

Terbit online pada laman web jurnal: <http://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/>**Jurnal Of Education in Mathematics, Science, and Technology**

ISSN: E-ISSN: 2614-1507

JEMST
Journal of Education in Mathematics, Science and Technology

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALJABAR MODEL GAME INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BATANGHARI

Husni El Hilali¹, Nur Hasanah², Rosi Widia asiani³

^{1,2,3} Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia → 10 pt, italic

Korespondensi: husnielhilali@uinjambi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran PowerPoint materi Aljabar pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media powerpoint matematika bagi siswa dengan menggunakan model *ADDIE*. Berdasarkan validasi para ahli, dapat diketahui hasil validasi materi 75% kategori valid, validasi bahasa 75% kategori valid, dan validasi media 84,61% kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas guru mata pelajaran 95,83% kategori sangat valid, uji praktikalitas siswa 84,375% kategori sangat valid. Dan hasil uji efektifitas didapat berdasarkan hasil tes siswa dengan persentase ketuntasan 90%. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa media PowerPoint matematika valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PowerPoint, Model *ADDIE*

ABSTRACT

This study discusses the development of PowerPoint learning media on Algebra material at Grade VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari. This study aims to assess the feasibility, practicality, and effectiveness of using mathematics PowerPoint media for students using the *ADDIE* model. Based on expert validation, it can be seen that the results of material validation are 75% valid category, language validation is 75% valid category, and media validation is 84.61% very valid category. The results of the subject teacher's practicality test were 95.83% in the very valid category, the students' practicality test was 84.375% in the very valid category. And the results of the effectiveness test are obtained based on the results of student tests with a completeness percentage of 90%. Based on the results of the study it was stated that the math PowerPoint media was valid, practical, and effective to use.

Keywords: Learning Media, PowerPoint, *ADDIE*'s Model.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dimasa revolusi idustri 4.0 sebagaimana diungkapkan oleh Ibda & Rahmadi dalam (Ningrum 2022:167) mengatakan bahwa pendidikan mempunyai tantangan sekaligus kesempatan untuk mengembangkan diri. Maju serta tumbuhnya lembaga pendidikan harus mempunyai energi inovasi, serta bisa bekerja sama. Bila tidak sanggup berinovasi dan bekerja sama, maka pendidikan akan tertinggal jauh dan terbelakang. Setiap lembaga pendidikan harus mampu menyeimbangkan sistem pembelajaran dengan pertumbuhan era. Dewasa ini sistem pembelajaran diharapkan bisa mewujudkan peserta didik mempunyai keahlian yang sanggup berfikir kritis, menganalisis permasalahan yang terjadi, kreatif, inovatif, dan dapat berkomunikasi serta mampu bekerjasama.

Provinsi Jambi merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang sedang berkembang dibidang pendidikan. Proses pendidikan yang dilakukan menuntut adanya inovasi dibidang strategi, metode pembelajaran, maupun yang berkaitan dengan administrasi (desain) pelaksanaan pendidikan. Dengan kondisi seperti ini, tugas pendidik bukanlah hal yang mudah untuk menggapai suatu tujuan. Siswa dalam prosesnya berfungsi untuk menjalani dan menguasai pembelajaran yang diberikan sebagaimana dapat mencapai generasi yang cerdas.

Kecerdasan seseorang dapat dilihat dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perilaku), dan psikomotor (keahlian). Secara garis besar, kecerdasan senantiasa digunakan untuk menerangkan pikiran yang mencakup beberapa kemampuan yaitu: menalar, merancang, membuktikan permasalahan, berfikir kritis, memakai bahasa, serta belajar. kecerdasan setiap orang dapat ditingkatkan dengan adanya kemauan untuk mengasahnya. Banyak inovasi dan pengembangan dalam mendesain pembelajaran yang dijalankan oleh negara indonesia, paling tidak menghadapi perubahan kurikulum lebih dari 10 kali yang dipengaruhi oleh gaya pendidikan semenjak awal kemerdekaan. Mulai dari Rentjana pendidikan 1947 sampai yang baru dan hangat diperbincangkan saat ini “Merdeka Belajar”(Alhamuddin 2013).

Merdeka belajar adalah slogan pendidikan yang saat ini tengah hangat diperbincangkan. Prinsip Merdeka Belajar diharapkan mampu membantu proses perubahan pembelajaran di Indonesia yang selama ini diduga lambat-laun melemah. Mendikbud bahkan menggagas sebutan deregulasi pembelajaran karena regulasi pembelajaran selama ini dinilai membatasi proses pencapaian perubahan. Mutu serta kualitas pembelajaran disekolah dalam situasi adanya COVID-19 yang berefek pada aktivitas pembelajaran disekolah menjadi pembelajaran secara mandiri yang dilakukan siswa dirumah. Situasi saat ini banyak mengalami pertumbuhan industri teknologi sebab dengan siswa belajar dirumah mengakibatkan perkembangan pembelajaran menjadi tumbuh lewat perkembangan

teknologi.

Media pembelajaran merupakan salah satu wujud penerapan teknologi pada bidang pendidikan, perantara yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Sedangkan bagi Djamarah dalam (Puspita Eka Putri & Mayati, Teknik Bangunan SMKN, 2022) Media merupakan perlengkapan yang digunakan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dari pengertian diatas dapat dikatakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, dan mempermudah proses komunikasi antara guru dan siswa. Akan tetapi, kenyataannya menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk membuat peserta didik menjadi aktif dan kreatif. Pendidik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tampak tidak menarik dan monoton sehingga membuat siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Dina Amsari dkk, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi di kelas. Selain itu, peserta didik dapat terbantu dalam proses pengkonstruksian ide agar lebih mudah dipahami. Untuk itu, perlu dikembangkannya media pelajaran salah satunya berbasis teknologi sehingga dapat memudahkan proses belajar mengajar di kelas. Penelitian oleh Maryana dkk, menyatakan bahwa *PowerPoint* merupakan *Software* yang mudah dan dapat digunakan untuk merancang sumber belajar dengan tampilan lebih menarik dan inovatif lagi, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Menurut penulis *Microsoft Office PowerPoint* merupakan media yang dapat menunjang komunikasi antara guru dan siswa serta mengefektifkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dengan guru mata pelajaran matematika ibu MR pada tanggal 06 September 2022 di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari, didapatkan informasi bahwa untuk pembelajaran matematika media yang digunakan didalam proses belajar mengajar yaitu buku paket, papan tulis, spidol, infokus, laptop, dan *Powerpoint*. Untuk penggunaan *PowerPoint* itu sendiri guru mengungkapkan sudah sangat jarang digunakan dalam berapa semester ini karena keterbatasan waktu dalam membuatnya, untuk itu guru lebih senang menjelaskan pelajaran menggunakan metode ceramah karena menurutnya guru hanya menyiapkan materi untuk dipelajari dan aspek penilaian yang diperlukan dengan bantuan buku paket yang telah tersedia didalam perpustakaan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan didalam kelas pada tanggal 06 September 2022 di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari bahwa pembelajaran matematika didalam kelas guru menjelaskan pelajaran menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir pelajaran dimana guru menjelaskan berpusat pada buku paket yang tersedia, untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai

pelajaran yang telah dijelaskan guru memberikan latihan terbimbing, Walaupun demikian masih ada juga siswa yang tidak fokus dalam melaksanakan pembelajaran, hal ini terlihat ada siswa yang berbicara dan bermain dengan teman sebangkunya. Untuk mengetahui permasalahan siswa lebih dalam, dilakukannya wawancara kepada 3 orang siswa kelas VII sesuai rekomendasi oleh guru mata pelajaran. Ketiga siswa tersebut yaitu MTA, MFP, dan FA yang masing-masing memiliki kemampuan bertingkat mulai dari tinggi, sedang dan rendah yang dilihat berdasarkan nilai tes siswa dan keaktifan siswa didalam kelas sesuai dengan rekomendasi guru mata pelajaran matematika. Dari hasil wawancara ketiga siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang sama, siswa memiliki ketertarikan dengan mata pelajaran matematika namun dengan model pembelajaran bermacam-macam ada yang suka dijelaskan, ada dijelaskan sambil bermain, kelompok, diskusi, dan dijelaskan dengan media pembelajaran.

