

Using Presentation Slide Media to Improve Student Learning Results on Fractional Number Material in Mathematics Lessons in Class 4 SDN 02 Cibadak

Budi Kurnia^{1*}, Tia Siti Maryam², Amalia Listi Putri³, Yusriyah Humaira⁴
Muhammad Febriandi⁵
Universitas Nusa Putra

Corresponding Author: Budi Kurnia budi.kurnia@nusaputra.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: Power Point,
Mathematics, Fractions,
Learning

Received : 05, June

Revised : 15, July

Accepted: 25, August

©2024 Kurnia, Maryam, Putri,
Yusriyah: This is an open-access
article distributed under the terms of
the [Creative Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The aim of this research is to characterize students' reactions to interactive slide presentation learning materials on fractions in Class 4 SDN 02 Cibadak, as well as media creation and its application. Utilizing the Borg and Gall paradigm, research and development is a research methodology. A questionnaire was used as a data collection tool. Saturated sampling was used to select a research sample consisting of 25 Class 4 students at SDN 02 Cibadak who represented the entire population. This media is in the very practical category, as evidenced by expert test findings which show that 91% of material experts, 85% of media experts and 89% of language experts think that this media is suitable. Based on their comments, teachers and students reported eligibility percentages that fell into the very practical category: 90% for students and 94% for educators. In short, this interactive PowerPoint learning resource for fractions is a great replacement for the traditional method of teaching fractions in elementary school mathematics classes (Class 4 SDN 02 Cibadak).

Penggunaan Media Slide Presentasi Ntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Pecahan Dalam Pelajaran Matematika Di Kelas 4 Sdn 02 Cibadak.

Budi Kurnia^{1*}, Tia Siti Maryam², Amalia Listi Putri³, Yusriyah Humaira⁴

Muhammad Febriandi⁵

Universitas Nusa Putra

Corresponding Author: Budi Kurnia budi.kurnia@nusaputra.ac.id

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Power Point, Matematika, Pecahan, Pembelajaran

Received : 05, June

Revised : 15, July

Accepted: 25, August

©2024 Kurnia, Maryam, Putri, Yusriyah: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkarakterisasi reaksi siswa terhadap materi pembelajaran presentasi slide interaktif materi pecahan di Kelas 4 SDN 02 Cibadak, serta pembuatan media dan penerapannya. Memanfaatkan paradigma Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan merupakan metodologi penelitian. Selembar kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data. Sampling jenuh digunakan untuk memilih sampel penelitian yang terdiri dari 25 siswa Kelas 4 SDN 02 Cibadak yang mewakili seluruh populasi. Media ini masuk dalam kategori sangat praktis, dibuktikan dengan temuan uji ahli yang menunjukkan bahwa 91% ahli materi, 85% ahli media, dan 89% ahli bahasa berpendapat bahwa media tersebut cocok. Berdasarkan komentar mereka, guru dan siswa melaporkan persentase kelayakan yang masuk dalam kategori sangat praktis: 90% untuk siswa dan 94% untuk pendidik. Singkatnya, sumber pembelajaran PowerPoint interaktif untuk pecahan adalah pengganti yang bagus untuk metode tradisional dalam mengajarkan pecahan di kelas matematika sekolah dasar (Kelas 4 SDN 02 Cibadak).

PENDAHULUAN

Guru mengembangkan strategi belajar mengajar matematika dengan tujuan mendorong pemikiran kreatif siswa, yang dapat meningkatkan kapasitas berpikir kritis serta kapasitas mereka untuk menghasilkan pengetahuan baru dalam upaya memahami topik dengan lebih baik. (Wijayanti, 2018). Mempelajari bilangan, ukuran geometri, dan pengolahan data merupakan bagian dari matematika pada program sekolah dasar dan MI. Pecahan merupakan salah satu mata pelajaran matematika yang dipelajari di kelas 4 sekolah dasar. Salah satu topik yang dibahas pada bagian aljabar adalah pecahan. Pentingnya bagi siswa untuk memahami pengertian pecahan, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun matematika. Di dunia nyata, mereka yang pandai menyelesaikan pecahan akan sukses dalam karir seperti mekanik, tukang kayu, dan apoteker (Suardi et al., 2022).

