



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT AMBER* MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SD

Lalu Mochammad Firmansyah¹, Galuh Kartika Dewi², Tri Ahmad Budi Susilo³,

¹²³Universitas PGRI Delta, Indonesia

Email: ¹firmanarclos@gmail.com

²galuhkartika86@gmail.com

³trisolostkip@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media, mengetahui hasil belajar siswa, serta mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Amber*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE. Hasil validasi media memperoleh skor 95% dikategorikan "sangat layak" dan hasil validasi media memperoleh skor 95% dikategorikan "sangat layak". Hasil uji validitas instrumen mendapatkan skor pada tiap pernyataan lebih dari 0,413 menunjukkan semua pernyataan valid, uji reabilitas mendapatkan nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* 0,727 menunjukkan semua pernyataan reliabel. Sedangkan hasil belajar mendapatkan skor 0,71 dikategorikan "tinggi" menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk respon siswa setelah menggunakan media *PowerPoint Amber* memperoleh skor dengan rata-rata 45% yang dikategorikan "sangat positif". Hasil dari penelitian pengembangan media *PowerPoint Amber* yaitu dikategorikan sangat layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa serta mendapatkan respon yang positif setelah siswa kelas II SDN KARANGPURI 2 menggunakan media *PowerPoint Amber* pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah sampai 10.000.

Kata kunci: Hasil belajar, Matematika, *PowerPoint Amber*

Abstract: The aim of this research is to determine the suitability of the media, determine student learning outcomes, and determine student responses after using the Amber PowerPoint learning media. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The media validation results obtained a score of 95% categorized as "very feasible" and the media validation results obtained a score of 95% categorized as "very feasible". The results of the instrument validity test obtained a score for each statement of more than 0.413, indicating that all statements were valid, the reliability test obtained a Cronbach's Alpha reliability value of 0.727, indicating that all statements were reliable. Meanwhile, learning outcomes received a score of 0.71, categorized as "high", indicating an increase in student learning outcomes. For student responses after using PowerPoint media, Amber obtained an average score of 45% which was categorized as "very positive". The results of research into the development of PowerPoint Amber media were categorized as very suitable for use and improved student learning outcomes and received a positive response after class II students at SDN KARANGPURI 2 used PowerPoint Amber media in mathematics subjects involving whole numbers up to 10,000.

Key words: Learning Outcomes, Math, *PowerPoint Amber*



UNIVERSITAS PGRI DELTA
SIDOARJO



YPLP PT

UNIPDA

PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal penting dalam kehidupan seseorang yang dibutuhkan sampai akhir hayatnya. Pendidikan membuat seseorang berusaha memperbaiki kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam kehidupannya. Pendidikan adalah metode yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu proses belajar yang ditujukan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya. Pendidikan sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Peserta didik di Indonesia sebagian besar tidak memiliki keterampilan literasi dasar seperti memahami teks sederhana dan tidak memiliki keterampilan numerasi dasar seperti menggunakan prinsip-prinsip matematika dasar (Kasih, 2023), untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di Indonesia, kurikulum merdeka dianggap mampu mengatasi masalah tersebut. Kurikulum yang dengan berbagai perbaikan yang dilakukan, diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah seperti meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi untuk anak-anak Indonesia. Kurikulum Merdeka menurut permendikbudristek yaitu:

“Kurikulum merdeka adalah kurikulum dimana struktur pembelajarannya dibagi menjadi dua kegiatan utama yaitu pembelajaran intrakurikuler yang mengacu pada capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap mata Pelajaran, dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang mengacu pada standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki peserta didik.”

Pada tahun 2022, pemerintah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap dan berencana untuk melaksanakannya sepenuhnya di semua tingkat pendidikan dasar dan menengah pada tahun 2024. Kurikulum Merdeka ini

menghadirkan beberapa inovasi dibandingkan dengan kurikulum 2013, antara lain: mengganti kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan capaian pembelajaran, mengubah status mata pelajaran, memberikan kewenangan kepada satuan pendidikan untuk menyusun kurikulum operasional secara mandiri, menyusun kurikulum yang terdiri dari kegiatan intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, mengganti penjurusan dengan kelompok mata pelajaran pilihan, dan menekankan asesmen formatif daripada sumatif dalam penilaian capaian pembelajaran.

