



ANALISIS VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD/ MI

Ummu Khairiyah¹, Awaliah Dea Lestari²

^{1,2} Universitas Islam Lamongan

e-mail:¹ummukhairiyah@unisla.ac.id, ²awaliyahdhea@gmail.com

Diterima: 24 Juli 2022 | Direvisi: 08 September 2022 | Disetujui: 05 November 2022 © 2022 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstrak

Dalam pembelajaran masih kurangnya media yang mendukung, siswa kesulitan memahami matematika, karena tidak ada media yang konkrit, kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran *power point* interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media *power point* interaktif pada materi bangun datar kelas IV SD/MI yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan materi 96,4%, kelayakan bahasa 88,8%, dan kelayakan media 99,4% dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media *power point* interaktif yang dikembangkan valid untuk diterapkan pada siswa kelas IV SD/MI.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Power Point Interaktif, Validitas Media.

Abstract

In learning there is still a lack of supporting media, students have difficulty understanding mathematics, because there is no concrete media, the teacher's lack of creativity in making learning media. Therefore, it is necessary to develop interactive power point learning media. The purpose of this study was to produce a product in the form of interactive power point media on valid grade IV SD/MI flat-building materials. This research is a research and development using the ADDIE model. The results showed that the feasibility of the material was 96.4%, the feasibility of language was 88.8%, and the feasibility of the media was 99.4% with very valid criteria. It can be concluded that the developed interactive power point media is valid to be applied to fourth grade students of SD/MI.

Keywords: Interactive Power Point, Learning Media, Media Validity.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi saat ini erat kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih aktif dan menarik apabila dapat memaksimalkan penggunaan teknologi. Kualitas mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Khairiyah & Faizah (2020) pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Salah satunya yaitu menggunakan bahan ajar/ media pembelajaran. Oleh karena itu

kualitas pengajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran untuk mencapai suatu proses pembelajaran dengan baik.

Sejalan dengan perkembangan zaman media pembelajaran dibutuhkan guru dalam menyampaikan pesan, serta materi pelajaran (Yaumi, 2018). Oleh karena itu perlu adanya penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran, dan dapat menarik perhatian siswa. Namun pada analisis yang telah dilakukan, terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan media pembelajaran sehingga implementasi pada media masih kurang. Hasil Observasi yang dilakukan di SDN Made 1, SDN Tanjung dan MI Thoriqul Ulum pada 20-27 Oktober 2020 menunjukkan bahwa, belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung. Terdapat sarana dan prasaran yang cukup memadai, tetapi pembelajaran yang dilakukan masih monoton membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar. Sudah tersedianya media pembelajaran, namun media tersebut jarang dimanfaatkan karena kondisinya rusak.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di ke-3 lembaga atau sekolah menunjukkan bahwa, dalam pembelajaran matematika belum terdapat adanya penerapan media pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Sudah tersedia adanya media pembelajaran, namun sangat jarang dimanfaatkan karena kondisinya yang rusak dan guru hanya memberikan penjelasan di papan tulis saja. Kurangnya kreativitas guru dalam pembuatan media. Dalam pembelajaran matematika guru hanya memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya saja.

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran dimana siswa harus berfikir secara logis, dan sistematis. Pada kenyataannya pembelajaran matematika masih di anggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk di fahami terutama pada materi bangun datar. Pemberdayaan penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat memperjelas dalam penyajian pesan dan informasi salah satunya dengan menggunakan media power point. Menurut Kadaruddin (2018) *Power point* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi, presentasi, dan membuat animasi yang ditunjang melalui menu yang tersedia dalam power point. Penggunaan media power poin dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar serta menarik perhatian peserta didik dalam belajar matematika. Selain itu, peserta didik akan dapat belajar secara mandiri melalui media power point yang dapat menyajikan materi secara utuh dan lebih ringkas.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis tingkat validitas materi, media dan bahasa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji validitas. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran *power point* interaktif pada materi bangun datar di kelas IV SD/MI.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD/MI yang valid.

Penelitian ini dilaksanakan di 2 sekolah yaitu SDN Made 1 Lamongan dan SDN Tanjung pada bulan Maret 2021. Target atau sasaran penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD/MI. Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, dimana model pengembangan ini sederhana, mudah difahami, terstruktur, dan sistematis (Made, Jampel, & Pudjawan, 2014). Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze, design, development implementation*) dan *Evaluation*.

