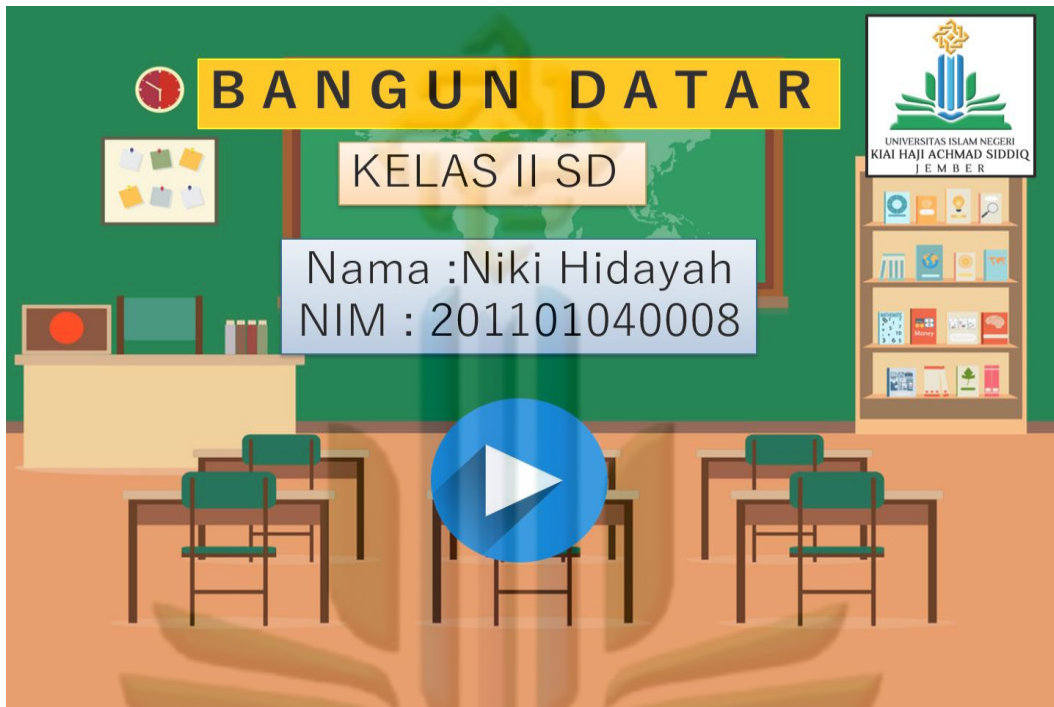
No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda tangan
1	Selasa, 23 Mei 2023	Validasi Ahli Media ( Tahap I )	
2	Rabu, 31 Mei 2023	Validasi Ahli Materi ( Tahap I )	
3	Sabtu, 3 Juni 2023	Validasi Ahli Media ( Tahap II )	
4	Senin, 5 Juni 2023	Validasi Ahli Materi ( Tahap II )	
5	Senin, 5 Juni 2023	Menyerahkan surat ijin penelitian serta observasi lingkungan sekolah	
6	Kamis, 20 Juli 2023	Pra penelitian wawancara guru matematika kelas IIA	
7	Kamis, 10 Agustus 2023	Validasi guru pembelajaran matematika	
8	Senin, 14 Agustus 2023	Uji coba produk media pembelajaran powerpoint interaktif kepada siswa kelas IIA (Skala Kecil)	

9	Senin, 21 Agustus 2023	Uji coba produk media pembelajaran powerpoint interaktif kepada siswa kelas IIA (Skala Besar)	
10	Senin, 21 Agustus 2023	Pengambilan data berupa angket respon siswa kelas IIA	
11	Rabu, 23 Agustus 2023	Wawancara siswa kelas IIA	
12	Rabu, 23 Agustus 2023	Wawancara guru matematika (Wali Kelas IIA)	
13	Kamis, 31 Agustus 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

