BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang berasal dari pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga penerima pesan yang diterima dapat mempengaruhi perasaan, pikiran, dan perhatian siswa serta menciptakan kegiatan belajar mengajar. Keberadaan media diyakini sangat membantu dalam proses belajar mengajar karena guru sanagat mudah dalam kegiatan mengajarnya dan dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan belajarnya. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sering disebut dengan IPTEK pada kehidupan sehari hari terutama pada dunia pendidikan memiliki faktor penting yaitu harus mampu mengembangkan media secara inspiratif dan dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara seimbang (Laili & Sholihah, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dimana media digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi.

Menurut Hidayat & Nizar (2021), Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan/pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak sekolah dasar oleh karena salah satu pendidikan pembelajaran pada anak usia dini harus mendasarkan realita atau nyata dengan demikiaan dalam pendidikan anak sekolah dasar harus menggunakan media sebagai saluran untuk menyampaiakn pesan-pesan atau materi, agar informasi atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru, sebab input siswa pada tingkat Sekolah Dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi (Qistina et al., 2019).

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada giliranya diharapkan dapat mepertinggi hasil belajar yang dicapainya dalam berbagai penelitian yang sudah dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan. Bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Tujuan pendidikan pada dasarnya menggantarkan para siswa menuju pada perubahan – perubahan tingkah laku baik itu secara intelektual, moral, maupun sosial agar dapat melakukan kehidupan mandiri sebagai individu dan mahluk sosial

dalam mencapai tujuan tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar yang sudah diatu seorang guru melalui proses belajar. Kedudukan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-peserta didik dan interaksi peserta didik dan lingkungan belajar matematika (Istiqlal, 2017).

Sehingga media dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan suatu materi kepada peserta didik agar materi yang di disampaikan dapat di mengerti oleh peserta didik dalam kamus besar dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk dalam proses pengajaran atau didalam pembelajaran. Proses belajar peserta didik akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteriktinya (Ekayani, 2019). Media pembelajaran menjadi faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat mendukung proses mediasi Informasi dari guru ke peserta didik atau sebaliknya media digital dan berbagai jenis teknologi pendidikan dapat mendukung siswa dalam hal ini berbagai keterampilan belajar yang memberikan lebih banyak kesempatan pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah guru maupun siswa dalam penyampaian dan penerimaan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efisien.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran berdasarkan rancangannya yaitu media yang di rancang *(design)* dan media yang dimanfaatkan (*ultaziations)* dijelaskan sebagai berikut (Padmanaba, 2018).

1) Media yang di rancang *(by design)*, yaitu media pembelajaran yang di rancang dan di kembangkan sesuai dengan apa yang di butuhkan oleh peserta didik di sekolah.
2) Media yang di manfaatkan *(by ultaziations)*, yaitu media pembelajaran yang tidak dibuat menggunakan cara khusus, melainkan media pembelajaran inni memanfaatkan apa yang berada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan suatu jenis media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan jenis media yang tidak tepat dapat menimbulkan berbagai efek dalam proses pembelajaran. Salah satu akibat yang paling sering ditemui adalah tidak maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Hal ini akan menjadi penyebab utama tujuan akhir pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik dan tidak dapat dicapai oleh peserta didik.

c. Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun semakin maju perkembanganya dan ini telah mengubah kehidupan masyarakat dalam mendapatkan informasi maupun dalam mencari informasi. Dalam perkembangan teknologi ini mendapatkan dampak penting atau bermanfaat yang mencakup bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dari pendidik kepada peserta didik yang tujuannya untuk menyampaikan dan memperoleh informasi-informasi pendidikan (Qistina, 2019). Demikian dengan meluasnya kemajuan dalam bidang teknologi maka dalam proses pembelajaran semakin menuntut dalam menggunakan media yang lebih bervariasi dan inovatif. Contohnya dalam penggunaan handphone (android), laptop atau computer dalam melaksanakan kegiatan pendidikan dan pengajaran.

Kemajuan teknologi terutama pada komputer memberikan beberapa kelebihan untuk menggunakan multimedia. Dalam komputer dapat menggabungkan semua unsur media, teks, gambar, suara dan animasi yang menjadi sebuah media yang menarik dan berbagai perangkat lunak yang menyertai komputer dikembangkan sehingga penampilan presentasi lebih menarik, misalnya Microsoft PowerPoint.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang umumnya berfungsi untuk memberikan informasi kepada orang lain atau kepada kelompok lain. Informasi yang diberikan itu bisa memengaruhi kondisi alat indera yang kita miliki. Misalnya, seorang guru sedang menggunakan media pembelajaran yang hanya fokus pada audio atau suara saja, sehingga alat indera peserta didik akan langsung menerima dan menyimak informasi yang sudah diberikan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil media audio visual yaitu berupa powerpoint interaktif yang dimana powepoint tersebut dapat menampilkan gambar beserta audio.