Teknik analisis data hasil validasi menggunakan skala likert: 4 sangat baik, 3 baik, 2 kurang baik, 1 sangat kurang baik (Bakri, Rasyid, & Mulyaningsih, 2015), untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan pada media. Penilaian rata-rata skor validasi dihitung menggunakan rumus:

$$V = \frac{TSEV}{S - MAX} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S-MAX = Skor Maksimal yang di harapkan

100% = Konstanta (Hartatik, Utaminingsih, & Madjdi, 2020)

Kriteria skor penilaian validasi dijabarkan pada tabel berikut:

Presentase (%)	Kriteria	Tindak Lanjut
76 % < P ≤ 100 %	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
51 % < P ≤ 75 %	Valid	Revisi seperlunya
26 % < P ≤ 50 %	Kurang Valid	Banyak revisi
0 < P ≤ 25 %	Tidak Valid	Revisi total

Tabel 1. kriteria validasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Data Kuantitatif

Hasil validasi media akan ditampilkan sebagai berikut:

No	Aspek	%	Kriteria Kevalidan
1	Kedalaman Materi	100%	Sangat Valid
2	Akurasi Fakta	100%	Sangat Valid
3	Kebenaran Konsep	95%	Sangat Valid
4	Keterkinian	100%	Sangat Valid
5	Rujukan Termasa	100%	Sangat Valid
6	Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu	100%	Sangat Valid
7	Mengembangkan Kecakapan Akademik	100%	Sangat Valid
8	Menyajikan Contoh Konkret	100%	Sangat Valid
9	Kejelasan Pesan	100%	Sangat Valid
Skor Total		895	
Skor Maksimal		900	
Rata-rata		99,4%	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Data kuantitatif hasil validasi materi akan ditampilkann sebagai berikut:

No	Aspek	%	Kriteria Kevalidan
1	Kedalaman Materi	95,8%	Sangat Valid
2	Akurasi Fakta	100%	Sangat Valid
3	Kebenaran Konsep	95%	Valid
4	Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu	91,6%	Sangat Valid
5	Menyajiakn Contoh Konkret	100%	Sangat Valid
Skor total		481,8	
Skor Maksimal		500	
Rata-rata		96,3%	Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Data kuantitatif hasil validasi bahasa akan ditampilkan sebagai berikut:

No	Aspek	%	Kriteria Kevalidan
1.	Rujukan Termasa	91,6%	Sangat Valid
2.	Mengembangkan Kecakapan Sosial	91,6%	Sangat Valid
3.	Kejelasan Pesan	83,3%	Valid
Skor total		266,5	
Skor Maksimal		300	
Rata-rata		88,8%	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Validasi Bahasa

b. Data Kualitatif

Data kualitatif ini berupa kritik yang diberikan oleh validasi ahli. Kritik tersebut akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan. pada media yang dikembangkan

Kritik	Tindak Lanjut
<ol style="list-style-type: none"> 1. Font.nya disamakan. 2. Warna yang di gunakan disesuaikan dengan tingkat karakteristik pada anak. 3. Bacsound.nya dkecilkan. 4. Instrument validasi media sebaiknya diperinci sesuai dengan saran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Font harus di samakan agar terlihat konsisten dan rapi. 2. Pemilihan warna kuning dan hijau, karena warna tersebut dapat membangkitkan semangat, menarik perhatian, menenangkan dan menyegarkan. 3. Bacsound lagu dkecilkan agar suara aslinya terdengar lebih jelas. 4. Instrument yang digunakan harus rinci dan detail untuk di fahami.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media sudah sangat baik. 2. Media perlu di upgrade dalam bentuk aplikasi android (kalau penggunaan media dibatasi dengan ketersediaan laptop). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertahankan media yang telah dikembangkan. 2. Media tidak perlu di upgrade, karena harus fokus lagi pada judul penelitian.

Tabel 5. Kritik dan Tindak Lanjut Validasi Media

2. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *power point* interaktif pada materi bangun datar kelas IV SD/MI yang valid dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE didasari karena model ini sederhana, mudah difahami, dan dikembangkan secara sistematis.

Berdasarkan penelitian tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi validasi dan sangat valid untuk diimplementasikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Indriyanti (2017) bahwa media interaktif berbasis PPT untuk meningkatkan hasil belajar ips kelas V efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata penilaian oleh validasi media sebesar 79% dan Validasi materi sebesar 89% dengan kriteria layak dan sangat layak.