Istilah bahasa Inggris "education" berasal dari etimologi "edification", yang berarti proses pengembangan keterampilan dan kualitas pribadi seseorang. Karena pendidikan pada hakikatnya adalah upaya manusia untuk mengembangkan potensinya baik jasmani maupun rohani sejalan dengan cita-cita masyarakat dan budaya, maka pendidikan merupakan topik yang tidak akan pernah diperdebatkan. Menurut Moh Roqib, "pendidikan adalah suatu proses transformasi pengetahuan ke arah peningkatan, penguatan dan penyempurnaan seluruh potensi manusia". (Miftachul Jannah, 2017).

TINJAUAN PUSTAKA

Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap penerapan praktis matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa termasuk informasi, sikap, dan kemampuan yang sesuai dengan tahap perkembangannya harus mendapat prioritas utama di sekolah dasar. Karena siswa sekolah dasar seringkali berada pada tahap perkembangan kognitif "operasional konkret", maka pemahaman subjek yang dipelajari memerlukan penggunaan sumber belajar yang nyata (Dzoretzky, 1990: 254). Enam jenis media pembelajaran utama adalah teks, audio, visual, manipulatif, orang, dan video. Kategori-kategori ini berfungsi sebagai sarana untuk mengubah konsep-konsep abstrak menjadi bentuk nyata atau manipulatif yang dapat dipahami siswa (Heinich et al., 2000).

Pembelajaran di Era 5.0 harus dilakukan dengan berani. Wet (2006) menegaskan bahwa salah satu metode pemanfaatan teknologi untuk memberikan siswa akses informasi untuk pembelajaran online adalah melalui slide presentasi. Slide dari presentasi adalah alat yang berguna untuk berbagi pengetahuan para pakar. Mereka juga dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Slideshow menjadi favorit di kalangan pendidik karena kemampuannya dalam mengekspresikan dan memanipulasi teks, foto, dan video dengan efek dan tampilan yang menarik secara visual dan mudah digunakan. Menurut Wet (2006), penggunaan media slide presentasi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru dapat lebih mengelola pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong minat siswa

dengan penggunaan media presentasi slide pembelajaran (Rina, 2020: 128). Sesuai dengan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah membuat materi pembelajaran interaktif untuk siswa kelas IV SD berdasarkan slide presentasi meliputi materi pecahan.

METODOLOGI

Memfaatkan adaptasi model Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan merupakan metodologi penelitian. Ada enam langkah yang terlibat dalam prosedur penelitian dan pengembangan: 1. Pengumpulan informasi dan penelitian; 2. Perencanaan; 3. Penciptaan produk pertama; 4. Uji lapangan pertama; dan 5. Implementasi produk.

Strategi sampling jenuh digunakan untuk mengumpulkan sampel penelitian yang berjumlah 25 siswa kelas 4 SDN 02 CIBADAK yang seluruhnya merupakan populasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan reaksi siswa terhadap media pembelajaran interaktif PowerPoint pada materi pecahan di kelas 4 sekolah dasar, serta menjelaskan produksi media dan mengevaluasi penerapan media. Formulir kuesioner yang dikirimkan kepada spesialis, guru, dan siswa berfungsi sebagai alat penelitian. Penyajian data penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif.

Teknik Analisis Data

Tabel 1. Skor Pilihan Jawaban Penilaian

No	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

Menghitung persentase skor per aspek dan menghitung persentase skor secara keseluruhan: Presentase jawaban responden = $\frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$

P = Presentase Jawaban

$\sum X$ = Jumlah Skor Responden

$\sum X_i$ = Jumlah Skor Maksimum (Riduwan, 2009 : 29)

Kriteria Kelayakan

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Tafsiran
$P > 80\%$	Sangat Layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Layak
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

