

## Pengembangan media powerpoint interaktif (pointter) pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar

Putri Nurul Kamila<sup>1</sup>, Karlimah<sup>2</sup>, Ika Fitri Apriani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

<sup>1</sup>[putrinurulkamila@upi.edu](mailto:putrinurulkamila@upi.edu), <sup>2</sup>[karlimah@upi.edu](mailto:karlimah@upi.edu), <sup>3</sup>[apriani25@upi.edu](mailto:apriani25@upi.edu)

### Abstract

This research is motivated by the unavailability of learning media in schools, especially interactive powerpoint media in class II elementary schools on basic concepts of division. This research aims to describe the availability of learning media in class II elementary schools before research is carried out, describe the design for developing interactive powerpoint media on the concept of division in class II elementary schools, show the feasibility of developing designs for interactive powerpoint media on the concept of division in class II elementary schools, describe implementation of interactive powerpoint media development on the concept of division in class II elementary schools. This research produces a product in the form of learning media, namely interactive powerpoint for basic concepts of division in class II elementary schools. The research method used is qualitative with a Design Based Research (DBR) approach. This research produces four conclusions, namely that the learning media available in schools is still simple media, interactive powerpoint learning media contains several elements such as images, sound and video which are packaged into a CD equipped with a guidebook for using the media, the product that has been made by researchers is declared feasible to be implemented in schools, the product trial received a good response from teachers and students with a percentage reaching 100%. The development of this media is able to increase students learning motivation and assist teachers in delivering learning material.

**Keywords:** Basic Concepts of Division, Interactive Powerpoint, Elementary School.

### Abstrakx

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih belum tersedianya media pembelajaran di sekolah khususnya media powerpoint interaktif di kelas II sekolah dasar pada materi konsep dasar pembagian. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan ketersediaan media pembelajaran di kelas II sekolah dasar sebelum dilakukan penelitian, mendeskripsikan desain pengembangan media powerpoint interaktif pada konsep pembagian di kelas II sekolah dasar, menunjukkan kelayakan desain pengembangan media powerpoint interaktif pada konsep pembagian di kelas II sekolah dasar, menggambarkan implementasi pengembangan media powerpoint interaktif pada konsep pembagian di kelas II sekolah dasar. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yakni powerpoint interaktif untuk materi konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan *Design Based Research* (DBR). Penelitian ini menghasilkan empat simpulan yakni media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih merupakan media sederhana, media pembelajaran powerpoint interaktif terdapat beberapa elemen seperti gambar, suara dan video yang dikemas menjadi sebuah CD dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media, produk yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak untuk diimplementasikan di sekolah, uji coba produk tersebut mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa dengan presentase mencapai 100%. Pengembangan media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Konsep Dasar Pembagian, Powerpoint Interaktif, Sekolah Dasar.

### 1. Pendahuluan

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses interaksi antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar. Dalam sebuah proses pembelajaran terdapat interaksi komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari satu individu ke individu lainnya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, definisi pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses

pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di Indonesia (Lazwardi, 2017). Adapun tujuan dari Pendidikan nasional tersebut adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dan bertujuan untuk memanusiakan manusia (Sujana, 2019). Melalui pembelajaran, seorang individu dapat memiliki kemampuan untuk mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya dan membentuk karakter seorang individu yang dapat berguna bagi kehidupannya.

Pembelajaran di sekolah saat ini mengacu kepada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 terdapat materi pembagian sebagai salah satu materi untuk mata pelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar, materi ini memuat kompetensi dasar: "Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian". Berdasarkan kompetensi dasar tersebut siswa perlu menguasai beberapa kemampuan operasi hitung salah satunya adalah pembagian. Pembagian merupakan salah satu materi yang diajarkan setelah siswa mempelajari penjumlahan dan pengurangan. Operasi hitung pembagian sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, karena konsep dasar pembagian ini akan berkoneksi dengan konsep-konsep matematika yang lain dan akan dipelajari di SD kelas tinggi. Selain itu, operasi hitung pembagian memiliki kaitan erat dengan kegiatan kehidupan sehari-hari.

