

## ABSTRAK

**Nurul Ashfiya**, NIM. 190101040990, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan PowerPoint dan Ispring Suite 10 Pada Materi Operasi Pecahan Di Kelas V SDN Mangkawk 1*, Pembimbing Skripsi Rinda Azmi Saputri, M.Pd, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2024.

**Kata kunci:** *PowerPoint, Ispring Suite 10, Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan, Operasi Pecahan.*

Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membuat situasi dan pengalaman belajar lebih bermakna. Sehingga suasana belajar yang tadinya pasif dan membosankan, berubah menjadi aktif, interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penilaian media untuk kevalidan adalah ahli materi dan ahli media sedangkan untuk kepraktisan dan keefektifan adalah siswa kelas V SDN Mangkawk 1.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1. Kevalidan media pembelajaran dari hasil penilaian ahli materi sebesar 85,42% dengan kriteria “Sangat Valid”, ahli media sebesar 88,24% dengan kriteria “Sangat Valid”. Kepraktisan media pembelajaran berdasarkan uji coba kelompok kecil sebesar 88,14% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan uji coba kelompok besar sebesar 87,31% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Keefektifan media pembelajaran berdasarkan *paired samples t-test* di dapat nilai sig. (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ , dan nilai *effect size* sebesar  $1,731 > 1,00$ , maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan efektif dengan tingkat efek tinggi (*Strong Effect*).