Setelah melakukan kegiatan belajar, siswa memperoleh kemampuan tertentu yang disebut hasil belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar mencakup kompetensi atau keterampilan yang dikuasai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor (Setyorini, 2021). Menurut Mustakim (2020), hasil belajar adalah apa saja yang diperoleh oleh peserta didik sesuai dengan penilaian yang telah ditentukan oleh kurikulum lembaga pendidikan. Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai hasil dari proses belajar mengajar yang sesuai dengan kurikulum lembaga pendidikan, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar menunjukkan perubahan yang terjadi pada pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku seseorang akibat dari pembelajaran yang dilakukannya, sedangkan perubahan yang terjadi karena pertumbuhan tidak termasuk dalam hasil belajar (Lestari, 2012). Sudjana, 2005 dalam (Firmansyah, 2015) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami oleh seseorang setelah menjalani proses belajarnya. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar, sesuatu yang didapatkan setelah melewati proses belajar yaitu bertambahnya wawasan ataupun keahlian baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dari alokasi waktu yang lebih banyak untuk mempelajari matematika dibandingkan mata pelajaran lainnya. Matematika juga menjadi salahsatu

ujian yang harus dihadapi saat ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Melalui pembelajaran yang banyak melibatkan perhitungan matematika, seseorang bisa melatih kemampuan berpikirnya secara logis, kritis, kreatif, dan terampil. Matematika adalah ilmu yang sudah dikenalkan sejak jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN KARANGPURI 2 pada tanggal 23 Agustus tahun 2023, siswa masih mempunyai kendala dalam memahami materi pada mata pelajaran matematika dan siswa masih kurang tertarik untuk mempelajari ataupun memperhatikan materi yang disampaikan guru mata pelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) SDN KARANGPURI 2 yaitu 75 yang datanya didapatkan melalui wawancara guru kelas II SDN KARANGPURI 2. Dari 25 jumlah siswa yang ada di SDN KARANGPURI 2 rata-rata nilai yang didapatkan setelah mengerjakan soal latihan harian yang diberikan oleh guru kelasnya ada 12 siswa yang nilainya dibawah 75 (dengan nilai rata-rata 60,3), 7 siswa yang nilainya 75 (dengan nilai rata-rata 75), dan 6 siswa yang nilainya diatas 75 (dengan nilai rata-rata 83).

Untuk mengatasi masalah siswa yang kurang tertarik ataupun kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, maka dibutuhkanlah media pembelajaran yang dapat memicu minat belajar siswa agar semangat dan memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran dari guru kepada peserta didik yang dapat menumbuhkan dan merangsang minat peserta didik untuk belajar dan menerima informasi. Menurut Nurfadhillah (2021), media pembelajaran merupakan sumber belajar juga diartikan sebagai manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik meraih pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum menggunakan teknologi digital contohnya seperti *Powerpoint*, khususnya pada pembelajaran Matematika kelas II materi operasi bilangan cacah. Selain itu, guru-guru di SDN KARANGPURI 2 belum menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran interaktif yang

memungkinkan pengguna berinteraksi dengan komputer. Hal ini disebabkan karena guru kurangnya memahami fungsi lebih dari *Powerpoint* dan juga disebabkan karena guru di SDN KARANGPURI 2 mayoritas sudah pra lanjut usia yang biasanya menggunakan media buku atau papan tulis saja.