Hasil pengembangan produk dianggap layak jika memperoleh skor kriteria kelayakan dengan persentase $\geq 51\%$ (Arikunto, 2008:35).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dibatasi pada beberapa tahap ini mengacu pada Borg & Gall dan model pengembangannya. Tahapan tersebut terdiri dari: a) memperoleh informasi; b) perencanaan; c) mengembangkan produk; dan d) validasi dan pengujian. Penjelasan setiap langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini disajikan di bawah ini:

a. Tahap Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi awal mengenai kondisi pembelajaran matematika di kelas 4 SDN 2 Cibadak, khususnya pada materi bilangan pecahan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dengan guru kelas, dan angket kepada siswa. Hasil pengumpulan informasi menunjukkan bahwa:

1. Observasi: Pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah konvensional tanpa media yang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi bilangan pecahan dengan baik.
2. Wawancara dengan Guru Kelas: Guru mengakui adanya kendala dalam menjelaskan pengertian bilangan pecahan dan pembelajaran tidak menggunakan media yang bervariasi.
3. Angket Siswa: Sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami materi bilangan pecahan dan menganggap pelajaran matematika kurang menarik.

b. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi, peneliti merencanakan pengembangan media pembelajaran berupa slide presentasi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tahap perencanaan meliputi:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran: Menyusun tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
2. Menyusun Materi Slide Presentasi: Menyusun materi bilangan pecahan yang disajikan dalam bentuk slide presentasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): Menyusun RPP yang mengintegrasikan penggunaan slide presentasi dalam proses pembelajaran matematika.

c. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan slide presentasi berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Proses pengembangan meliputi:

1. Desain Slide Presentasi: Membuat desain slide presentasi yang menarik, dengan penggunaan warna, gambar, dan animasi yang mendukung pemahaman materi.
2. Pembuatan Konten Slide: Menyusun konten slide yang terdiri dari definisi, contoh, dan latihan soal bilangan pecahan, serta langkah-langkah penyelesaian soal.

3. Revisi dan Penyempurnaan: Melakukan revisi dan penyempurnaan slide presentasi berdasarkan masukan dari guru dan rekan sejawat.
- d. Tahap Validasi dan Ujicoba
- Tahap ini bertujuan untuk menguji efektivitas slide presentasi yang telah dikembangkan. Proses validasi dan ujicoba meliputi:
1. Validasi Ahli: Melibatkan ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk menilai kualitas dan kesesuaian slide presentasi. Validasi dilakukan melalui diskusi dan pemberian feedback konstruktif.
 2. Ujicoba Terbatas: Melakukan ujicoba terbatas di kelas 4 SDN 2 Cibadak dengan sejumlah siswa. Ujicoba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan slide presentasi dan mengidentifikasi kendala yang muncul.
 3. Revisi Berdasarkan Ujicoba: Melakukan revisi slide presentasi berdasarkan hasil ujicoba terbatas, dengan memperbaiki bagian-bagian yang kurang efektif atau menambahkan elemen yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media slide presentasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan pecahan. Berikut hasil analisis data:

1. Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa: Rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan slide presentasi meningkat secara signifikan. Nilai rata-rata siswa naik dari 65 menjadi 85.
2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa: Berdasarkan angket yang diberikan setelah pembelajaran, Mayoritas siswa melaporkan bahwa penggunaan slide presentasi meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar matematika.
3. Respon Guru: Guru merasa terbantu dengan adanya slide presentasi karena mempermudah penyampaian materi dan membuat suasana kelas lebih hidup.

Secara keseluruhan, penggunaan media slide presentasi dalam pembelajaran bilangan pecahan di kelas 4 SDN 2 Cibadak efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Slide presentasi yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tinjauan literatur dari berbagai jurnal dan publikasi dilakukan sebagai bagian dari studi pendahuluan. Misalnya Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Jurnal Qohar tahun 2019, diberi judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis PowerPoint pada Materi Kerucut" menunjukkan betapa pentingnya bagi guru untuk memberikan contoh nyata ide-ide matematika kepada siswa untuk memfasilitasi pemahaman mereka. Jurnal lain, "Pengembangan Media Kit Pembelajaran untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar terhadap Materi Pecahan Sederhana" oleh Fita Ayu Apriasha,