Selain itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian sri sumarni, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Power Point* Berbasis Spakol Mata Pelajaran PKN dinyatakan valid dan dapat diterapkan dalam pembelajaran yang sudah diuji cobakan melalui uji validitas ahli materi diperoleh nilai 94% dengan kriteria cukup valid, dan validasi media diperoleh nilai 84% dengan kriteria cukup valid (Sumarni, Ilmu, Sosial, Sarjana, & Malang, 2016).

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif yang telah dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 99,4% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *power point* interaktif dapat mudah untuk diakses, dapat menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa karena di dalam media *power point* terdapat gambar, audio, serta animasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Damayanti & Qohar (2019) bahwa ketertarikan, keterlibatan dan

partisipasi siswa dalam belajar dapat meningkat dan lebih bermakna ketika menggunakan *power point*. Penilaian oleh ahli media meliputi kedalaman materi, akurasi fakta, kebenaran konsep, keterkinian, rujukan termasa, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan kecakapan akademik, social menyajikan contoh konkret dan kejelasan pesan.

Hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata 96,4% dengan kategori sangat valid. Isi materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran dengan kelengkapan, kesesuaian, keruntutan dan kejelasan materi sesuai dengan kebutuhan siswa (Rahman, 2017). Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kedalaman materi, akurasi fakta, kebenaran konsep, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menyajikan contoh konkret.

Hasil validasi bahasa memperoleh nilai rata-rata 88,8% kategori sangat valid. Dimana bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik dari segi keterbacaan dan kejelasannya (Hidayah & Nurtjahyani, 2017). Adapun aspek yang dinilai oleh ahli bahasa meliputi rujukan termasa, mengembangkan kecakapan sosial, dan kejelasan pesan.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, terdapat kritik yang diberikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan terhadap isi atau media yang dikembangkan. Kritik yang diberikan oleh validator media masih terdapat revisi pada bagian font yang harus disamakan, warna yang digunakan sebaiknya kuning dan hijau. Menurut Purnama (2010) pemilihan warna warna cerah dapat menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang.

Kritik yang diberikan oleh validasi ahli materi pada penelitian ini yang menekankan pada kedalaman materi, akurasi fakta, kebenaran konsep, menumbuhkan rasa ingin tahu dan menyajikan contoh konkret dalam media secara umum/ keseluruhan sudah bagus. Hal ini sesuai dengan pendapat Teguh Triwiyanto (2017), bahwa isi materi yang digunakan dalam media pembelajaran memberikan kemudahan siswa terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan kritik yang diberikan oleh validator ahli materi pada penelitian ini masih terdapat revisi pada penulisan kata atau huruf yang salah atau terdapat kata "*typo*". Untuk itu perlu adanya perbaikan dalam penulisan kata atau huruf yang salah agar siswa mudah memahami tulisan dalam media dengan baik dan jelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* interaktif materi bangun

datar memiliki tingkat kevalidan sangat valid mulai dari validitas media, materi, maupun Bahasa. Dengan persentase berturut-turut 99,4%; 96,3%; 88,8%.

Saran bagi penelitian selanjutnya, diharapkan media power point yang dikembangkan dikolaborasikan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, agar dalam pembelajaran matematika dapat menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berfikir kritis dan pemahaman konsep dapat meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Bakri, F., Rasyid, R., & Mulyaningsih, R. D. A. (2015). *Pengembangan Modul Fisika Berbasis Visual untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)*. 1(2), 67–74.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Hartatik, S., Utaminingsih, S., & Madjdi, A. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Berbasis Higher Order Thingking Skills Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 196–206.
- Hidayah, N., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas Pengembangan Media Puzzle Berbasis Puzzlemake A match pada Sub Pokok Bahasan Sel Analysis of Validity of Puzzle Media Development Based on Puzzlemake a match on Select Sub Subsidies. *Biology Education Conference*, 14(1), 575–580.
- Indriyanti, N. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas Vb Sdn Karangayu 02 Kota Semarang*. Semarang.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khairiyah, U. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI LAmongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(2), 197–204.
- Khairiyah, U., & Faizah, S. N. (2020). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Modul Tematik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.4903>
- Made, T., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*.

Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Morelent, Y. (2015). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan karakter Siswa Sekolah Dsar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi. *Jurnal Gramatika*, 1(2), 141–152.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–130.
- Rahman, M. K. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jasa Bank Lainnya Berbantuan Edmodo Untuk Siswa Kelas X Smk Koperasi Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, S., Ilmu, P., Sosial, P., Sarjana, P. P., & Malang, U. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(3), 363–372.
- Teguh Triwiyanto. (2017). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.