

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS ETNOMATEMATIKA BUDAYA BANJAR PADA MATERI SEGIEMPAT

Merry Rosa Derenya Fandinata¹, Karim², Asdini Sari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat

Surel: merryrosadf21@gmail.com, karim_fkip@ulm.ac.id,

asdini.sari@ulm.ac.id.

Abstrak. Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang memegang kontribusi bermakna atas kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan bagi seluruh tingkat pendidikan namun, matematika dianggap sulit dipahami dan membosankan serta metode pembelajaran yang dipakai kurang bervariasi dan bahan ajar yang kurang lengkap dan menarik. Salah satu solusi agar menanggulangi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis etnomatematika budaya Banjar. Penelitian ini memiliki tujuan agar menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis etnomatematika budaya Banjar pada materi segiempat untuk siswa SMP/MTs yang valid dan praktis. *Research and Development* (R&D) adalah metode yang dipakai pada penelitian ini dengan model yang digunakan adalah model 4D yang dibatasi yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Develop*). Pada tahap pengembangan (*Develop*) dilakukan uji validitas dan uji kepraktisan. Uji validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu satu ahli media dan dua ahli materi. Data yang didapat kemudian dianalisis secara kualitatif menurut kritik dan saran validator, dan secara kuantitatif yaitu skor yang diperoleh atas lembar validasi yang diisi oleh validator dan hasil lembar respon siswa. Hasil uji validitas terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dihasilkan skor rata-rata seluruh aspek sebesar 3,70 berada pada kriteria valid dan hasil uji kepraktisan terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan diperoleh sebesar 89,2 % yaitu ada pada kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *PowerPoint* interaktif, Enomatematika, Budaya Banjar, Segiempat.

Cara Sitasi: Fandinata, M.R.D., Karim, & Sari, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar pada Materi Segiempat. *Jurmadikta*, 3(2): 11-22.

PENDAHULUAN

Salah satu ilmu dasar yang memegang kontribusi bermakna atas kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada aktivitas sehari-hari adalah matematika. Menurut Rahmah

(2013) matematika sebagai ilmu dasar berfungsi meningkatkan kemampuan berhitung, menurunkan, mengukur dan menggunakannya di kehidupan sehari-hari juga membantu menata penalaran dan membentuk kepribadian siswa. Pelajaran matematika sering mengalami penolakan oleh siswa karena banyak siswa menyandang anggapan yaitu matematika merupakan pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Menurut Waskitoningtyas (2016) faktor kurangnya minat belajar matematika siswa adalah karena mereka menganggap matematika selalu berkaitan dengan angka, hitungan juga rumus-rumus yang harus dihafalkan. Faktor lainnya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan bahan ajar yang dipakai kurang lengkap dan menarik sehingga ini merupakan tantangan bagi para pendidik agar pelajaran matematika dapat dimengerti dan disenangi oleh siswa. Selain itu, menurut Abdullah, et. all., (Malianor, et. all., 2022) permasalahan-permasalahan pada pelajaran matematika kurang sejalan dengan keseharian mereka, akibatnya mereka mengalami kesusahan ketika mencerna teori matematika.

Bersumber pada hasil tanya jawab bersama salah satu guru SMPN 4 Banjarmasin, buku siswa dan LKS yang digunakan kurang menarik sedangkan dari pengalaman beliau bahwa dalam mengajarkan materi geometri perlu alat atau media pembelajaran yang dapat menunjang siswa saat mendalami materi serta memikat minat belajar siswa. Menurut Hasan, et. all. (2021) pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat dapat memikat minat siswa serta menyampaikan kejelasan objek yang akan diamatinya tentunya berdampak atas prestasi belajar siswa. Siswa mempunyai karakteristik tipe dan gaya belajarnya masing-masing, ada yang tipe belajar visual dan ada yang tipe belajar auditorial agar dapat menguntungkan kedua tipe belajar tersebut yaitu menggunakan media audio visual. Di sekolah, siswa terbiasa menggunakan bahan ajar berupa buku siswa dan LKS berdasarkan hal itu peneliti ingin mengenalkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang menjadi satu contoh dari beberapa media audio visual.