Taufik H., dan Nareswari A. (2019), mengungkapkan bahwa pemahaman siswa terhadap isi pecahan masih relatif rendah, berdasarkan survei yang dilakukan terhadap guru sekolah dasar kelas empat di Bekasi. Pecahan sulit dipahami siswa jika hanya diajarkan secara lisan tanpa bantuan materi pendidikan. Kajian Jurnal oleh Taufikurrahman dan Nurhaswinda (2021) "Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bagaimana penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas empat sekolah dasar tentang topik matematika terkait pecahan. Imam Anas Hadi (2017) menulis dalam publikasi bernama "Pentingnya Pengenalan Tentang Perbedaan Individu Anak dalam Efektivitas Pendidikan" menegaskan bahwa setiap anak adalah individu yang memiliki ciri, ciri, dan pertumbuhan yang unik. Pendidikan kontekstual dapat meningkatkan kemajuan akademis siswa dan memberikan makna yang lebih besar pada proses pembelajaran, menurut sebuah makalah dari Northwest Regional Education Laboratories. Menurut Nadawidjaya (2009), pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk aktif belajar guna mencapai keseimbangan hasil belajar, meliputi komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik. berdasarkan penelitian yang dipublikasikan pada tahun 2020 di jurnal bernama Rina Widyawati "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Dengan Model Student Team Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 02 CIBADAK," Telah ditemukan bahwa penggunaan PowerPoint di kelas dapat membantu guru membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran yang dibahas, yang keduanya akan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Guru kelas 4 SDN 02 CIBADAK diwawancarai untuk mendapatkan data lebih lanjut. Data yang dikumpulkan antara lain sebagai berikut: banyak siswa yang kesulitan membedakan pembilang dan penyebut suatu bilangan pecahan; mereka sering salah menilai pembilang dan penyebut karena kurang memperhatikan; dan mereka sering menghabiskan seluruh kelas berkumpul dengan teman-temannya. Selain itu, siswa sering kali menunjukkan sedikit minat dalam belajar dan meletakkan kepala mereka di meja saat berada di kelas. Selama pembelajaran daring, pendidik mengalami kesulitan dalam mengontrol perilaku siswa agar tetap serius dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran daring menyulitkan pendidik dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Siswa kelas 4 pasti perlu mempelajari media karena mereka masih dalam masa perkembangan yang memerlukan bantuan media untuk memodelkan konsep-konsep yang diajarkan, khususnya pada materi pecahan. Siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan guru apabila mempunyai akses terhadap sumber belajar yang sesuai. Guru sering menggunakan PowerPoint dengan teks animasi atau video pembelajaran YouTube sebagai bahan ajar. Presentasi PowerPoint dan video YouTube telah digunakan sebagai sumber pengajaran pecahan. Guru kelas IV SDN 02 CIBADAK menyatakan bahwa PowerPoint adalah alat yang berguna yang dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kelas. Menyajikan konten pecahan secara detail dan dengan

tampilan yang menarik dimungkinkan melalui PowerPoint. Untuk membuat materi pembelajaran pecahan interaktif menggunakan PowerPoint, perlu menggunakan tema dan visual menarik yang disajikan dalam format yang menarik dan mudah digunakan.

Perencanaan Awal

Sebelum membuat materi pembelajaran interaktif pecahan pada kelas matematika sekolah dasar berbasis PowerPoint, telah dilakukan persiapan terlebih dahulu. Hal ini meliputi pemilihan dan pengumpulan konten pecahan yang akan dimasukkan ke dalam materi pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar.

1) Definisi Pecahan

Jika a dan b bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol maka disebut pecahan. Dapat dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dimana a dan b disebut pembilang, b disebut penyebut, dan b bukan faktor. (Kennedy,1994:425-427).