Pengajar hanya menyadari bahwa *Powerpoint* seharusnya digunakan sebagai alat presentasi semata. Namun, sebenarnya menciptakan materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Powerpoint* jauh lebih sederhana dibandingkan dengan penggunaan perangkat lunak aplikasi lainnya. Guru hanya menggunakan media yang ada di kelas berupa papan tulis, buku dan kadang kala menggunakan LCD proyektor dengan media gambar-gambar yang sesuai dengan materi. Padahal fasilitas di sekolah sudah cukup memadai dan bisa menunjang pembelajaran siswa. Seperti LCD Proyektor yang bisa digunakan untuk menampilkan media yang menarik. Meskipun keterbatasan penggunaan media selama proses pembelajaran menyebabkan kurangnya perhatian dari siswa, sehingga mereka lebih condong melakukan kegiatan yang tidak menguntungkan bagi perkembangan pribadi mereka.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* *Amber* (Animasi Bergerak). Salah satu produk dari *Microsoft* yang berfungsi sebagai alat bantu presentasi adalah *Microsoft Power Point*, yang bersama dengan *Microsoft word* dan *excel* sudah populer di kalangan banyak orang (Rusman dkk, 2013: 300). *Microsoft Power Point* adalah sebuah *software* yang dibuat secara khusus untuk dapat memperlihatkan program multimedia yang menarik, mudah dibuat, mudah digunakan dan cukup hemat, karena hanya memerlukan media penyimpanan data sebagai bahan utamanya (Rusman dkk, 2013: 301)."

Untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, *Microsoft Office Power Point* memiliki fitur slide yang dapat menampilkan poin-poin penting. Slide tersebut dapat diperkaya dengan fitur animasi yang menarik dan bervariasi. Selain itu, fitur lain seperti: *front picture*, *sound*, dan *effect* juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas slide. Dengan demikian, program ini dapat menyesuaikan dengan cara belajar siswa yang

berbeda-beda, baik yang bersifat visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013: 297).”

Adapun penelitian sebelumnya Dhea Shintia Ardella (2023) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Tema 9 Subtema 3. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *Powerpoint Office* dan juga menggunakan animasi, sedangkan untuk perbedaan pada penelitian ini terletak pada jenjang kelas yang diteliti, materi yang diteliti, tempat penelitian, serta pada penggunaan animasi Bergeraknya.

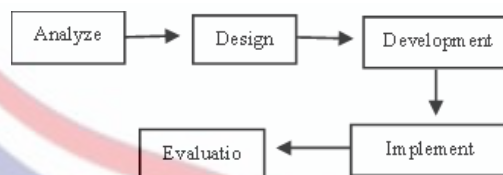
Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, terdapat permasalahan kurangnya minat belajar siswa pada Pelajaran matematika dan minimnya penggunaan media pembelajaran di SDN KARANGPURI 2. Jika tidak diatasi, permasalahan tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint Amber* (Animasi Bergerak) Pada Materi Matematika Kelas II SD”.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Interaktif *PowerPoint Amber* pada mata pelajaran matematika kelas II SD, mengetahui hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran Interaktif *PowerPoint Amber* pada mata pelajaran matematika kelas II SD, dan mengetahui respon siswa tentang penggunaan media Interaktif *PowerPoint Amber* pada mata pelajaran matematika kelas II SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian riset dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan. Penelitian ini juga menggunakan modifikasi model ADDIE yang dimodifikasi dari Robert Maribe Branch pada tahun 2009. Dalam model ADDIE ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan yakni, *analyze* atau analisis, *design* atau perencanaan, *development* atau pengembangan, *implementation* atau penerapan, dan

evaluation atau evaluasi.



Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE

(Robert Maribe Branch, 2009)

Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas II SDN KARANGPURI 2 sejumlah 25 siswa, tempat penelitian pengembangan berada di SDN KARANGPURI 2, dan waktu pelaksanaan penelitian pada semester I tahun ajaran 2023/2024 tanggal 23 agustus 2023 sampai semester II tahun ajaran 2023/2024 tanggal 05 maret 2024.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan wawancara dan angket. Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data, diantaranya 1) form wawancara 2) lembar angket validasi materi, 3) lembar angket validasi media, dan 4) lembar angket respon siswa.