Powerpoint ialah satu di antara contoh media audio visual yang mampu memaparkan materi pelajaran, menguraikan informasi, menjelaskan proses, memaparkan konsep, melatih keterampilan siswa ketika manifestasi gambar dan suara akibatnya siswa mendapatkan gambaran atas materi yang diberikan. Menurut Damitri (2020) media *powerpoint* berlandaskan audio visual dapat mengembangkan prestasi belajar siswa karena pesan informasi yang disampaikan mudah dipahami dan memperkuat ingatan serta mengatasi kejenuhan dan menarik minat siswa. Menurut Nurhayati, et. all. (2020) bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika yaitu materi persamaan linear dua variabel dapat menaikkan prestasi belajar matematika siswa. Pendidik dapat melakukan inovasi dalam mengembangkan kemampuan matematis siswa. Salah satu kegiatan yang berperan dalam kehidupan sehari-hari yaitu suatu kebudayaan yang berkembang di lingkungannya.

Menurut Muzakki & Fauziah (2015), pembelajaran berbasis budaya ialah salah satu cara menciptakan lingkungan belajar dan pada proses pembelajarannya dapat mengintegrasikan budaya sebagai pengalaman dalam belajar. Menurut Awaliyah (2019), peran etnomatematika mampu menumbuhkan motivasi dan perhatian akan pelajaran matematika, menumbuhkan kreativitas serta menumbuhkan rasa menghargai, menghormati serta memiliki rasa bangga terhadap kebudayaan bangsa. Unsur budaya yang dapat dikaji untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran dapat dimulai dari budaya yang

ada dilingkungan sekitar. Salah satu nilai budaya dan sosial yang berkembang di masyarakat Banjarmasin adalah budaya Banjar. Budaya Banjar adalah pandangan, perilaku, serta artefak-artefak terkait dengan orang Banjar dalam konteks sejarah dan peninggalannya. Menurut Rizky (2021), adapun budaya Banjar seperti tradisi Pasar Terapung, tarian adat yaitu Radap Rahayu, tradisi lisan seperti Madihin, upacara adat seperti upacara Walimahan dan upacara Betapung Tawar. Ada pula peninggalan budaya Banjar seperti Masjid Sultan Suriansyah, Masjid Jami Sungai Jingah, Rumah Banjar, Candi Agung di Amuntai, kompleks Makam Sultan Suriansyah, dan Kitab Sabilal Muhtadin. Kerajinan tangan khas Banjar seperti kain Sasirangan dan yang berupa anyaman seperti tikar purun serta alat tradisional seperti Terbang Madihin dan Sarunai Banjar. Menurut Hisni et. all. (2022) bahwa pemicu keterkaitan budaya dengan matematika khususnya budaya Banjar yaitu bentuk implementasi langsung pada bagian bentuk-bentuk budaya Banjar contohnya bangunan-bangunan bersejarahnya.

Pada tingkat SMP/MTs, materi segiempat yaitu satu di antara yang ada dari materi matematika yang diajarkan. Materi segiempat diajarkan di kelas VII SMP/MTs pada semester genap. Materi segiempat bisa dihubungkan pada benda-benda di kehidupan sehari-hari misalnya bangun persegi yaitu buku yang berukuran panjang dan lebar sama, bangun persegi yaitu papan tulis serta bangun layang-layang yang dapat digambarkan dengan permainan yang sering anak-anak mainkan yaitu layang-layang. Sembari mengajarkan materi segiempat dengan benda yang sering mereka temui, pendidik juga dapat mengajarkan mereka melalui suatu budaya sehingga siswa mampu lebih memahami pelajaran serta budaya yang ada.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yaitu Baiduri, et. all. (2019) yang melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *pop-book* berbasis audio pada materi bangun datar segiempat di SMP dapat memikat minat belajar siswa. Sa'adah et. all. (2021) melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint* pada kesebangunan dan kekongruenan bangun datar serta penelitian lainnya oleh Hilal & Auliya (2021) yaitu pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* pada materi peluang bahwa media pembelajaran *powerpoint* dapat menunjang penyampaian materi yang akan diajarkan pendidik juga penelitian oleh Mulyana, et. all. (2022) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint-geogebra* materi bangun ruang sisi datar kelas VII menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* dapat mendukung pendidik untuk menaikkan hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu, penting dikembangkannya media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis etnomatematika budaya Banjar yang diharapkan dapat menunjang siswa dalam menyelami konsep materi segiempat. Penelitian ini memiliki tujuan agar menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis etnomatematika budaya Banjar yang valid dan praktis.