Namun tidak jarang dalam proses pembelajaran siswa dihadapkan dengan hambatan belajar. Hal ini dikarenakan beberapa siswa yang kurang memahami materi pembagian selalu melakukan kesalahan dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru (Yuliana, 2020). Akibat kesalahan siswa dalam menjawab soal, maka nilai siswa menjadi rendah. Bukan hanya siswa, guru pun juga mengalami kendala atau kesulitan ketika mengajarkan matematika. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahap konkret, selanjutnya diarahkan pada tahapan semi konkret, dan pada akhirnya siswa dapat berpikir dan memahami matematika secara abstrak. Pada tahap ini proses pemikiran diarahkan pada kejadian nyata yang diamati oleh anak. Anak dapat melakukan operasi problem yang agak kompleks selama problem itu konkret dan tidak abstrak (Tamboto, 2023). Oleh karena itu peranan media pembelajaran sangat penting untuk kegiatan pembelajaran matematika di SD.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, di samping membangkitkan motivasi dan minat belajar, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi (Wati, 2021). Kemudian, media pembelajaran dipandang mampu membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan antusias serta semangat belajar siswa yang nantinya dapat berpengaruh pula pada hasil belajar siswa. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat (Rahelly, 2015) yang menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

Akan tetapi, tidak jarang media yang tersedia di sekolah-sekolah khususnya dalam materi operasi hitung pembagian cenderung kurang kreatif dan inovatif. Pada dasarnya, media yang kurang memadai dapat berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dan mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Hasil studi pendahuluan pada sekolah yang dituju menunjukkan bahwa media yang tersedia di sekolah masih belum optimal khususnya pada materi pembagian di kelas II sekolah dasar. Pembelajaran cenderung masih dilaksanakan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Selain itu, media yang digunakan hanya sekedar media sederhana yang ada di kelas seperti gambar perkalian dan pembagian saja. Sedangkan, sejatinya siswa SD cenderung masih berpikir secara konkret sehingga sebuah materi yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan dengan bantuan sebuah media pembelajaran.

Faktanya, setiap instansi pendidikan atau sekolah sudah banyak tersedia fasilitas seperti laptop, proyektor, speaker dan lain sebagainya. Akan tetapi, pemanfaatan dari fasilitas tersebut masih belum optimal dikarenakan kurangnya pemahaman dalam penggunaan fasilitas tersebut. Selain itu, ketika

fasilitas-fasilitas tersebut dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran, maka akan terasa belum optimal pada hasilnya. Penggunaan media powerpoint interaktif dalam sebuah proses pembelajaran dianggap baik dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan media powerpoint interaktif ini dapat menampilkan sebuah tampilan yang menarik, interaktif serta dapat menayangkan sebuah video pembelajaran. Dimana, ketika penayangan video tersebut diakui oleh guru dapat meningkatkan antusias belajar siswa dan membantu guru untuk menyampaikan materi secara interaktif dan kreatif. Kemudian, media powerpoint interaktif ini bersifat audio-visual yang mana hal tersebut dapat meningkatkan daya tangkap siswa pada proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *desain based research* (DBR). Metode *desain based research* merupakan serangkaian pendekatan dengan maksud untuk menemukan teori baru, benda dan latihan yang berpotensi memberikan pengaruh pada kegiatan belajar mengajar dalam kondisi yang alami (Hapsari, 2019). Berdasarkan definisi diatas, peneliti memilih metode DBR sebagai metode yang cocok digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti ingin memberikan solusi berupa pengembangan media powerpoint interaktif. Media pembelajaran tersebut dibuat berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya melalui studi pendahuluan untuk dijadikan solusi atas permasalahan yang terjadi di lapangan.

Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif tersebut mengacu kepada langkah-langkah penelitian *desain based research* (DBR) (Mulyahati, 2018) yakni 1) Identifikasi dan Analisis Masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi. 2) Mengembangkan Prototype. Peneliti mengembangkan solusi atas permasalahan yang terjadi. Solusi yang ditawarkan berupa pengembangan media powerpoint interaktif. 3) Uji Coba Implementasi Prototype Program. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validasi dan perbaikan terhadap produk yang telah dirancang. Produk tersebut dinilai melalui proses validasi ahli. 4) Refleksi untuk Mendapatkan Desain yang Diharapkan dan Mengatasi Berbagai Permasalahan yang Muncul. Pada tahap ini, dilakukan uji coba untuk menindaklanjuti hasil revisi sebelumnya, yang kemudian produk hasil pengembangan tersebut dapat memberikan kontribusi sesuai dengan yang diharapkan sebelumnya.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi (penilaian para ahli), kuesioner/angket dan pedoman dokumen.

- a) Lembar Observasi, pada lembar observasi ini terbagi menjadi 2 aspek instrument yang berbeda. Pertama, adalah lembar observasi untuk mengumpulkan data ketersediaan media pembelajaran dan bahan ajar materi pembagian di lapangan atau sekolah.
- b) Pedoman Wawancara, digunakan untuk mengarahkan peneliti agar tidak terlalu jauh menyimpang dari topik utama. Wawancara yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu guru kelas II. Dengan demikian, wawancara guru berisi mengenai topik permasalahan di Sekolah Dasar yaitu mengenai media pembelajaran, materi, pembelajaran matematika, metode pembelajaran pembagian, kendala pada pembelajaran pembagian, dan mengetahui kebutuhan awal dalam pengembangan multimedia interaktif tentang pembagian.
- c) Lembar Validasi, digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan. Pada lembar validasi berisi beberapa poin penilaian sebagai penilaian produk yang akan dilakukan oleh ahli. Validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli matematika.
- d) Angket, digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai pembagian serta respons dari siswa terhadap produk yang telah dikembangkan. Lembar angket berisi pertanyaan (soal) tentang pembagian dan pertanyaan terbuka yang digunakan siswa setelah implementasi produk untuk mengetahui respons siswa dari segi kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran powerpoint interaktif tentang pembagian yang telah dibuat oleh peneliti.
- e) Lembar Studi Dokumen, digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dan sebagai penunjang untuk mengecek dan mendata hal hal yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk.

### 3. Hasil dan Diskusi

#### 3.1. Hasil

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Nyantong, peneliti mendapatkan informasi mengenai ketersediaan media pembelajaran, proses pembelajaran khususnya pada materi konsep dasar pembagian, bahan ajar dan lain sebagainya. Ketersediaan media pembelajaran yang masih minim membuat proses pembelajaran khususnya pada materi konsep dasar pembagian menjadi kurang maksimal. Tak jarang guru mengalami kesulitan dalam proses mengajar materi konsep dasar pembagian karena kurangnya partisipasi, interaksi dan ketertarikan dari siswa terhadap materi tersebut. Keterbatasan media pembelajaran tersebut mengakibatkan kurang maksimalnya guru dalam menyampaikan materi karena tidak dapat menarik perhatian siswa dan tidak menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Peneliti sebelumnya melakukan studi pendahuluan dan observasi terlebih dahulu mengenai ketersediaan fasilitas-fasilitas di sekolah seperti laptop, proyektor, *speaker dan infocus*. Sebetulnya, fasilitas-fasilitas seperti itu sudah cukup memadai di sekolah tersebut. Akan tetapi, pemanfaatan fasilitas-fasilitas tersebut masih belum optimal dikarenakan belum menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah. Padahal, salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah menggunakan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar untuk menyampaikan sebuah pesan dari guru kepada siswa. Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa adalah media yang di dalamnya terdapat audio visual yakni Powerpoint Interaktif.

Pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint interaktif akan membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dan meningkatkan daya ingat siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pasalnya, belajar menggunakan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa (Damayanti, 2019). Berdasarkan permasalahan tersebut, guru kelas II SDN Nyantong mengungkapkan bahwa merasa perlu adanya sebuah media pembelajaran yang didesain khusus untuk pembelajaran konsep dasar pembagian di kelas II yang tentunya dikemas dalam tampilan yang menarik seperti menampilkan gambar, audio dan animasi yang menarik. Sehingga, nantinya diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal konsep dasar pembagian.

Produk ini berupa powerpoint interaktif tentang konsep dasar pembagian yang dikembangkan khusus untuk kelas II sekolah dasar. Desain pengembangan produk yang dirancang peneliti yaitu dengan menggabungkan elemen multimedia seperti gambar, audio dan video yang dikemas dalam bentuk powerpoint dan CD dan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan. Media tersebut berisi materi pembelajaran tentang konsep dasar pembagian yang dilengkapi dengan quiz.

Pengembangan powerpoint interaktif pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar mengacu pada langkah-langkah desain berbasis penelitian (*desain based research*).

- a) Langkah pertama, identifikasi dan analisis masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah seputar proses pembelajaran di kelas. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai sebuah media pembelajaran dan masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran materi konsep dasar pembagian, sehingga berdampak pada kurangnya minat belajar siswa saat proses pembelajaran.
- b) Langkah kedua, pengembangan prototype program. Pada tahap ini peneliti mengembangkan solusi dari permasalahan yang sudah diteliti. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media powerpoint interaktif tentang konsep dasar pembagian. Dalam media pembelajaran tersebut memuat informasi mengenai kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran serta rangkuman, dan quiz yang berisi soal-soal pembagian.
- c) Langkah ketiga, uji coba implementasi prototype program. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validasi dan perbaikan terhadap produk yang telah dirancang. Media tersebut dinilai melalui proses

validasi ahli. Proses validasi tersebut dilakukan oleh seseorang yang berpengalaman terkait dengan konten atau isi pembelajaran dan media pembelajaran. Pakar menguji dan memberi masukan terhadap produk yang dirancang sehingga akan ditemukan kekurangan dan kelayakannya. Setelah itu, peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan masukan atau saran dari pakar ahli agar produk layak diujikan di sekolah dasar. Kemudian proses mengujicobakan pada siswa kelas II sekolah dasar. Peneliti melakukan uji coba di SDN Nyantong. Peneliti melibatkan respon guru dan siswa pada penggunaan media powerpoint interaktif tentang konsep dasar pembagian. Uji coba media ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media atau produk dengan permasalahan yang terjadi di sekolah dan untuk mengetahui kelayakan media atau produk yang telah dikembangkan. Uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan lembar respon guru dan lembar respon siswa.

- d) Langkah keempat, yakni melakukan refleksi. Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk menindaklanjuti hasil revisi sebelumnya, sehingga produk hasil pengembangan dapat memberikan kontribusi sesuai dengan harapan. Pada tahap ini dihasilkan produk akhir setelah di uji coba dan divalidasi oleh ahli. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran powerpoint interaktif pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar.

Berikut desain produk powerpoint interaktif pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar. (Lihat **Gambar 1**)



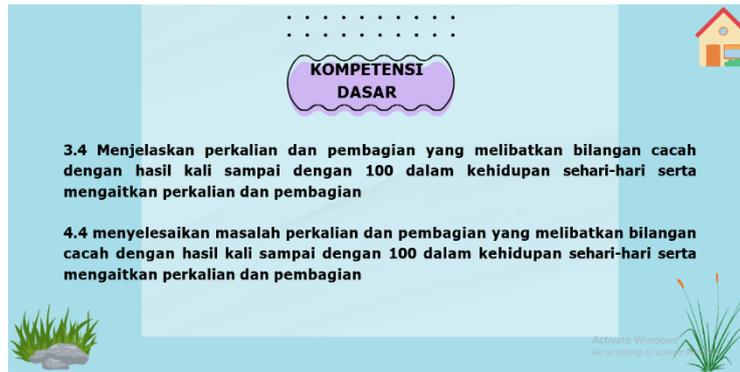
**Gambar 1. Tampilan Awal Media**

Pada tampilan awal berisi teks “*fun math lessons*” yang merupakan nama dari powerpoint interaktif pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar yang telah didesain. Kemudian, terdapat *icon* “*play*” yang berfungsi untuk memulai media atau produk tersebut. (Lihat **Gambar 2**)



**Gambar 2. Tampilan Menu**

Pada tampilan menu terdapat beberapa pilihan menu yang disediakan antara lain kompetensi dasar, tujuan, materi dan *quiz*. (Lihat **Gambar 3**)



**Gambar 3. Kompetensi Dasar**

Pada tampilan kompetensi dasar memuat dua buah kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam pembuatan media powerpoint interaktif yaitu kompetensi dasar 3.4 dan 4.4. (Lihat **Gambar 4**)



**Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran**

Pada tampilan tujuan pembelajaran memuat 2 tujuan yang perlu dicapai saat proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah didesain. (Lihat **Gambar 5**)



**Gambar 5. Tampilan Materi**

Pada tampilan materi berisi penjelasan mengenai konsep dasar pembagian seperti definisi operasi hitung pembagian, dan contoh soalnya. Selain itu, memuat pula bentuk operasi hitung pembagian dan cara menyelesaikan operasi hitung pembagian itu sendiri. (Lihat **Gambar 6**)



**Gambar 6. Tampilan Quiz**

Pada tampilan *quiz* terdapat 8 butir soal yang ditampilkan dengan gambar animasi hewan dan buah. Pada setiap gambar terdapat satu butir soal yang berbeda. Siswa dapat memilih *icon* mana saja yang diinginkan dan berhak untuk mengerjakan soal dibalik *icon* tersebut. ketika siswa memilih satu jawaban yang dianggap benar maka nantinya akan ada *feedback*. Jika jawabannya benar maka akan muncul *reaction emoticon* jempol dan suara tepuk tangan. Jika jawabannya salah maka akan ada *reaction emoticon* menangis dan suara bom.