Peneliti menggunakan analisis presentase dengan kriteria tertentu untuk mengetahui kevalidan suatu media dan materi pembelajaran interaktif. Format analisis validasi kevalidan media dan materi dibentuk menggunakan Skala Likert sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Validasi Media

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2014)

Hasil validasi tersebut dapat dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka presentase kelayakan

f = Jumlah skor yang diberikan responden

N = Jumlah skor maksimal

Data lembar validasi yang sudah dikumpulkan kemudian dikonversi dari skor penilaian menggunakan kriteria presentase sebagai berikut:

Tabel 2.2 Skor penilaian Validasi

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak layak

(Permata & Hapsari, 2021)

Berdasarkan kritesia presentase diatas, media pembelajaran *PowerPoint Amber* dikatakan Layak apabila hasilnya memenuhi presentase 61% dari semua aspek, setelah media dikatan valid maka bisa dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu bisa melakukan uji coba produk.

selanjutnya pengumpulan data berupa *pretest* dan *posttest* yang berwujud soal pilihan ganda dan soal uraian yang terdiri dari 20 soal, soal *pretest* diberikan sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang dipahami oleh siswa dan soal *posttest* diberikan sesudah siswa memperoleh perlakuan yang bertujuan untuk melihat hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan.

Setelah data didapatkan, selanjutnya data diolah dan dianalisis diantaranya analisis uji validitas, uji reabilitas dan nilai hasil Belajar menggunakan uji *Statistic Product and Sevice Solution (SPSS Statistics 25)*, hasil belajar siswa kegiatan penilaian setelah proses pembelajaran berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) SDN KARANGPURI 2 yaitu nilai 75. Jadi apabila nilai peserta didik ≥ 75 dari skor maksimal 100, maka peserta didik tersebut dikategorikan telah tuntas dan apabila nilai peserta didik < 75 dari skor maksimal 100 maka peserta didik tersebut dikategorikan tidak tuntas. Adapun rumus penilaian hasil belajar sebagai berikut:

$$= \frac{n - gain}{skor\ pretest - skor\ posttest} = \frac{skor\ max - skor\ pretest}{skor\ max - skor\ pretest}$$

Tabel 2.3 Kriteria penilaian hasil belajar

Interval skor	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Dr. Sumardi, 2020)

Analisis respon siswa setelah menggunakan media *PowerPoint Amber* dengan data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Perolehan presentase validator

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal.

Untuk menentukan kriteria penilaian angket respon siswa dimuat dalam tabel berikut:

Tabel 2.4 Kriteria Respon Siswa

Presentase	Kategori
35% – 50%	Sangat positif
20% – 35%	Positif
10% – 20%	Kurang positif
0% – 15%	Tidak positif

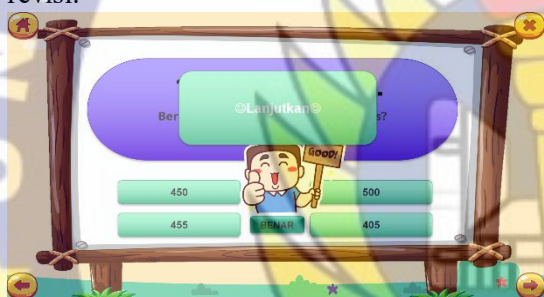
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *PowerPoint Amber* pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 10.000. Media pembelajaran tersebut sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Matematika. Media ini menggunakan teknologi digital sehingga mudah untuk digunakan dan mudah disimpan. Spesifikasi media pembelajaran *PowerPoint Amber* hanya bisa digunakan untuk mata Pelajaran Matematika pada materi bilangan cacah samapi 10.000 pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Dalam penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Amber* ada beberapa tahapan yaitu yang pertama melakukan pemahan materi dengan mengintruksikan kepada peserta didik untuk membaca materi bilangan cacah sampai 10.000 dengan sedikit penjelasan dari guru, selanjutnya mengintruksikan kepada peserta didik untuk