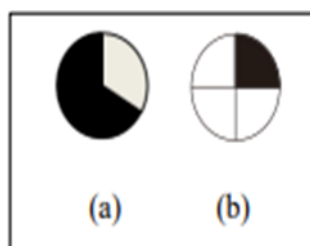
$$\frac{a}{b} \Rightarrow \frac{\rightarrow \text{Pembilang}}{\rightarrow \text{Penyebut}}$$

2) Konsep Pecahan sebagai Bagian dari Keseluruhan

Pecahan adalah nilai numerik yang mewakili sebagian dari total. Cara menyatakan pecahan adalah dengan a/b , dimana b , bilangan ter bawah, menyatakan besaran suatu bilangan bulat. Sedangkan jumlah kepingan yang dimaksud adalah a . Sebagai ilustrasi: Ditampilkan ilustrasi sebuah lingkaran yang terbelah menjadi empat bagian yang kongruen. Diklaim $1/4$ porsinya terambil jika hanya satu komponen yang diambil. Bagian yang digelapkan atau mempunyai rona berbeda digunakan untuk menunjukkan bagian yang telah diambil. Satu menunjukkan komponen yang dikeluarkan, sedangkan empat menampilkan jumlah total komponen dengan dimensi yang sama.

3) Penulisan Pecahan

Mengajarkan siswa cara menulis pecahan dilakukan selanjutnya ketika mereka sudah memiliki pemahaman yang kuat tentang ide-ide dasar di baliknya. Contoh cara penulisan pecahan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Pecahan dalam Lingkaran

Pada gambar (a), pecahan $1/3$ ditampilkan di area yang diarsir, dan (b), pecahan $1/4$ ditampilkan di area yang diarsir, memodifikasi isi materi pecahan yang telah disiapkan agar selaras dengan kurikulum dan keterampilan dasar.

Kurikulum : Sekolah menggunakan Kurikulum 2013. Pendidik menggunakan buku tematik Kurikulum 2013 revisi 2018 sebagai panduan dalam mengajar. Materi pecahan disajikan pada tema 5 (Cuaca), sub tema 1 (Perubahan Cuaca), pembelajaran 1.

Kompetensi Dasar

Tabel 3. Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR	
3.4	Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.
4.4	Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret

Menentukan Pendekatan Pembelajaran : Pilih metode yang akan digunakan selama proses pendidikan. Metode kontekstual digunakan untuk pembelajaran interaktif PowerPoint materi pecahan yang diajarkan pada matematika sekolah dasar.

Menyusun Materi: Menyusun sumber daya pendidikan secara metodis dengan menitikberatkan pada poin a sampai dengan c.

Mengembangkan Produk Awal : Ikuti petunjuk berikut untuk melihat produk pertama dari sumber belajar interaktif PowerPoint untuk pecahan matematika sekolah dasar:

a. Membuat Gambar

Membuat atau mengedit foto agar lebih sesuai dengan tema dan menjadikannya lebih menarik secara visual untuk digunakan sebagai tombol, latar belakang, atau objek pada media. Langkah-langkahnya adalah: Gunakan mesin pencari Google untuk mendapatkan foto referensi untuk digunakan dalam pembuatan media. Kemudian gunakan program Corel Draw untuk memodifikasi gambar yang diunduh, menambah, menghapus, mewarnai, dan menggambar sesuatu. Terakhir, simpan gambar yang telah diedit.

b. Mengembangkan PowerPoint Interaktif

gunakan program PowerPoint 2010 untuk membaca materi pembelajaran interaktif berdasarkan konten dan gambar yang dibuat sebelumnya. Fase ini memerlukan sejumlah tugas, termasuk mengetik, membuat slide, menganimasikannya, menambahkan gambar dan musik, dan mengintegrasikan slide dengan hyperlink.

Uji Lapangan Awal

Tiga subjek ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi digunakan dalam percobaan lapangan pertama untuk mengevaluasi media yang dibuat.

Tujuan dari ujian ahli materi adalah untuk mengevaluasi konten yang dirilis media. Evaluasi ini terdiri dari empat komponen: kesesuaian konten, kedalaman, kesesuaian media dengan konten, dan penyajian. Pengujian oleh ahli

media bertujuan untuk mengevaluasi media berdasarkan dua aspek: desain tampilan dan pemrograman media. Ujian ahli bahasa digunakan untuk mengevaluasi bahasa di media. Ini terdiri dari enam komponen evaluasi: terminologi, kesesuaian norma bahasa, kesesuaian untuk pertumbuhan siswa, dan bahasa yang lugas, komunikatif, dialogis, dan interaktif.