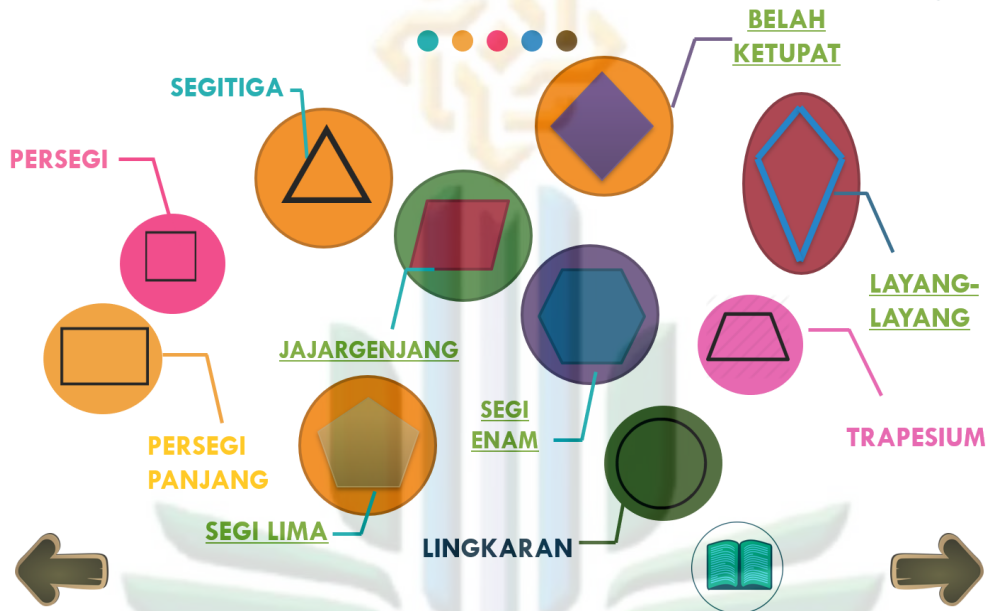


Lampiran 17 (Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint)





# MACAM-MACAM BANGUN DATAR



## PETUNJUK PENGGUNAAN PPT INTERAKTIF



Untuk memulai PPT interaktif



Kembali ke halaman utama (pertama)



Keluar dari jendela PPT



Tombol menu



Halaman berikutnya



Halaman sebelumnya





 Pengertian Bangun Datar 

**Bangun Datar** adalah Bangun dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.

EDUCATION & LEARNING

 **GAME** 

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Lampiran 18 (Dokumentasi Penelitian)

(Peneliti menjelaskan materi bangun datar menggunakan *powerpoint* interaktif)



( Uji coba pemakaian media *powepoint* interaktif dan mengisi angket oleh siswa)





(Wawancara dengan wali kelas dan menjelaskan cara mengisi angket)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



( Peserta didik mengisi angket )





( Wawancara dengan peserta didik)



(Foto Bersama dengan wali kelas dan kepala TU)



## RIWAYAT HIDUP



Nama : Niki Hidayah  
NIM : 201101040008  
Tempat/Tanggal Lahir : Negara, 27 November 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Pendidikan Islam  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN KHAS Jember  
Alamat : Jl. Delima Lingkungan Terusan Kelurahan Loloan Barat, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali.

### Riwayat Pendidikan :

1. TK Siti Khadijah
2. SD Negeri 2 Loloan Barat
3. SMP Negeri 2 Negara
4. MAN 1 Jembrana
5. UIN KHAS Jember

### Pengalaman Organisasi :

1. OSIS SMPN 2 Negara Bidang Keagamaan
2. Anggota Pramuka SMPN 2 Negara



3. Ketua Komunitas Siswa Peduli HIV/AIDS SMPN 2 Negara
4. Anggota PMR SMPN 2 Negara
5. Remaja Musholla Aminul Ummah Loloan barat
6. Wakil Ketua II Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU) PC Jembrana
7. Anggota PMII Rayon FTIK
8. Ketua Bidang Kaderisasi IMADE UIN KHAS Jember
9. Ketua Bidang PSDM HMPS PGMI

Prestasi Akademik :

1. Juara kelas dari kelas 1- 6 SDN 2 Loloan Barat
2. Juara 1 Lomba Pildacil Tingkat Kabupaten
3. Juara 4 Lomba Pildacil Tingkat Provinsi
4. Juara Umum 5 dari 10 kelas SMPN 2 Negara
5. Juara 2 di kelas MAN 1 Jembrana
6. Beasiswa Prestasi Akademik (PEMKAB) Jembrana



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER