

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *SLIDE MASTER*  
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR**

**Desiyana<sup>1)</sup>, Bayu Insanistyo<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> SD Negeri 82 Kota Bengkulu, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [desiyana82@admin.sd.belajar.id](mailto:desiyana82@admin.sd.belajar.id) <sup>2)</sup> [bayuinsanistyo@unib.ac.id](mailto:bayuinsanistyo@unib.ac.id)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. (2) Meningkatkan prestasi belajar pada kemampuan *kognitif* (pengetahuan) siswa kelas V pada muatan pelajaran Matematika di SD Negeri Kota Bengkulu menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Slide Master* dan (3) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan slide master yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah lembar penilaian dan test prestasi belajar. Analisis data yang digunakan nilai adalah (1) Analisis Lembar Data Penilaian Validasi Ahli, (2) Analisis test Prestasi Belajar dan (3) Analisis uji t Prestasi Belajar Siswa. Instrumen validasi materi dan media yang digunakan dalam pembelajaran dalam penelitian yang digunakan adalah model skala *linkert*. Simpulan dari penelitian ini adalah; (1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan slide master dapat meningkatkan prestasi belajar (2) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* layak digunakan pada muatan pelajaran Matematika di SD Negeri Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2023/2024 dan (3) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* ternyata efekif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif*, *Slide Master*, *Prestasi Belajar*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ASSISTED WITH SLIDE MASTERS TO  
IMPROVE LEARNING ACHIEVEMENT**

**Desiyana<sup>1)</sup>, Bayu Insanisty<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> SD Negeri 82 Kota Bengkulu, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [desiyana82@admin.sd.belajar.id](mailto:desiyana82@admin.sd.belajar.id) <sup>2)</sup> [bayuinsanisty@unib.ac.id](mailto:bayuinsanisty@unib.ac.id)

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to: (1) Develop interactive learning media assisted by master slides to improve student learning achievement. (2) Improving learning achievement in the cognitive abilities (knowledge) of class V students in Mathematics lesson content at Bengkulu City Public Elementary Schools using interactive learning media assisted by Slide Master and (3) Developing interactive learning media assisted by slide master which is effective in improving student learning achievement. In this research, the Research and Development (R&D) method was used using the Borg & Gall model. The subjects of this research were fifth grade students at Bengkulu City State Elementary School. The data collection techniques used in the research were assessment sheets and learning achievement tests. The data analysis used for the values is (1) Analysis of the Expert Validation Assessment Data Sheet, (2) Analysis of the Learning Achievement test and (3) Analysis of the Student Learning Achievement t-test. The material and media validation instrument used in learning in the research used is the Linkert scale model. The conclusions of this research are; (1) Development of interactive learning media assisted by slide masters can improve learning achievement (2) Development of interactive learning media assisted by slide masters suitable for use in Mathematics lesson content in Bengkulu City Public Elementary Schools for the 2023/2024 academic year and (3) Development of interactive learning media assisted by slides It turns out that masters can improve student learning achievement.*

**Keywords:** Learning Model, Interactive Learning Media, Slide Master, Learning Achievement

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari mulai dari sekolah dasar menengah hingga perguruan tinggi. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Menurut Suherman (2001: 29) Matematika merupakan ratu atau sumber ilmu dari ilmu yang lain, dengan kata lain matematika tumbuh dan berkembang untuk dirinya sendiri sebagai suatu ilmu, serta dapat melayani kebutuhan ilmu pengetahuan dalam pengembangan dan operasionalnya. Banyak ilmu-ilmu yang penemuan dan pengembangannya bersumber dari matematika.

Peringkat Indonesia pada tahun 2022 pada kemampuan Matematika mengalami peningkatan 5 sampai dengan 6 posisi di bandingkan pada tahun 2018. Menurut hasil *Programme International For Student Assessment* (PISA) yang dirilis pada tahun 2023, skor Matematika Indonesia 2022 berada di urutan ke-67 dari 81 di bandingkan skor Indonesia tahun 2018 yang berada pada urutan ke-72 dari 78 negara. Namun demikian, hasil PISA 2022, negara Indonesia menunjukkan penurunan hasil belajar secara Internasional yang disebabkan adanya pandemi Covid-19. Kemampuan literasi membacaca Indonesia di PISA 2022 naik 5 posisi dibandingkan pada tahun 2018. Pada kajian matematika siswa Indonesia belum mencapai standar rata-rata PISA. Skor rata-rata internasional menurut PISA untuk matematika sendiri adalah 489, sedangkan Indonesia pada tahun 2022 mengalami peningkatan 5-6 point mencapai skor 385 (OECD. 2022). Data tersebut menunjukkan kemampuan matematika SD Indonesia masih di bawah rata-rata dan jauh tertinggal dari negara lain.

Berdasarkan pengamatan selama melaksanakan pengajaran pada muatan pelajaran matematika di SD Negeri 82 Kota Bengkulu terlihat belum menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan pada muatan pelajaran matematika yaitu di bawah 60 % dengan ketuntasan kelas adalah 53,50. Hal ini disebabkan karena: 1) guru masih menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran, 2) guru belum memiliki dan memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran, 3) guru kesulitan dalam mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran dan 4) rendahnya prestasi belajar siswa.

Tinjauan dukungan sarana dan prasarana dalam pembelajaran di SD Negeri 82 Kota Bengkulu saat ini sudah memadai dengan tersedianya fasilitas perangkat TIK berupa ketersediaan laptop sekolah yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun demikian perangkat TIK yang ada belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru untuk pembelajaran secara aktif, inovatif dan kreatif dengan melibatkan perangkat TIK dalam menyediakan bahan ajar yang representatif serta inovasi pembelajaran melalui berbagai penyediaan media pembelajaran interaktif di kelas, sehingga belum tercipta kondisi interaksi komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

Media pembelajaran interaktif yang sering juga disebut pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat TIK belum begitu familiar di SD Negeri 82 Kota Bengkulu. Hal ini karena kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kemampuan siswa di SD Negeri 82 Kota Bengkulu. Oleh karena itulah perlu diupayakan adanya terobosan pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan (kognitif)

siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa bahan tayang presentasi dengan memanfaatkan *slide master* sebagai pendukung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hamdani (2011: 20) media adalah komponen dari sumber belajar yang berisi materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Musfiqon (2012: 19) media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan sebagai perantara guru dengan siswa dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Hamdani (2011) adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012: 50). *Slide master* merupakan fitur yang ada pada *Microsoft PowerPoint* yang berfungsi sebagai pengatur presentasi yang berhubungan dengan *layouting* termasuk *placeholder, themes, fonts, colours. Background* hingga *slide size* (Rusman, 2013).

Menurut Syah (2007: 213), prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program atau proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Suryabrata (2006: 297) yang menyatakan bahwa prestasi belajar adalah nilai-nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan

prestasi belajar siswa selama waktu tertentu

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sujadi (2003:164) *Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode ini penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu. Peneliti menggunakan model Borg & Gall.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 82 Kota Bengkulu mulai dari bulan Agustus 2023 – September 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah lembar penilaian dan test prestasi belajar. Pengambilan data dilakukan dengan beberapa metode yaitu observasi, wawancara, angket, lembar penilaian media dan materi (*rating scale*), tes tertulis dan penilaian penugasan karya berupa proyek siswa. Analisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Pengumpulan Informasi Awal

Tahapan pengumpulan informasi awal dilaksanakan setelah peneliti mendapatkan gambaran potensi masalah yang telah ditemukan pada pembelajaran siswa pada siswa kelas V di Sekolah Dasar. Data-data yang telah diperoleh dijadikan sumber informasi untuk melakukan pengembangan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika siswa kelas V yang akan dikembangkan.

## 2. Perencanaan

Tahapan perencanaan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dibuat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Tahapan perencanaan ini, penggunaan produk ditujukan kepada siswa kelas V SD di Kota Bengkulu. selain itu, pada tahapan perencanaan adalah menentukan komponen yang digunakan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif melalui penggunaan *slide master* dan penggunaan bahasa pemrograman *action script* dalam melakukan pengembangan produk.