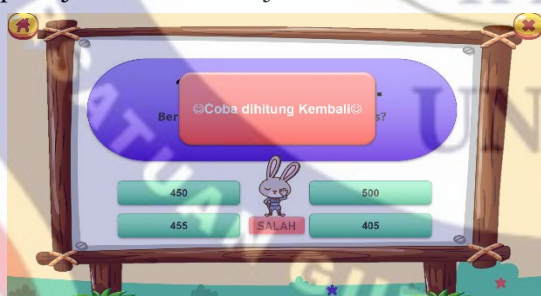
menyimak penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Amber*. Adapun langkah-langkah pengembangan media *PowerPoint Amber* tersebut yaitu mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas II sesuai dengan permasalahan yang terjadi di SDN KARANGPURI 2, setelah mengidentifikasi kebutuhan siswa hal yang dilakukan yaitu merumuskan butir-butir materi secara terperinci sehingga mendukung tercapainya tujuan, selanjutnya yaitu menyusun alat ukur sehingga mengetahui kelayakan dan respon siswa setelah menggunakan media melalui validasi media yang divalidasi oleh dosen ahli media dan angket respon siswa yang diisi oleh siswa tersebut, selanjutnya yaitu membuat media melalui aplikasi *PowerPoint office* yang didukung fitur *morph* dengan aplikasi pendukung lainnya seperti *canva* atau lainnya.

Berikut tampilan pada media pembelajaran *PowerPoint Amber* sebelum revisi.



Gambar 3.1 Tampilan sebelum revisi

Sebelum revisi, pada pilihan kuis jawaban benar atau salah audio hanya terdapat pada jawaban benar saja.



Gambar 3.2 Tampilan setelah revisi

Adapun revisi dari media pembelajaran *PowerPoint Amber* yaitu tentang penambahan audio pada pilihan kuis ketika siswa menjawab benar maupun salah.

Pada hasil kevalidan, validasi media dilakukan oleh dosen ahli media Universitas

PGRI Delta Sidoarjo. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Sebagai mana yang dijelaskan oleh (Syawaluddin et al., 2019) validasi media digunakan untuk melihat layak atau tidak media tersebut. Berikut data hasil validasi ahli media yang dilakukan, memperoleh data dibawah ini.

Tabel 3.1 validasi media

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media Powerpoint <i>Amber</i> Matematika mudah digunakan dan mudah disimpan					√
2.	Kemenarikan pengemasan desain media Powerpoint <i>Amber</i> Matematika.					√
3.	Desain warna media Powerpoint <i>Amber</i> Matematika.					√
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media Powerpoint <i>Amber</i> Matematika.					√
5.	Media Powerpoint <i>Amber</i> Matematika memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)					√
6.	Kemampuan media Powerpoint <i>Amber</i> untuk memfasilitasi siswa dalam belajar					√
7.	Kemampuan media Powerpoint <i>Amber</i> Matematika untuk memfasilitasi guru					√

8.	Media Powerpoint Amber Matematika yang digunakan sesuai dengan materi	√	5.	Materi bilangan cacah sampai 10.000 sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	√
9.	Ketepatan fungsi media Powerpoint Amber Matematika	√	6.	Kejelasan uraian materi bilangan cacah sampai 10.000.	√

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100 \quad P = 95\%$$

Berdasarkan data hasil validasi diatas memperoleh data 95% yang dikategorikan media dikatan sangat layak untuk digunakan, hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria yang sudah ditentukan.

Pada hasil kevalidan materi, validasi materi dilakukan oleh guru kelas II SDN KARANGPURI 2, validasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan. Berdasarkan data hasil validasi ahli materi memperoleh skor presentase sebagai berikut:

Tabel 3.2 validasi materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Relevansi materi dengan TP pada materi bilangan cacah sampai 10.000.					√
2.	Materi bilangan cacah sampai 10.000 yang disajikan secara sistematis.					√
3.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasan yang mudah dipahami pada materi bilangan cacah sampai 10.000.					√
4.	Materi bilangan cacah sampai 10.000 sesuai yang dirumuskan					√

7.	Cakupan materi yang berkaitan dengan bab yang dibahas pada materi bilangan cacah sampai 10.000.	√
8.	Materi bilangan cacah sampai 10.000 jelas dan spesifik.	√
9.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi bilangan cacah sampai 10.000.	√

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{43}{45} \times 100 \quad P = 95\%$$

Berdasarkan uji validasi materi memperoleh skor 95% yang berarti media *Power-Point Amber* dikategorikan sangat layak untuk digunakan, hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria yang sudah ditentukan.