**3.2. Diskusi**

Produk media pembelajaran powerpoint interaktif diimplementasikan di SDN Nyantong kelas II sekolah dasar. Setelah dilakukan uji coba, peneliti mengelola hasil penelitian uji coba tersebut dan mendapatkan hasil yang positif dari guru terhadap penggunaan media powerpoint interaktif tentang konsep dasar pembagian. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa juga memberikan respon yang baik terhadap penggunaan produk dengan presentase hasil respon siswa mencapai 100%. (Lihat **Tabel 1**)

**Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	Pilihan							
			1		2		3		4	
			Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
1.	Format	Gambar dan teks terlihat jelas	0	0	0	0	0	0	30	100
		Suara terdengar jelas	0	0	0	0	0	0	30	100
		Materi yang disampaikan jelas	0	0	0	0	0	0	30	100
		Menggunakan media tersebut membuat saya semangat dalam belajar konsep dasar pembagian	0	0	0	0	0	0	30	100
2.	Relevansi	Media tersebut membuat pembelajaran lebih menyenangkan	0	0	0	0	0	0	30	100
		Saya mendapatkan pengetahuan baru tentang konsep dasar pembagian	0	0	0	0	0	0	30	100
		Materi yang disampaikan mudah dipahami	0	0	0	0	0	0	30	100
		Dengan media tersebut memudahkan saya dalam belajar konsep dasar pembagian	0	0	0	0	0	0	30	100
		Animasi yang ditampilkan menarik	0	0	0	0	0	0	30	100
3.	Ketertarikan	Tampilan media menarik	0	0	0	0	0	0	30	100

Guru dan siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media powerpoint interaktif dengan hasil presentase 100%.

Dari uji coba tersebut, berdasarkan respon guru dan siswa terhadap media powerpoint interaktif tentang konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar produk atau media tersebut sudah dapat dikatakan baik dan dinyatakan dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, media pembelajaran khususnya pada materi konsep dasar pembagian di SDN Nyantong adalah media sederhana yang berupa gambar operasi hitung pembagian yang ditempel di dinding kelas. Media pembelajaran powerpoint interaktif belum tersedia di sekolah tersebut.

Kedua, dalam media pembelajaran powerpoint interaktif terdapat beberapa elemen seperti gambar, suara dan video yang dikemas menjadi sebuah CD yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media.

Ketiga, produk atau media yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan layak untuk digunakan atau diimplementasikan di sekolah. Hal ini didasari oleh penilaian para ahli yakni ahli matematika dan ahli media. Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli menjadikan produk atau media tersebut layak untuk diimplementasikan di sekolah dasar.

Keempat, uji coba atau implementasi produk dilakukan di kelas II SDN Nyantong. Dari uji coba produk tersebut mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa dengan presentase mencapai 100%. Berdasarkan respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif tersebut sudah baik dan dapat membuat siswa menjadi aktif dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media powerpoint interaktif pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu guru dalam proses transfer ilmu.

#### 5. Referensi

- Damayanti, P. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 120.
- Hapsari, A. (2019). Implementasi Pendekatan Multiliterasi untuk Pengajaran Membaca dan Menulis Berbahasa Inggris di Mata Kuliah Reading and Writing for Occupational Purposes. *Jurnal Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 54.
- Lazwardi, D. (2017). Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Islam*, 101.
- Mulyahati, B. (2018). Desain Inkuiri Moral Dalam Pembentukan Karakter Nasionalis Siswa SD. *Jurnal Riset Pedagogik*, 12.
- Rahelly, Y. (2015). Media Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Criksetra*, 94.
- Sujana, I. W. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 31.
- Tamboto, F. I. (2023). Penggunaan Media Pohon Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pembagian Siswa Kelas IV A SD Negeri Girian Indah. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 981.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 69.
- Yuliana, E. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Pada Materi Operasi Hitung Pembagian di SD. *Jurnal Sinetik*, 73.