## 3. Pengembangan Format Produk Awal.

Pelaksanaan kegiatan pembuatan format awal produk pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* dilakukan dengan membuat desain terhadap media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan, langkah untuk menentukan format awal produk sebagai berikut:

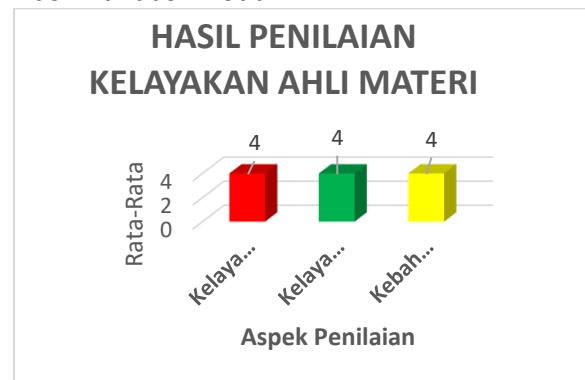
- Pengumpulan Materi Yang Relevan Dengan Penelitian
- Penyusunan Intrumen Pengumpulan Data
- Menyiapkan Peta Materi dan Evaluasi
- Perancangan Halaman Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Slide Master*
- Hasil Desain Media Pembelajaran Berbantuan *Slide Master*

## 4. Ujicoba Awal

Produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika yang sudah dibuat selanjutnya divalidasi terlebih dahulu. Proses validasi dilakukan oleh tim ahli yang telah diberi kewenangan untuk melakukan validasi terhadap produk media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika

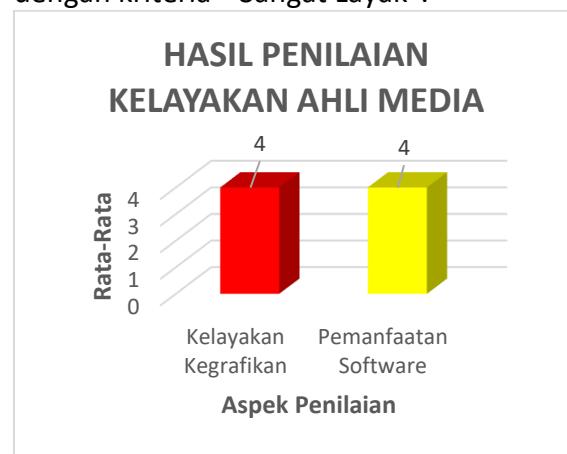
yang telah dibuat. Melalui validasi, produk dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan. Berikut hasil validasi pengembangan produk yang disajikan dalam bentuk diagram batang:

*Hasil Validasi Produk*



**Gambar 1 Grafik Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi**

Dari hasil diagram batang di atas menunjukkan bahwa aspek kelayakan penyajian memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata penilaian adalah 4 selanjutnya berturut-turut adalah aspek kelayakan isi dengan rata-rata penilaian adalah 4 dan aspek kebahasaan dengan rata-rata penilaian adalah 4. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap aspek materi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata penilaian adalah 4 dengan kriteria "Sangat Layak".



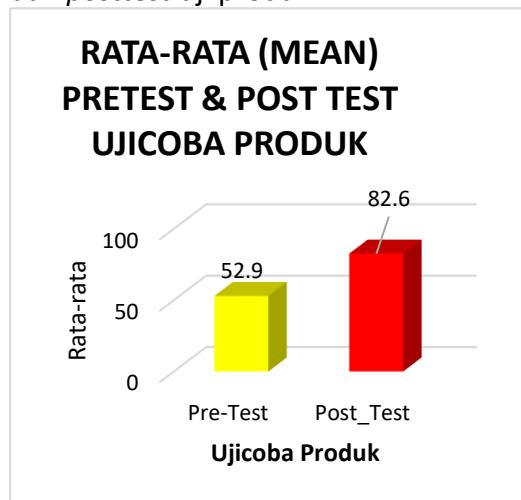
**Gambar 2 Grafik Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Madia**

Dari hasil diagram batang di atas menunjukkan bahwa aspek pemanfaatan *software* memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata penilaian adalah 4 dan

selanjutnya pada urutan kedua adalah aspek kelayakan kegrafikan dengan rata-rata penilaian adalah 4 Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap aspek media oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata penilaian adalah 4 dengan kriteria "Sangat Layak".

Analisis	Pretest	Posttest
Rata-Rata	52,9	82,6
Standar		12,74
Deviasi		
Standar		3,09
Error		
t hitung		11,29
t tabel		2,11

Setelah dilaksanakannya validasi ahli untuk mengukur penilaian prestasi belajar siswa, guru melakukan *posttest* dengan memberikan soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Siswa melakukan *posttest*. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* uji produk.



Gambar 3 Grafik Hasil pretest dan posttest terhadap prestasi belajar siswa

Dari diagram diatas dapat dilihat hasil nilai rata-rata *pretest* adalah 52,9 yang ditunjukkan pada diagram berwarna merah dan nilai rata-rata *posttest* diperoleh skor 82,6 yang ditunjukkan pada diaggram berwarna kuning. Pada uji *t* diperoleh *df* 16 dengan taraf signifikan 5% (0.05) *t* *hitung* 11,29 dan *t* *tabel* 2,11 berarti.

Jika *t* *hitung* > *t* *tabel*. Jika *t* *hitung* lebih besar dari *t* *tabel* artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (nilai *pretest*) dan varibel Y (nilai *posttest*). Hasil dari *posttest* setelah perlakuan lebih besar dari hasil *pretest* sebelum perlakukan, artinya terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran Matematika.

Hasil data uji coba produk setelah kegiatan pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Perolehan Hasil Data Uji Coba Produk

## 5. Revisi Produk

Saran maupun masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap hasil penilaian validasi terdapat beberapa bagian pada produk yang harus diperbaiki. Adapun saran atau masukan dari validator yaitu:

Tabel 2 kritik dan saran validator

No	Butir . Penilaian	Kritik dan Saran	Keterangan
1	Huruf	Konsisten pada ukuran huruf	Sudah direvisi
2	Contoh	Membuat contoh dalam video tutorial	Sudah direvisi
3	Link Evaluasi	Link evaluasi menampilkan soal yang dapat memunculkan skor	Sudah direvisi
4	Image	Tampilan image atau gambar diatur	Sudah direvisi

		supaya diperbesar atau zoom	bisa
5	Navigasi	Tambahkan tombol pengumpulan tugas pada menu navigasi	Sudah direvisi
6	Video	Referensi Video yang diupload dari youtube	Sudah direvisi
7	Refereensi Gamar	Sumber gambar tidak dicantumkan.	Sudah direvisi

## 6. Uji Coba Lapangan

Pada awal pertemuan peneliti menyampaikan maksud dan tujuan dari penelitian yaitu uji coba pemakaian media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika yang dikembangkan. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan produk yang dikembangkan dan melatih siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika. sebelum uji coba pemakaian dilakukan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjut dengan proses pembelajaran matematika pada Kompetensi Dasar Bangun Ruang Kubus dan Balok menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebanyak 2 kali pertemuan yang dilaksanakan selama 2 hari pada jam pelajaran masing-masing. Satu kali pertemuan alokasi waktu adalah 3 JP x 35 menit, jadi total 2 kali pertemuan adalah 3 JP x 35 menit dalam seminggu. Untuk penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika pada pembelajaran digunakan model pembelajaran *project base learning* atau pembelajaran berbasis proyek.

## 7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan mengacu pada saran dan komentar dan hasil

pengamatan saat dilakukan uji coba produk, adapun revisi yang dilakukan pada tahapan revisi produk adalah:

*Tabel 3 revisi produk*

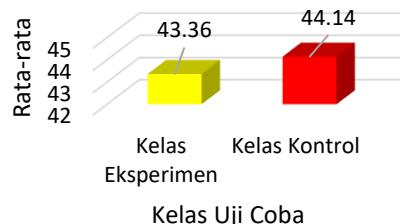
No.	Butir Penilaian	Komentar	Keterangan
1	Navigasi Pustaka	Penambahan Navigasi Pustaka	Sudah direvisi
2	Navigasi Inovator	Penambahan navigasi inovator	Sudah direvisi
3	Kunci Jawaban	Kesalahan pada kunci jawaban soal	Sudah direvisi

## 8. Uji Coba Lapangan

Setelah pelaksanaan desain produk, uji coba produk dan revisi maka langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba pemakaian untuk uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika pada tingkat uji lanjut. Uji coba pemakaian dilakukan terhadap 28 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan uji coba terhadap masing-masing kelas kontrol sebanyak 28 orang siswa. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada bulan September 2023 pada jam pelajaran matematika.

Adapun hasil dari analisis data *pretest* pada ranah kognitif (pengetahuan) siswa pada uji coba pemakaian dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

RATA-RATA (MEAN) PRETEST PRESTASI BELAJAR



**Gambar 4 Grafik Rata-Rata Hasil Pretest Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan gambar diagram tersebut diatas, dapat dilihat hasil rata-rata *pretest* variabel X (kelas eksperimen) diperoleh 43,36 dan nilai rata-rata *pretest* variabel Y (kelas kontrol) diperoleh 44,14. Pada uji *t* diperoleh *df* 55 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan *t tabel* 2,004 dan *t hitung* 0,14. Jadi diperoleh *t hitung* < *t tabel*. Jika *t hitung* lebih kecil dari *t tabel*. artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* tidak terdapat perbedaan. Secara keseluruhan hasil data uji coba pemakaian setelah kelas pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Pretest Kelas Eksperi men	Pretest Kelas Kontrol
Rata-Rata	43,36	44,14
Standar	19,09	17,09
Deviasi		
Standar	4,93	
Error		
<i>t hitung</i>	0,14	
<i>t tabel</i>	2,004	

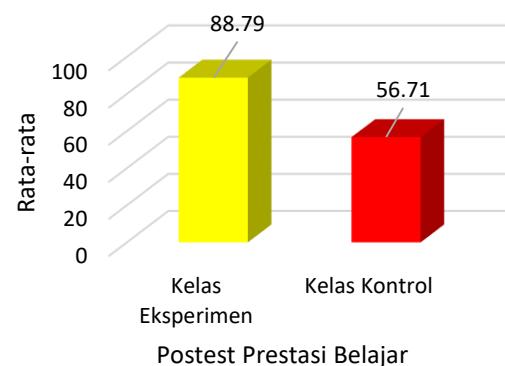
- a. Analisis Data *Postest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pemakaian Ranah Kognitif.

Setelah tahapan *postest*, selanjutnya untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran

matematika dilakukan tahapan *postest* terhadap varibel X (kelas eksperimen) dan varibel Y (kelas kontrol). *Postest* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan (*treatment*) terhadap mata pelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika.

Adapun hasil dari analisis data *postest* dapat dilihat sebagai berikut:

RATA-RATA (MEAN) POSTEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL



Gambar 5 Grafik Diagram Rata-Rata Hasil *Postest* Kognitif

Berdasarkan gambar diagram tersebut diatas, dapat dilihat hasil rata-rata *postest* variabel X (kelas eksperimen) diperoleh 88,79 dan nilai rata-rata *postest* variabel Y (kelas kontrol) diperoleh 56,71. Pada uji *t* diperoleh *df* 55 dengan taraf signifikan 5% (0,05) dengan *t tabel* 2,00 dan *t hitung* 10,50. Jadi diperoleh *t hitung* > *t tabel*. Jika *t hitung* lebih besar dari *t tabel*. artinya terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol).

Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika dibanding dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika

sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* terdapat perbedaan. Dengan demikian terjadi peningkatan prestasi belajar kognitif siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* pada muatan pelajaran matematika. Secara keseluruhan hasil data uji coba pemakaian setelah kelas pembelajaran pada ranah kognitif siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<b>Analisis</b>	<b>Posttest</b>	<b>Posttest</b>
	<b>Kelas</b>	<b>Kelas</b>
	<b>Eksperi</b>	<b>Kontrol</b>
	<b>men</b>	
<b>Rata-Rata</b>	88,79	56,71
<b>Standar</b>	9,32	12,84
<b>Deviasi</b>		
<b>Standar Error</b>	1,79	2,47
<b>SEM<sub>xy</sub></b>		3,05
<b>t<sub>hitung</sub></b>		10,50
<b>t<sub>tabel</sub></b>		2,004

## 9. Penyempurnaan Produk

Setelah berbagai tahapan dalam melakukan penelitian pengembangan media interaktif berbantuan *slide master*, selanjutnya yang dilakukan adalah penyempurnaan produk. Penyempurnaan produk dilakukan untuk mendapatkan produk yang benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dikembangkan. Penyempurnaan produk dilakukan setelah mendapatkan berbagai umpan balik terutama oleh ahli materi dan ahli media.

## 10. Implementasi Produk

Pada tahapan implementasi produk yang telah dikembangkan, media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* dilakukan dengan melakukan penyebaran produk yang telah dikembangkan. Penyebaran yang dilakukan yaitu dengan memperbanyak

produk yang telah dikembangkan diberikan kepada sekolah-sekolah jenjang Sekolah Dasar di Kota Bengkulu.

### Pembahasan

Winkel (2006: 226) mengatakan bahwa "prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Berdasarkan hasil pengujian statistik menggunakan analisis *t-test*, diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai *pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* dan *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *slide master* dalam muatan pelajaran Matematika Sekolah Dasar. Nilai rata-rata *pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* adalah sebesar 43,36; sedangkan nilai *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* adalah sebesar 88,79. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* yang dikembangkan meningkatkan prestasi belajar pada muatan pelajaran Matematika kelas V pada Sekolah Dasar dapat dibuktikan.

Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Slide Master* Yang Dikembangkan Layak Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Peningkatan prestasi belajar siswa karena adanya dukungan media pembelajaran sejalan dengan tujuan dari pembelajaran yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa siswa dimana dalam proses pembelajaran terjadinya perubahan-perubahan terhadap pengetahuan (kognitif) siswa. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap media interaktif yang dikembangkan bahwa terhadap hasil validasi ahli media dengan kategori Validasi ahli materi "Sangat Layak" digunakan sebagai media interaktif berbantuan *slide master* untuk muata

pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Kota Bengkulu. Selanjutnya berdasarkan hasil validasi kelayakan materi yang digunakan bahwa terhadap hasil validasi ahli media dengan kategori validasi media "Sangat Layak" untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Slide Master* Yang Dikembangkan Efektif dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Penggunaan media interaktif sangat memengaruhi aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Aktivitas guru melalui pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media interaktif membuat siswa tidak mendapatkan pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbantuan slide master, guru lebih termotivasi dalam memberikan materi yang diajarkan dan siswa lebih kreatif dan aktif dalam mengikuti setiap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Melalui pemanfaatan media interaktif berbantuan *slide master*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media interaktif merupakan salah satu cara belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa menghadapi masalah dan situasi yang ganjil sehingga siswa bisa menemukan jalan pemecahan dari permasalahan yang dialaminya.

Nilai rata-rata *pre-test* sebelum penggunaan media interaktif berbantuan *slide master* lebih kecil dari nilai *post-test* setelah penggunaan media interaktif berbantuan slide master. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media interaktif berbantuan slide master yang dikembangkan dan penggunaannya telah efektif meningkatkan prestasi belajar pada muatan pelajaran Matematika kelas V pada Sekolah Dasar dapat dibuktikan

## PENUTUP

### Simpulan

Media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan dibuktikan nilai t-statistik  $t_{tabel}$  2,004 dengan tingkat signifikansi 0,05 dan  $t_{hitung}$  sebesar 10,50 sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan slide master dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran Matematika. Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan slide master telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan hasil validasi ahli materi yaitu "Sangat Layak" dan kevalidan validasi ahli media dengan kriteria "Sangat Layak". pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan slide master telah efektif meningkatkan prestasi belajar siswa muatan pelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar di Kota Bengkulu

### Saran

Guru hendaknya dapat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi melalui pengembangan media interaktif yang digunakan. Untuk itu memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* dalam pembelajaran menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran terhadap mata pelajaran yang diampu oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi literatur dalam penelitian-penelitian selanjutnya terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbantuan *slide master* dan dapat lebih dikembangkan sebagai sumbangsih penelitian terhadap pengembangan diri guru menjadi lebih optimal

**DAFTAR PUSTAKA**

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar.* Jakarta : Prestasi Pustakakarya.
- OECD. (2022). PISA Draf Mathematics Framework. Paris : OECD Publishing.
- Pratomo, Adi dan Agus Irawan. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck.* Jurnal POSITIF. 1(1): 14-28
- Pujawan. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiiri di Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Pujawan. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiiri di Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Putri, P. P., dan A. M. Sibuea. 2014. *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika.* Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan. 1 (2): 145-155.
- Putu. Desta Pramesti, Dibia | Ketut dan Ujianti. Putu Rahayu, 2021, *Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Powerpoint Dengan Fungsi Hyperlink,* Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Volume 4 Nomor 2.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suherman. E. (2001). *Pembelajaran Matematika Kotemporer.* Bandung : JICA
- Sujadi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Pustaka Belajar. Yogyakarta.

Suryabrata, Sumadi, 2006, *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta. Andi Offset

Syah, Muhibbin, 2008, *Psikologi Belajar,* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional.*

.

.