Mengenal Bentuk Aljabar

Bentuk Aljabar

1. Pengertian Bentuk Aljabar

Bentuk aljabar adalah suatu kalimat matematika yang melibatkan simbol-simbol untuk mewakili bilangan yang belum diketahui.

Perhatikan contoh bentuk aljabar berikut.

a. $5x$ → artinya $5 \times x$

b. $3a + 7$ → artinya $3 \times a + 7$

c. $2m^2 - 3n$ → artinya $2 \times m^2 - 3 \times n$

x , a , m , dan n merupakan suatu bilangan yang belum diketahui nilainya.



Gambar 1. Tampilan PowerPoint Sebelum dilakukan Pengembangan

Gambar 1 merupakan tampilan *Microsoft Office PowerPoint* yang pernah diterapkan didalam pelajaran di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari. *PowerPoint* adalah program seperti tayangan slide untuk *Microsoft Office* yang dapat digunakan untuk mempresentasikan ide dan argumen kepada orang lain. *PowerPoint* banyak digunakan karena mudah digunakan dan dapat dibuat oleh siapa saja. Ada banyak fitur menarik di *PowerPoint*, seperti kemampuan mengelola teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, dan efek yang dapat diubah sesuai preferensi pengguna. Dalam proses pembelajaran, *PowerPoint* telah digunakan secara luas, termasuk *Interactive PowerPoint*.

PowerPoint interaktif merupakan inovasi media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran disekolah guna membantu interaksi antara guru dan siswa menjadi efektif dan efisien. Menurut penulis penggunaan *PowerPoint* di dalam pembelajaran itu sudah sering dilakukan namun untuk menginovasikan lagi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran penulis menggabungkan *game*

kedalam pembelajaran yang di aplikasikan kedalam *PowerPoint*.

Game interaktif *PowerPoint* merupakan *PowerPoint* yang didalamnya terdapat soal yang dibuat dalam bentuk permainan dan kuis dimana hal ini dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga mengikuti kebutuhan sarana dan prasarana yang tersedia di tempat pelaksanaan penelitian. Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran matematika aljabar merupakan materi yang diajarkan pada kelas VII semester ganjil. Pengambilan materi aljabar karena materi yang harus dipelajari oleh siswa tidak hanya pada tingkat SMP/MTs tapi juga diajarkan pada tingkat SMA/SMK/MA. Materi ini sangat banyak manfaatnya kedalam kehidupan sehari-hari. Namun tidak jarang siswa masih ada yang belum memahami materi aljabar. Guru mengungkapkan bahwa siswa sedikit paham mengenai konsep aljabar seperti Variabel, Koefisien, Konstanta, dan suku. Mengenai operasi hitung aljabar siswa masih belum memahami sepenuhnya operasi aljabar pada perkalian dan pembagian yang mempunyai pangkat sama atau lebih dari dua.

Berdasarkan latar belakang diatas Pembelajaran matematika dikelas VII pada materi aljabar membutuhkan inovasi dan pembaharuan lagi, dan Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap mulai dari Laboratorium bahasa dan komputer, papan tulis, dan infokus yang dapat menunjang pembelajaran siswa. Karena itu perlu diangkat permasalahan ini dalam bentuk penelitian pengembangan pada kelas VII. Penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa memahami bentuk perkalian dan pembagian aljabar yang pangkatnya lebih dari satu. Maka dengan itu saya mengambil judul penelitian **Pengembangan Media Pembelajaran Aljabar Model *Game* Interaktif Berbasis *PowerPoint* di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari**. Pengambilan judul ini dikarenakan siswa kelas VII merupakan masa transisi dari SD ke MTs dimana siswa masih suka bermain dan mengikuti apa yang temannya kerjakan. Mengingat hal tersebut peneliti mengangkat model *game interaktif* berbasis *PowerPoint* ini dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga semangat dan aktif dalam belajar.

2. METODE

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari yang berlokasi di JL. Lintas Muara Bulian-Tempino, Kecamatan Bajubang, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 23 November 2022 sampai dengan 23 Februari 2023 pada tahun pelajaran 2022/2023 dikelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari. Karakteristik sasaran penelitian penggunaan media pembelajaran model *game* interaktif berbasis *PowerPoint* yaitu siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari.

Media pembelajaran Aljabar Model *Game* Interaktif Berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan

dalam Metode *Research and Development* digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk baru selama proses pengembangan. Oleh karena itu, bahan ajar yang *out-of-the-box* diharapkan juga akan memberikan hasil yang optimal. Proses penelitian pengembangan yang mengambil pendekatan model ADDIE disebut sebagai proses pengembangan media pembelajaran. Ini termasuk langkah-langkah yang harus diambil penulis untuk mencapai tujuan penelitian yaitu

1. Analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ialah melakukan observasi lapangan guna menemukan potensi permasalahan

2. Rancangan pengembangan

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aljabar Model *Game Interaktif* Berbasis *PowerPoint* di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari” menggunakan prosedur pengembangan model rancangan ADDIE. Alasan penggunaan model dikarenakan proses pengembangan seara sederhana dan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar dan memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis (Dr. I Made Tegeh, M.Pd., Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Drs. Ketut Pudjawan 2014:44). Setiap tahapan dilakukanevaluasi dan revisi dari tahap yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk pengembangan dimana produk yang dihasilkan merupakan inovasi dari produk yang sebelumnya tersedia disekolah, dan produk tersebut dibuat untuk memotivasi siswa untuk belajar. produk tersebut berupa *PowerPoint* mengenai pembelajaran matematika materi Aljabar.

3. Prosedur pengembangan

Tahapan pengembangan disini menggunakan 5 tahapan yaitu : Analisis, Desain, Penempangan, Impelementasi, dan Evaluasi

4. Uji Coba Produk

Pendahuluan produk dalam review ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu tahap penilaian para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Persetujuan diselesaikan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli media. Validator mencoba menilai kelayakan produk dengan mengisi kuesioner selama validasi. Umpan balik datang dalam bentuk saran dan komentar terkait produk. Sebaliknya, guru matematika dan siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari diberikan uji kepraktisan produk dalam uji coba kelompok kecil dan besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh sejumlah siswa dengan kemampuan kognitif yang bervariasi, diawali dengan

kategori paling rendah yaitu tiga siswa dari tujuh siswa pada kategori sedang, berdasarkan saran guru mata pelajaran berdasarkan nilai tes siswa dan aktivitas kelas. terdiri dari 4 siswa dari 16 siswa, dan kelas atas adalah 3 siswa dari 9 siswa. Jajak pendapat akan digunakan untuk mengevaluasi item yang diberikan kepada siswa. Sebelum melakukan pengenalan bidang yang luas, mahasiswa dapat memberikan ide dan masukan sebagai tahapan penilaian dasar.

Menggunakan angket dan tes yang akan dievaluasi keampuannya menggunakan skor tes, penilaian kepraktisan dan keefektifan produk dilakukan untuk subjek penelitian. Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari, produk dianggap bermanfaat jika nilai ulangan mata pelajaran matematika berada pada atau di atas KKM.

5. Implementasi Model

Eksekusi model sebagai penilaian sumatif dengan item-item yang dianggap sebagai hasil akhir, khususnya pendahuluan pengumpulan besar-besaran dilakukan mengenai materi perbaikan bagi siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari, jadi pada tahap penilaian terakhir misalnya , hasil tes, dan survei reaksi siswa terhadap item tersebut akan digunakan sebagai kelayakan dan kewajaran item pemeriksaan. Sedangkan hasil uji validitas ahli dan uji coba kelompok kecil merupakan evaluasi formatif yang dimaksudkan untuk menyempurnakan produk.

6. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Dala penelitian ini pengumpulan datanya melalui Observasi, Wawancara, Angket dan Tes. Untuk Analisis datanya menggunakan skala Likert 4 dengan rumus persentasenya sebagai berikut:

$$NA = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

PS = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimal

Tabel 1

Tingkat Persentase revisi produk

Interval Kriteria	Kriteria Validitas
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran *PowerPoint interaktif* untuk siswa/i kelas VII MTs/SMP yang terdiri atas lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi atau penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi).

Tahap Analisis didapatkan berdasarkan observasi awal yang dilakukan untuk mengetahui potensi dan permasalahan yang ada di tempat melaksanakan penelitian berdasarkan kurikulum yang digunakan, media yang digunakan, metode belajar yang diterapkan dan sumber belajar yang digunakan, serta karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari menggunakan kurikulum 2013. Proses pembelajaran didalam kelas sudah baik dimana guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah berdasarkan buku paket yang telah tersedia di Madrasah, dan juga penyampaian materi menggunakan media *PowerPoint* berupa penampilan slide. Walaupun demikian proses pembelajaran masih terlihat pasif sehingga terkadang siswa masih kesulitan memahami materi pelajaran terutama pada materi Aljabar mengenai perkalian dan pembagian yang pangkatnya lebih dari satu atau. Oleh karena itu perlu adanya tuntutan inovasi media baru yang dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa agar dapat lebih aktif dan interaktif.

Inovasi media pembelajaran tidak terlepas dari tahap pendesainan. Pada media pembelajaran *powerpoint interaktif* ini desain (perancangan) dibuat berdasarkan kerangka acuan yaitu untuk siapa media pembelajaran dirancang? Dimana media ini dirancang untuk peserta didik, dan rancangan sesuai dengan karakteristik siswa/i Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari. Sebelum tahapan pendesainan dilakukan terlebih dahulu kita menentukan materi apa yang akan dikembangkan. Selanjutnya setelah pemilihan materi telah selesai kita dapat merealisasikan materi yang kita pilih tersebut kedalam sebuah *storyboard* sebagai rancangan awal yang harus disiapkan pada tahap pengembangan. Rancangan yang disiapkan disini ialah penggunaan materi yang dikembangkan yaitu materi Aljabar yang disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan di Madrasah tempat penelitian, dan pemilihan warna yang disesuaikan dengan karakteristik madrasah daan siswa/i SMP/MTs. Serta bagaimana bentuk penyusunan tata letak dan penyusunan *layout* dan animasi yang digunakan didalam pengembangan ini.

Setelah tahapan desain selesai dibuat, tahap selanjutnya ialah pengembangan. Pada tahap ini menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, sehingga menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Segala hal yang dilakukan pada tahap desain (perancangan), yakni pemilihan materi

sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode *asesmen* dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk media nyata. Kegiatan tahap pengembangan antara lain: pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan *layout*, dan penyusunan instrumen evaluasi.

Setelah pengembangan media pembelajaran selesai dilakukan sesuai dengan tahapan dan kebutuhan, tahap selanjutnya implementasi. Sebelum media diterapkan kedalam kelas ada tahapan yang perlu dilakukan yaitu pengukuran (penilaian) terhadap media yang telah dikembangkan untuk mengetahui apakah media valid untuk diterapkan atau tidak. Pengukuran tersebut dilakukan oleh validator para ahli yaitu, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media.

Pertama Validasi ahli materi yaitu menilai terhadap materi yang telah dikembangkan didalam media, yang mana ahli materi terlebih dahulu memahami mengenai materi yang dikembangkan, lalu validator memberikan penilaian terhadap angket yang telah disediakan mengenai materi yang telah dikembangkan, dengan nilai maksimal 4 dan minimum 1 serta memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun terhadap materi yang telah dikembangkan.

Kedua Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, saran, dan komentar dalam perbaikan produk agar menjadi lebih baik, selain itu agar penggunaan bahasa pada produk dapat dikonsumsi dan mudah dipahami oleh siswa dalam mempelajari pelajaran. Validator ini nantinya akan memberikan penilaian terhadap produk yang dibuat. Terkait bahasa yang digunakan didalam produk, dengan memberikan penilaian pada lembar angket yang telah disediakan dengan nilai maksimum 4 dan nilai minimum 1.

Ketiga Validator ahli media bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk dalam hal kategori produk (media). Dibutuhkannya penilaian validator agar penulis dapat memperbaiki produk sehingga menarik bagi siswa/i Madrasah. Dalam hal ini validator akan memberikan penilaian terhadap media yang dibuat berdasarkan kategori penilaian yang telah tersedia di dalam angket, yang mana nantinya validator akan mengisi penilaian kedalam angket yang tersedia dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 serta dengan kritik dan saran yang membangun. setelah penilaian selesai dilakukan oleh validator para ahli dan mendapatkan hasil yang valid maka kita dapat menerapkan media yang telah dibuat.

Implementasi (Penerapan) hasil pengembangan kedalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Pada tahap ini media pembelajaran *powerpoint* yang telah selesai dikembangkan dapat

diuji cobakan didalam kelas, namun sebelum itu direalisasikan kedalam kelas ada tahapan yang perlu dilakukan yaitu pengisian angket oleh guru mata pelajaran matematika dan uji coba kelompok kecil oleh 10 orang siswa/i yang dipilih oleh guru matematika yang memiliki kemampuan bertingkat untuk mengetahui apakah produk yang dibuat telah sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan siswa, dan kurikulum yang digunakan disekolah atau tidak. Jika tahapan tersebut telah selesai dan mendapatkan nilai dengan kriteria valid dan sangat valid maka produk pengembangan dapat kita implementasikan kedalam pelajaran di kelas.

Evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan pada model ADDIE. Tahapan evaluasi ini meliputi evaluasi *formatif* dan evaluasi *sumatif*. Evaluasi *formatif* dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi *sumatif* dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Hasil evaluasi *formatif* didapatkan pada setiap tahapan validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket praktikalitas guru dan siswa yang mana hasil revisi evaluasi *formatif* digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran powerpoint yang dibuat sebelum dilakukannya uji coba kepada siswa untuk mendapatkan hasil tes tertulis sebagai evaluasi *sumatif*.

Evaluasi *sumatif* dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekeurangan terhadap media yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan soal latihan yang terdiri atas 5 soal *essay* yang akan dikerjakan oleh siswa/i. Pemberian soal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang dikembangkan. Tes tertulis ini diikuti oleh 32 orang siswa/i kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari.

4. KESIMPULAN

Untuk pembelajaran aljabar di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Batanghari sebelum membuat bahan ajar, siswa menggunakan ceramah, media buku teks dari perpustakaan, dan bantuan youtube jika masih ada yang belum dimengerti di kelas. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* materi Aljabar pada SMP/MTs sederajat kelas VII. Penelitian ini dikembangkan menggunakan Model ADDIE. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran ini sebagai berikut: a) Tahap pengumpulan informasi; b) Tahap Perencanaan; c) Tahap pengembangan; d) Tahap validasi dan uji coba; dan d) Tahap Evaluasi. Berdasarkan validasi para ahli, dapat diketahui hasil validasi materi 75% kategori valid, validasi bahasa 75% kategori valid, dan validasi media 84,61% kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas guru mata pelajaran 95,83% kategori sangat praktis, uji praktikalitas siswa 84,375% kategori sangat praktis. Dan hasil uji efektifitas didapat berdasarkan hasil tes siswa dengan persentase ketuntasan 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, Saputri, Aprinda, Ain Quratul, and Siti. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4(1):248–62.
- Alhamuddin. 2013. “SEJARAH KURIKULUM DI INDONESIA (Studi Analisis Kebijakan Pengembangan Kurikulum).”
- Amsari, Dina, Fakhrollah I. Tama Umar, Nirmala Santi, and Puspa Sari Nasution. 2022. “Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(3):5039–49. doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2978.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. 20th ed. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ayu, Puspita, and Abd Qohar. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut.” 10(2):119–24.
- Dr. I Made Tegeh, M.Pd., Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Drs. Ketut Pudjawan, M. P. 2014. *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN*. pertama. Singaraja: GRAHA ILMU.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metod Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Maryana, Suaedi, and Nurdin. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan Ispring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoras.” *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2(2):53–61.
- Ningrum, Ajeng Sestya. 2022. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ningrum, A. S. (2022) ‘Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar)’, in PROSIDING PENDIDIKAN DASAR, Pp. 166–177. Doi: 10.34007/ppd.v1i1.186. Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar.” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1:166–77. doi: 10.34007/ppd.v1i1.186.
- Olivia, Nesta. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 06 Kampung Lapai.” 203 hlm.
- Puspita Eka Putri, Dian, Djumanto Teknik Bngunan SMKN, and Suti Mayanti. 2022. “Review: Integrasi Media Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Lingkungan Siswa SMK.” *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan* 8(1):2614–0217. doi: 10.32923/edugama.v8i1.2468.
- Riduwan. 2016. *Dasar-Dasar Statistika*. 14th ed. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. 28th ed. Bandung: Alfabeta.

Wulandari, Eka. 2022. “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(2):26–32. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss2.34.