Grafik rekapitulasi hasil uji para ahli



Presentase jawaban responden = $\frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$ % AhliMateri

Presentase jawaban responden = $\frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$ % AhliMedia

Presentase jawaban responden = $\frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$ % AhliBahasa

Gambar 2. Hasil Uji Ahli

alam pembicaraan ini, kita akan membahas bagaimana materi pembelajaran dibuat, seberapa tepat materi tersebut dinilai, dan bagaimana reaksi anak-anak terhadap sumber pembelajaran PowerPoint interaktif untuk pecahan dalam aritmatika sekolah dasar kelas empat. Sehubungan dengan era 5.0 yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara berani di Indonesia, maka dikembangkanlah materi pembelajaran PowerPoint interaktif materi pecahan pada mata pelajaran matematika kelas 4 SD. Komponen utama pembelajaran adalah lingkungan belajar. Alat pengajaran yang membantu instruktur menyampaikan isi, menumbuhkan kreativitas siswa, dan fokus pada proses pembelajaran adalah media pembelajaran. (Miftah, 2013). Saat ini, kita memiliki akses ke berbagai sumber belajar, khususnya media sosial. Motivasi belajar siswa akan meningkat berkat media yang juga dapat menginspirasi mereka dalam berbicara, menulis, dan menggunakan imajinasinya. Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar serta menumbuhkan interaksi positif antara pendidik dan siswa. Selain itu, media juga dapat membantu siswa mengatasi rasa bosannya ketika belajar di kelas. Pembelajaran dan partisipasi siswa harus berkaitan dengan proses pembelajaran agar lebih berhasil (Ali et al., 2022).

Dengan menggunakan enam tahap penelitian dan pengembangan, maka terciptalah materi pembelajaran PowerPoint interaktif Borg and Gall untuk matematika kelas 4 SD pecahan: perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian lapangan pendahuluan, modifikasi produk yang signifikan, dan penerapan produk semuanya termasuk dalam penelitian dan pengumpulan informasi. Studi literatur dari beberapa publikasi dan makalah ilmiah merupakan bagian dari langkah penelitian dan pengumpulan data. Wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Menyusul pernyataan Marti (2010) Hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN 02 CIBADAK menunjukkan banyaknya kesulitan yang dihadapi siswa dalam

memahami isi pecahan, hal ini bertolak belakang dengan pernyataan guru bahwa pengajaran matematika sering kali menemui kendala karena sifatnya yang abstrak. Ada siswa yang kesulitan membedakan pembilang dan penyebut pecahan, ada pula siswa yang kesulitan memahami perbedaan keduanya. Microsoft PowerPoint adalah platform potensial dengan kemampuan mutakhir yang membantu instruktur membuat model pembelajaran interaktif, klaim Darmawan (2011). Menurut Matheson dkk. (2002), yang menyatakan bahwa hyperlink dapat membuat PowerPoint menjadi interaktif, langkah pertama pengembangan produk melibatkan pembuatan gambar dan mengubah materi pembelajaran PowerPoint menjadi interaktif dengan menambahkan hyperlink pada setiap slide presentasi. Agar file PowerPoint interaktif dapat diakses di smartphone Android, langkah selanjutnya adalah mengubahnya menjadi sebuah aplikasi. Pengujian hasil produksi media oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa merupakan bagian dari tahap uji lapangan pertama. Seluruh pengujian tersebut menghasilkan penilaian yang masuk dalam kategori sangat layak. Rekomendasi ahli dipertimbangkan saat melakukan revisi terhadap konten, media, dan bahasa. Dua puluh lima siswa kelas empat SDN 02 CIBADAK berpartisipasi dalam implementasi produk. Untuk mengukur reaksi mereka terhadap media yang dibuat, pendidik dan siswa diminta untuk menguji produk dan menyampaikan komentar menggunakan formulir tanggapan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian SDN 02 CIBADAK dan pembuatan sumber belajar PowerPoint interaktif materi pecahan pada kelas matematika SD, dapat disimpulkan bahwa:

1. Di kelas 4 sekolah dasar, materi pembelajaran PowerPoint interaktif adalah pengganti yang bagus untuk materi pembelajaran tradisional sambil membahas pecahan.
2. Berdasarkan temuan uji ahli, materi pembelajaran PowerPoint interaktif yang dihasilkan memenuhi standar yang sangat relevan; Rata-rata ahli materi memberikan persentase sebesar 91%, ahli media memberikan persentase sebesar 85%, dan ahli bahasa memberikan persentase sebesar 89%.
3. Media pembelajaran PowerPoint interaktif berhasil mengatasi masalah sebagian siswa yang mengalami kesulitan atau kebingungan dalam memahami konsep pecahan. Respons dari pendidik menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94%, sedangkan dari siswa sebesar 90%, sehingga media ini dianggap sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Mengikuti proyek penelitian dan pembuatan sumber pengajaran PowerPoint interaktif untuk konten pecahan di kelas matematika sekolah dasar, rekomendasi berikut dapat dibuat:

1. Guru perlu membuat dan memanfaatkan sumber belajar PowerPoint interaktif sebagai pengganti sumber belajar tradisional untuk berbagai bidang topik.

2. Dibutuhkan lebih banyak kreativitas dalam menyusun materi pembelajaran PowerPoint yang interaktif dengan menawarkan berbagai pilihan menu yang komprehensif dan menarik.
3. Untuk memperkecil ukuran file sumber belajar PowerPoint interaktif akhir, disarankan untuk menggunakan atau mengompresi gambar, video, audio, dan jenis media lainnya dalam ukuran sedang.

PENELITIAN LANJUTAN

Penulis menyadari bahwa, karena pengetahuan dan kemampuan peneliti yang terbatas, makalah ini memiliki banyak kekurangan dalam penulisan, bahasa, dan bentuk penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak agar makalah ini lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Annisah, S. (2017). Alat peraga pembelajaran matematika. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 1-15.
- Arifin, Z. (2014). Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Rosda Karya.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Azhar, A. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bunyamin. (2010). "Penggunaan Media Benda Konkret Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Pecahan Kelas 4 SDN 03 Petarukan Pemalang tahun 2009 / 2010" (Unpublished undergraduate thesis). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Coombs, P. H. (1968). *The World Educational Crisis*. Oxford University Press.
- Ediger, M. (1997). *Reading in Mathematics*.
- Erman, S. (2003). Strategi Pengajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA.
- Haavelsrud, M. (1970). Views on war and peace among students in West Berlin public schools. *Journal of Peace Research*, 7(2), 99-120.
- Hadiansyah, T. (2018). Pengembangan Buku Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Untuk Mahasiswa Program Studi Teknologi

Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (Doctoral dissertation,
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).

- Karo-Karo, I. Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*.2022, 2(2), 1-6.
- Miftachul Jannah. (2017). Pendidikan Profetik Perspektif Moh.Roqib dan Implikasinya dala, *Rekonstruksi Pendidikan Islam Integratif*. Program Studi Pendidikan Agama Islam, 153.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Suardi, S., EL Hakim, L., & Aziz, T. A. (2022). Kesalahan-Kesalahan Siswa pada Materi Pecahan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 418-428. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.201>
- Wijayanti, R. Y. (2018). Peningkatan pemahaman konsep pecahan dengan kartu domino pecahan pada Kelas III SDN Sinduadi 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 154-160.
- R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Mariati, M. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD TENTANG PECAHAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA DI SDN 14 BANYUASIN. *SCHOLASTICA JOURNAL JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 5(1).
- Saleh, S., Nasution, T., & Harahap, P. (2020). Pendidikan Luar Sekolah.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2019). Karakteristik dan model layanan pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. *Widya Accarya*, 10(1).

Kurnia, Maryam, Putri, Yusriyah

Widiastuti, N. L. G. K. (2019). Karakteristik dan model layanan pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. *Widya Accarya*, 10(1).