METODE

Produk pada penelitian ini berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai. Penelitian ini mengimplementasikan model pengembangan 4D yang dinyatakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, atau diinterpretasikan sebagai model 4P yaitu pendefinisian, perancangan,

pengembangan, dan penyebaran oleh Al-Tabany (2017). Akibat keterbatasan waktu penelitian, sehingga pengembangan ini sebatas pada tahap *develop* atau pengembangan saja. Pertama, kegiatan mendefinisikan masalah dan menetapkan tuntutan yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan berbasis etnomatematika budaya Banjar merupakan tahap *define*. Selanjutnya, tahapan *design* yaitu kegiatan membuat rancangan produk seperti membuat lembar validasi produk dan lembar respon siswa, menyusun materi, contoh soal dan soal kuis dengan konteks bangunan-bangunan bersejarah di Kalimantan Selatan dalam bentuk media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan pada tahap *design* akan dihasilkan rancangan awal. Terakhir, tahapan *develop* yaitu menciptakan produk akhir berbentuk media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang usai diperbaiki berlandaskan saran atas satu ahli media dan dua ahli materi.

Data kuantitatif dan data kualitatif adalah jenis data yang digunakan. Data kuantitatif didapatkan dari skor di lembar validasi ahli dan lembar angket respon siswa. Data kualitatif didapat dari kritik dan saran dari validator atas media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada lembar validasi ahli. Data kuantitatif dan kualitatif dipakai untuk memperbaiki dan menimbang kualitas produk yang dibuat sehingga menciptakan produk yang valid dan praktis. Pada penelitian pengembangan ini memiliki instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi dan lembar respon siswa. Adapun aspek yang dinilai yaitu aspek format, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, aspek kebudayaan dan aspek media.

1. Analisis Data Hasil Uji Kevalidan

Menurut Hobri (Fairuz, et.all., 2020), tahapan teknik analisis data pada lembar validasi adalah sebagai berikut.

- a. Merekaptulasi data evaluasi media pada tabel; yaitu (A_i) , (I_i) , (V_a) rata-rata nilai total.
- b. Pada hasil validasi dari semua indikator dihitung untuk mendapatkan rata-rata nilai hasil validasi dengan rumus: $I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$ dengan,

$$V_{ji} = \text{Data nilai indikator ke- } i \text{ bagi validator ke-} j$$

$$n = \text{Jumlah validator}$$

- c. Menetapkan rata-rata nilai per aspek yang akan divalidasi beserta rumus $A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$ dengan,

$$A_i = \text{Rata-rata nilai bagi ke- } i$$

$$I_{ij} = \text{Rata-rata nilai aspek ke-} i \text{ kepada indikator ke-} j$$

- m = Jumlah indikator pada aspek ke- i
- d. Menetapkan nilai V_a yaitu rata-rata nilai total semua aspek yang akan divalidasi dengan rumus $V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$ dengan,
- V_a = Nilai rata-rata total bagi seluruh aspek
 A_i = Rata-rata nilai dengan aspek ke- i
 n = jumlah aspek
- e. Nilai V_a yaitu rata-rata nilai total yang diperoleh digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan
- Berikut adalah kriteria tingkat kevalidan.

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan

No	Rata-Rata Penilaian Para Ahli	Kriteria
1	$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
2	$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
3	$3 \leq V_a < 4$	Valid
4	$V_a = 4$	Sangat Valid

Sumber: dimodifikasi dari Hobri (2010)

Jika nilai rata-rata total mencukupi kriteria valid atau sangat valid maka produk dinyatakan valid

2. Analisis Data Hasil Uji Kepraktisan

Teknik analisis data pada analisis kepraktisan ini menggunakan skala Likert, dimana data didapatkan dari angket respon siswa yang diadaptasi dari Widyawati (2020). Teknik pada analisis data menggunakan skala likert adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan skor jawaban atas kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Praktikalitas

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: dimodifikasi dari Sugiyono (2015)

- b. Skor total semua indikator dijumlahkan
- c. Analisis praktikalitas difungsikan berserta nilai presentase (%) (diadaptasi dari Arbainsyah, 2016)

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

d. Menentukan kepraktikalitas produk

Tabel 3 merupakan tabel kriteria praktikalitas dimana presentase nilai praktikalitas yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan kriteria praktikalitas.

Tabel 3 Kriteria Praktikalitas

No	Interval	Kriteria
1	$0\% \leq Skor < 50\%$	Tidak Praktis
2	$50\% \leq Skor < 70\%$	Kurang Praktis
3	$70\% \leq Skor < 85\%$	Praktis
4	$85\% \leq Skor < 100\%$	Sangat Praktis

Sumber: dimodifikasi dari Akbar (2013)

Produk dinyatakan praktis apabila kriteria praktikalitas memenuhi kriteria minimal.

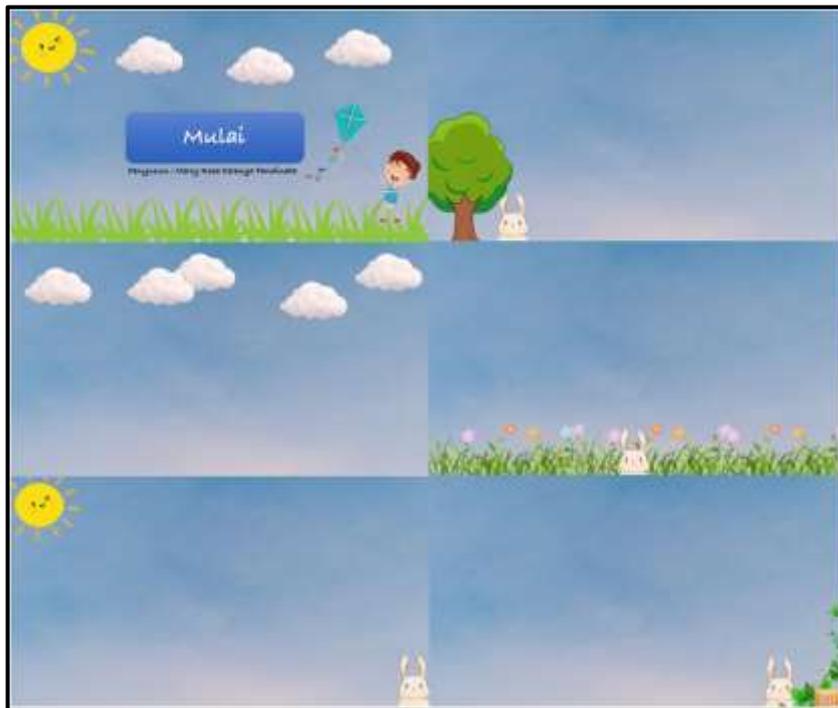
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan produk penelitian pengembangan ini. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Model 4D yang diinterpretasikan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) merupakan model pengembangan yang dipakai pada penelitian ini. Model pengembangan ini disebut dengan model 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, atau diinterpretasikan sebagai model 4P yakni pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran oleh Al-Tabany (2017). Tahap awal yaitu *define*, langkah awal yang harus dikerjakan adalah analisis awal-akhir yaitu wawancara dengan guru matematika SMPN 4 Banjarmasin. Kemudian, analisis siswa bertujuan meninjau karakteristik atau individualitas siswa. Setelah itu, analisis tugas dibuat mengacu pada Kompetensi Dasar mata pelajaran matematika wajib kelas VII SMP atau sederajat pada Kurikulum 2013 edisi Revisi 2017. Kemudian, analisis konsep dibuat untuk meninjau dan merencanakan materi guna dimasukkan ke dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Setelah itu, spesifikasi tujuan pembelajaran yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin diraih. Sesudah itu, ialah tahap *design* atau perancangan.

Langkah awal yang harus dikerjakan pada tahap *design*, yaitu tahap penyusunan instrumen berupa lembar validasi produk yang diadaptasi dari Khadijah (2022) untuk menilai validasi produk dan lembar respon siswa yang diadaptasi dari Widyawati (2020) untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan mudah apabila diterapkan dalam

kegiatan pembelajaran. Selanjutnya adalah pemilihan media yang digunakan yaitu *Microsoft PowerPoint*. Kemudian, pemilihan format dalam pengembangan ini memuat unsur-unsur yang terdiri dari pendahuluan, isi dan penutup. Pendahuluan meliputi *cover* depan, menu utama, petunjuk penggunaan, KD, IPK, dan tujuan pembelajaran, pendahuluan berupa pengenalan bangunan bersejarah. Isi meliputi materi, contoh soal dengan jawabannya serta soal kuis. Penutup meliputi ucapan terima kasih, kunci jawaban dan daftar pustaka. Pada rancangan awal peneliti menggunakan *slide master* untuk membuat tema presentasi dan jenis huruf yang digunakan adalah *Bradley Hand*. Beberapa tampilan template media pembelajaran *powerpoint* interaktif seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Tampilan *template powerpoint* interaktif

Setelah itu, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing akan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Berikut saran dan perbaikan dari dosen pembimbing terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang telah selesai seperti tampak dalam tabel 4 di bawah.

Tabel 4 Saran dan Perbaikan dari Dosen Pembimbing

Saran	Perbaikan
Perbaikan masalah yang diberikan pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif	Sebelumnya yang diberikan pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif hanya pada soal kuis saja yang dikaitkan dengan etnomatematika budaya Banjar sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan membuat contoh soal pada

	materi yang berbasis etnomatematika budaya Banjar.
Perbaikan pada pembagian tujuan pembelajaran per <i>slide</i> untuk per pertemuan.	Sebelumnya pada tujuan pembelajaran hanya dibuat dua <i>slide</i> tidak didasarkan atas pembagian per pertemuan, sehingga dilakukan perbaikan tujuan pembelajaran menjadi tiga <i>slide</i> didasarkan atas pembagian per pertemuan.

Kemudian media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang telah diperbaiki berdasarkan saran-saran dari dosen pembimbing merupakan *draft* I. Setelah itu, *draft* I inilah yang dibagikan terhadap validator beserta lembar validasi agar memperoleh hasil dari uji validitas dan beberapa saran perbaikan dari validator sehingga diperoleh produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang valid.

Kemudian, tahap *develop* dilakukan dua tahap yaitu uji validasi dan uji kepraktisan sebagai berikut.

1. Analisis hasil uji validasi

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada bentuk *draft* I tersebut diuji kevalidannya dengan menyerahkannya pada tiga orang ahli yaitu satu ahli media dan dua ahli materi. Para ahli menilai dengan memberikan skor pada lembar validasi. Tabel 5 merupakan tabel hasil analisis uji validasi oleh tiga orang validator.

Tabel 5 Hasil Analisis Lembar Validasi

No	Aspek	A_i	V_a
1	Format	3,46	3,70
2	Kelayakan Isi	3,73	
3	Kelayakan Bahasa	3,44	
4	Kebudayaan	4,00	
5	Media	3,86	

Berlandaskan hasil analisis lembar validasi diperoleh skor rata-rata semua aspek media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah sebesar 3,70 yang termasuk kategori "Valid" menurut kriteria kevalidan yang sudah ditetapkan pada teknik analisis data. Berdasarkan itu, media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis etnomatematika budaya Banjar untuk materi segiempat yang dibuat memenuhi kriteria valid.

Pada lembar validasi yang telah dinilai oleh validator, terdapat saran-saran validator. Saran yang diberikan yaitu sebagai masukan untuk memperbaiki *draft* I yang dikembangkan. Hasil revisi ini akan diuji cobakan kepada siswa untuk mendapatkan produk akhir yang valid dan praktis. Tabel 6 merupakan tabel saran serta revisi dari validator.

Tabel 6 Saran dan Perbaikan dari Validator

Saran	Perbaikan
-------	-----------

Perbaikan penulisan tidak baku	Penulisan kata tidak baku dari media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif terutama pada contoh soal persegi seperti “Disekeliling” diperbaiki berdasarkan penulisan baku menurut KBBI menjadi “Di sekeliling”.
Perbaikan contoh bentuk segiempat	Sebelumnya, hanya ada empat contoh bentuk segiempat dengan tiga contoh bentuk segiempat yang memiliki besaran sudut beraturan dan satu contoh yang memiliki besaran sudut tidak beraturan sehingga dilakukan perbaikan dengan menambah contoh bentuk segiempat menjadi tiga contoh bentuk segiempat yang memiliki besaran sudut beraturan dan tiga contoh yang memiliki besaran sudut tidak beraturan pembelajaran menjadi tiga <i>slide</i> didasarkan atas pembagian per pertemuan.
Membagi dua video simetri putar dan simetri lipat	Sebelumnya, video simetri putar dan simetri lipat untuk persegi dan persegi panjang dijadikan menjadi satu video. Sehingga dilakukan perbaikan dengan membagi khusus satu <i>slide</i> video untuk simetri putar dan simetri lipat persegi kemudian satu <i>slide</i> video untuk simetri putar dan simetri lipat persegi panjang.

Setelah dilakukan revisi dari saran validator, selanjutnya produk menjadi *draft* II sebagai produk akhir yang akan diujikan pada tahap praktis.

2. Analisis hasil uji kepraktisan

Uji kepraktisan dilaksanakan di SMP Negeri 4 Banjarmasin pada Selasa, 31 Mei 2022 yang diikuti 10 responden kelas VII. Tabel 7 merupakan hasil uji kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dari lembar respon siswa atas uji coba produk.

Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas

No	Nama	Skor yang Diperoleh	Skor Minimum	Presentase (%)	Kriteria Skor
1	Responden 1	64	65	98%	Sangat Praktis
2	Responden 2	63	65	96%	Sangat Praktis
3	Responden 3	59	65	90%	Sangat Praktis
4	Responden 4	58	65	89%	Sangat Praktis
5	Responden 5	57	65	87%	Sangat Praktis
6	Responden 6	57	65	87%	Sangat Praktis
7	Responden 7	57	65	87%	Sangat Praktis
8	Responden 8	56	65	86%	Sangat Praktis
9	Responden 9	56	65	86%	Sangat Praktis
10	Responden 10	56	65	86%	Sangat Praktis
Kategori				89,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel diatas yaitu kepraktisan media yang dibuat berada di kategori sangat praktis bersumber pada aspek respon siswa.

Pembahasan

Produk yang dibuat dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Produk yang dikembangkan oleh peneliti ini pada materi segiempat yang dihubungkan dengan budaya yang sering dikunjungi siswa di Banjarmasin yaitu bangunan-bangunan bersejarah yakni Masjid Sultan Suriansyah, rumah Banjar, dan Masjid Jami Sungai Jingah. Model 4D ialah model yang dipakai pada penelitian pengembangan ini dibatasi sampai tiga tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan).

Hasil pengembangan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini didapat dari penilaian tiga orang ahli dan lembar respon siswa. Penilaian tiga orang ahli yaitu dosen teknologi pendidikan FKIP ULM, dosen pendidikan matematika UIN, dan guru matematika SMPN 4 Banjarmasin melalui pengisian lembar validasi yang sudah dibuat dengan lima aspek penilaian dan lembar angket respon siswa. Diperoleh skor rata-rata untuk per aspek hasil validasi ahli meliputi aspek format dengan skor rata-rata 3,46, aspek kelayakan isi dengan skor rata-rata 3,73, aspek kelayakan Bahasa dengan skor rata-rata 3,44, aspek kebudayaan dengan skor rata-rata 4,00 dan aspek media dengan skor rata-rata 3,86. Terkait aspek bahasa yang mendapat skor rata-rata paling sedikit telah dilakukan revisi pada produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif berdasarkan saran-saran dari validator. Sehingga produk ini mendapatkan skor rata-rata seluruh aspek sebesar 3,70 dengan kriteria valid dan hasil atas angket respon siswa menunjukkan 89,2 % yaitu kriteria sangat praktis.

Validasi ahli dan respon siswa pada penelitian ini mendukung penelitian-penelitian sebelumnya yaitu untuk melihat validitas isi produk dengan menggunakan cara validasi terhadap ahli dan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan menggunakan angket respon siswa. Adapun penelitian tersebut antara lain penelitian oleh Baiduri, et.all. (2019) yang melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *pop-up book* berbasis audio pada materi bangun datar segiempat di SMP dengan hasil validasi dari ahli media dan praktisi pembelajaran yaitu 88,16% berada pada kriteria sangat valid serta media juga dikatakan efektif yaitu sebesar 87% lebih. Penelitian lainnya oleh Hilal & Auliya (2021) yaitu pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *powerpoint* pada materi peluang bahwa media pembelajaran *powerpoint* dengan hasil validasi dan kepraktisan dengan skor rata-rata berturut-turut 81,5 dan 83 yaitu sangat valid dan sangat praktis serta Sa'adah, et.all. (2021) melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint* pada kesebangunan dan kekongruenan bangun datar dengan hasil validasi dan kepraktisan berturut-turut 83% sangat valid dan 88% yaitu sangat praktis, maka media layak untuk dimanfaatkan selama pembelajaran juga penelitian yang dilakukan oleh Muliya, et.all. (2022) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint-geogebra* materi bangun ruang sisi datar kelas VII dengan hasil masing-masing aspek dari masing-masing pokok bahasan punya aspek lebih dari sama dengan 3,25 dan dari siswa

dengan presentase $\geq 85\%$. Etnomatematika Budaya Banjar pada materi segiempat ini melengkapi penelitian pengembangan oleh Baiduri, et. all. (2019).

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini. Kelebihan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi segiempat ini di antaranya yaitu:

1. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dikembangkan dengan memuat materi, contoh soal dan kuis.
2. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dibuat atas berbasis etnomatematika budaya Banjar yaitu bangunan bersejarah (Masjid Sultan Suriansyah, Masjid Jami Sungai Jingah, dan rumah Banjar) akrab dengan keseharian siswa akibatnya siswa tentu lebih gampang paham dan tertarik untuk belajar.
3. Media dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa, maupun pihak lain agar meningkatkan kemampuan matematis siswa.

Adapun kekurangan dari produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini adalah interaktif pada produk ini hanya terletak pada kuis saja dan produk belum diuji coba lapangan sehingga belum diketahui keefektifitasan produk.

PENUTUP

Proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini menggunakan model pengembangan 4-D, yang dilakukan sampai tiga tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Pada tahap pengembangan dilakukan penilaian ahli yang terdiri tiga validator dan uji coba produk pada kelompok kecil. Tingkat kevalidan media pembelajaran *powerpoint* interaktif memenuhi kriteria valid dengan memperoleh skor sebesar 3,70. Tingkat kepraktisan media pembelajaran dengan analisis lembar respon siswa diperoleh nilai kepraktisan adalah sebesar 89,2% sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Namun, karena Batasan penelitian ini hanya sampai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang valid dan praktis, oleh sebab itu uji coba lapangan belum dilakukan dan belum diketahui keefektifitasan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Al-Tabany, T. I. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Prgogresif dan Kontekstual*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Al Hilal, A. Y., & Auliya, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2): 227-242.
- Awaliyah, E. M. (2019). Peran Etnomatematika di Sekolah dalam Upaya Peningkatan Stigma Positif Pelajar Terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 2(1): 23-30.

- Baiduri, Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio Pada Materi Bangun Datar Segiempat di SMP. 8(1): 248-261.
- Damitri, D. E., & Adistana, G. A. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2): 1-7.
- Fairuz, F. R., Fajriah, N., & Danaryanti, A. (2020). Pengembangan LKPD Materi Pola Bilangan Berbasis Etnomatematika Sasirangan di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. 8(1): 29-38.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Indra P, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hisni, M., Ansori, H., & Sari, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurmadi (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 2(1): 23-30.
- Khadijah, S. (2022). Pengembangan E-LKPD pada Materi Lingkaran Berbasis Etnomatematika Kerajinan Anyaman melalui Pendekatan Saintifik untuk SMP/MTs. Banjarmasin (Skripsi): ULM Banjarmasin.
- Malianor, S., Mawaddah, S., & Amalia, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Sistem Perbandingan Berbasis Budaya Banjar untuk Siswa Kelas VII. *Jurmadi (jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 2(1): 39-47.
- Muliyana, D., Roza, Y., & Armis. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint - Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. 6(1): 459-471.
- Muzakki, & Fauziah, P. Y. (2015). Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Paud Full Day School. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1): 39-54.
- Nurhayati, Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Matematika dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1): 75-87.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *al-khwarizmi, Volume 2, Oktober 2013, halaman 1-10*, 1-10.
- Rizky, R. M. (2021, Juli 7). *Budaya Kalimantan Selatan Yang Kaya Akan Kearifan Lokalnya*. Diambil kembali dari Kabarpik: <https://kabarpik.com/budaya-kalimantan-selatan-yang-kaya-akan-kearifan-lokalnya/>
- Sa'adah, A., Setiyawati, D., & Taufiqoh, T. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint pada Kesebangunan dan Kekongruenan Bangun Datar. 105-112.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development For Training teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Widyawati, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* dengan Model *Student Team Achievement Division* (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SDN Kowangan Temanggung. Semarang (Skripsi): UNNES Semarang.