Uji validitas instrument dilakukan dengan menggunakan korelasi antar skor dalam tiap pertanyaan. Uji validitas menggunakan uji *Statistic Product and Sevice Solution (SPSS Statistics 25)*, berdasarkan uji korelasi pearson, pertanyaan dianggap valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. r_{tabel} menggunakan nilai 0,05, sedangkan nilai *Degree of Freedom (DF)* sejumlah 23 adalah 0,413. Apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dianggap tidak valid. Berikut uji validitas yang telah dilakukan.

Tabel 3.3 uji validitas

No	Pearson Correlatio	Signif-ikan	Ket-erangan
1.	0,523	0,007	Valid
2.	0,419	0,037	Valid
3.	0,560	0,004	Valid
4.	0,485	0,014	Valid
5.	0,498	0,011	Valid
6.	0,549	0,004	Valid
7.	0,526	0,007	Valid
8.	0,549	0,004	Valid
9.	0,445	0,026	Valid
10.	0,572	0,003	Valid
11.	0,454	0,023	Valid
12.	0,458	0,021	Valid
13.	0,587	0,002	Valid
14.	0,465	0,019	Valid
15.	0,481	0,015	Valid
16.	0,425	0,034	Valid
17.	0,446	0,025	Valid
18.	0,425	0,034	Valid
19.	0,493	0,012	Valid
20.	0,557	0,004	Valid

Berdasarkan pada Tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi skor pada tiap pernyataan lebih dari 0,413 hasil tersebut menunjukkan bahwa semua pernyataan dikatakan valid.

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan uji *Statistic Cronbach's Alpha*. Hasil dari *Statistic Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa semua pertanyaan dikatakan reliabel atau tidak. Adapun kriteria nilai dalam uji reliabilitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria reliabilitas soal

Nilai Kolerasi (r)	Kriteria
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Hasil dari uji reliabilitas instrument siswa kelas II SDN KARANGPURI 2 dengan menggunakan *Statistic Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Tabel 3.5 Hasil uji reliabilitas

Reliability	Statistics
Cronbach's Alpha	N of Items

0,727

20

Berdasarkan tabel 3.4 dapat dianalisis bahwa nilai uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* adalah 0,727 hasil tersebut menunjukkan bahwa semua pernyataan dikategorikan “tinggi” dan menghasilkan instrument yang reliabel.

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reabilitas maka tahap selanjutnya yaitu melakukan uji hasil belajar dengan menggunakan media *PowerPoint Amber* yang menggunakan tes *Pretest* dan *Posttest*. Berdasarkan data *Pretest* dan *Posttest* yang sudah diperoleh sebelum dan sesudah uji coba media sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil pretest dan posttest

No	Nama	Nilai Siswa	
		Pretest	Posttest
1.	KH	50	92
2.	TQ	55	90
3.	AG	45	72
4.	KN	58	87
5.	AR	66	95
6.	ZE	60	90
7.	FZ	55	88
8.	YI	50	86
9.	MA	65	88
10.	RA	66	85
11.	FI	71	91
12.	ZN	52	86
13.	RY	50	88
14.	AA	55	85
15.	IA	60	89
16.	EA	75	96
17.	AW	68	95
18.	NA	50	88
19.	CA	45	89
20.	LA	55	87
21.	IN	66	93
22.	CC	60	85
23.	AL	55	85
24.	TA	70	95
25.	KA	46	72
Rata-rata		58	88

maka data tersebut dianalisis

menggunakan rumus n -gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebagai berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	25	.48	.85	.7191	.10210
Ngain_persen	25	48.15	85.29	71.9061	10.20964
Valid N (listwise)	25				

Gambar 3.4 Analisis hasil belajar

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan, bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada siswa, nilai n gain score yang didapat sebesar 0,71. dengan kriteria peningkatan hasil belajar siswa dikategorikan “tinggi”. Berdasarkan hasil tersebut makadapat dikatakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint Amber* sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 10.000 siswa kelas II.

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint Amber* dalam pembelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 10.000 siswa kelas II sebagai berikut:

Tabel 3.5 Hasil respon siswa

No	Pernyataan	Prese- n- tase	Rata- -rata
1	Materi yang ditampilkan di layar mudah untuk dipahami dan sesuai dengan materi.	48%	
2	Media pembelajaran ini memiliki keunikan darimediapembelajaran matematika yang lain.	46%	
3	Penggunaan animasi sangat menarik untuk dilihat.	46%	
4	Penggunaan warna dalam <i>powerpoint</i> menarik untuk dilihat.	45%	45%

- 5 Penggunaan bahasa pada materi pembahasan mudah dipahami 47%
- 6 Materi pembelajaran dalam buku lebih mudah dipahami melalui media pembelajaran *powerpoint* 46%
- 7 Gambar atau animasi dalam *powerpoint* dapat dilihat dengan jelas 43%
- 8 Media pembelajaran ini memiliki hal yang menarik untuk di pelajari. 44%
- 9 Warna yang di gunakan dalam media pembelajaran ini tidak menarik 42%
- 10 Dengan adanya gambar-gambar dalam media pembelajaran ini materi lebih mudah untuk dipahami. 42%

Pada table diatas dapat dilihat hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media *PowerPoint Amber* menunjukkan rata-rata 45% yang berarti masuk dalam kriteria sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran *PowerPoint Amber* yang berarti layak digunakan dalam pembelajaran Matematika pada materi bilangan cacah samapi 10.000.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Amber* yang telah dilakukan pada siswa kelas II SDN KARANGPURI 2 pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 10.000, berdasarkan hasil dari validasi media pembelajaran *PowerPoint Amber*; skor yang diperoleh sebesar 95% sehingga dikategorikan “sangat valid”, sedangkan untuk validasi materi diperoleh skor sebesar 95% sehingga dikategorikan

“sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validitas test dan reliabilitas test *pretest* dan *posttest* dikategorikan valid dan reliabel dari 20 soal. Setelah dilakukan uji coba pada siswa kelas II SDN KARANGPURI 2 dengan nilai rata-rata *pretest* 58 dan *posttest* 88 maka terdapat peningkatan hasil belajar dengan skor yang diperoleh 0,71 yang dikategorikan “tinggi”. Hasil respon siswa setelah menggunakan media *PowerPoint Amber* memperoleh skor dengan rata-rata 45% yang berarti masuk dalam kriteria “positif”, sehingga media pembelajaran *Powerpoint Amber* sehingga media pembelajaran *Powerpoint Amber* sangat layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa serta menunjukkan respon yang positif terhadap media pembelajaran *PowerPoint Amber* pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 10.000 kelas II SDN KARANGPURI 2.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti berharap agar guru dapat menggunakan media pembelajaran *PowerPoint Amber* pada saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah sampai 10.000 agar dapat membantu guru dalam penyampaian materi dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal, serta hendaknya mengembangkan media menggunakan aplikasi *PowerPoint Office 16* yang didukung dengan fitur *Morph* atau dengan menggunakan aplikasi Canva.

DAFTAR RUJUKAN

- Sumardi, S. H. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Deepublish, 2020.
- Firmansyah, D. (2015). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Pendidikan UNSIKA. Volume 3 (1) 32-44. (1):32-44. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/199>
- Kasih, A. P. (2023, December 6). *Mengapa Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Indonesia Masih Rendah?* KOMPAS.COM;Kompas.com.<https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/edu/read/2023/12/06/080000271/mengapa-kemampuan-literasi-dan-numerasi-siswa-indonesia-masih-rendah->
- Lestari. (2012). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Bangun Datar dan Luas Jajargenjang Melalui Pendekatan Matematika Realistik*. Skripsi UNPAS: Tidak Diterbitkan.
- Mustakim, (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika*. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 1, 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Nugraha, G. (2020). *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa SMK*. Jurnal PJME.10(1).<https://doi.org/10.23969/pjme.v10i1.2439>
- Nurfadhillah, S., 2021. *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Basicedu*, 4, 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Putri, Dhea S. A., et al. *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V tema 9 Subtema*. *JiIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, no. 12, Ainara, Dec.2023,pp.1074248.<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3050>
- Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. Springer US.
- Rusman, & dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers: 300-301.
- Setyorini, I. D., Wulandari, S. S. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu*

- Ekonomi*, 8(1), 1929. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar baru Algesindo. Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i3.10236>.