d. Power Point Interaktif

Microsoft banyak digunakan dalam presentasi, kursus, dan tempat kerja penelitian, dokumen atau apapun. PowerPoint memiliki fitur ini memungkinkan pengguna untuk memasukkan data dalam bentuk teks, gambar, video dan audio. Beragam fitur animasi yang terdapat pada Microsoft PowerPoint memberikan kesan menarik dalam memahami materi serta dapat memberikan pemahaman pada materi belajar siswa (Laili & Sholihah, 2021). Serta PowerPoint memiliki fungsi animasi yang dapat membuat slide atau melihat sesuatu dengan lebih nyaman. Stop kontak sebuah aplikasi multimedia yang dapat menggabungkan semua elemen media seperti teks, suara, gambar, video dan animasi. Informasi – informasi atau materi pembelajaran yang disajikan dan sebanyak mungkin program untuk membuat anak-anak tetap tertarik pada proses belajar.

Kebenaran selalu terjadi dalam proses pembelajaran secara efektif karena tidak adanya konsumsi media Pembelajaran interaktif. Peserta didik cenderung bosan sehingga membuat peserta didik tidak ada semangat untuk belajar, itu perlu pembaharuan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang sangat interaktif. Pada dasarnya dalam penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran memberikan semangat atau motivasi minat dan keinginan peserta didik untuk belajar. Namun, jika media selalu digunakan dalam proses pembelajaran monoton, proses pembelajaran tidak berlangsung sehat dalam situasi dan kondisi saat ini, guru seharusnya Selalu berpikir kreatif, inovatif dalam persiapan atau komposisi media pembelajaran. Untuk menarik siswa dengan lebih antusias belajar Salah satunya adalah membuat multimedia interaktif atau media pembelajaran interaktif. Media yang interaktif merupakan media yang terintegrasi teks, grafik, video, animasi dan suara. Penggunaannya dengan mengirimkan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya**.** Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan (Istiqlal, 2017)**.** Media pembelajaran memiliki arti bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta kesiapan siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media powerpoint interaktif dapat menampilkan berbagai menu yang berisi materi interaktif, kuis, video gambar Sebagai media pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif (Sakiah & Effendi, 2021). Interaktif adalah hubungan dua arah dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media powerpoint interaktif ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian peserta didik, mengatasi kebosanan, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam menggunakan model

pembelajaran yang membuat peserta didik senang, nyaman dan tidak mudah bosan agar tercipta suasana belajar yang ideal dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Multimedia interaktif berbasis Powerpoint menjadi solusi media pembelajaran yang tepat.

2. Pendekatan

a. Definisi Pendekatan

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa istilah yang memiliki arti yang mirip, sehingga orang sering bingung membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) teknik pembelajaran, (5) taktik pembelajaran, dan (6) model pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa *(student centered Learning)* dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru *(teacher centered Learning)* (Timotius, 2018).

b. Jenis-jenis Pendekatan

Menurut (Timotius, 2018) pendekatan dalam pembelajaran secara garis besar dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*Teacher Centered learning*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*Student Centered learning*).

1). Pendekatan *Teacher Centered learning* (berpusat pada guru)

Di pusat pembelajaran adalah guru sebagai ahli yang mengontrol proses pembelajaran dalam hal organisasi, materi dan waktu. Guru berperan sebagai seorang ahli yang mengungkapkan pengalamannya sehingga dapat merangsang perkembangan siswa. Pendekatan yang berpusat pada guru memperoleh beberapa strategi, seperti instruksi langsung dan pembelajaran deduktif atau pembelajaran penjelasan.

2). Pendekatan *Student Centered learning (berpusat pada siswa)*

Sementara itu, pendekatan yang berpusat pada siswa mendorong siswa untuk melakukan sesuatu sebagai pengalaman langsung dan memaknai pengalaman yang dimilikinya. Pusat pembelajaran diserahkan langsung kepada siswa di bawah pengawasan guru.

Berdasarkan pembahasan diatas pengembangan media powerpoint ini berfokus pada Student Centered Learning atau SCL yang merupakan pendekatan proses pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai sosok yang menjadi subjek pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih aktif, mandiri, serta dapat menerapkan maupun memahami materi belajar sesuai kemampuan masing-masing

c. Pendekatan RME

Realistic Mathematics Education (RME) dikembangkan pertama kali oleh Freudenthal pada tahun 1971 di Utrecht University Belanda. Menurut Freudenthal bahwa belajar matematika adalah suatu aktivitas, sehingga kelas matematika bukan tempat memindahkan matematika dari guru kepada siswa, melainkan tempat siswa menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui eksplorasi masalah-masalah nyata.

Dengan kata lain pembelajaran matematika dengan RME menuntut siswa untuk aktif membangun sendiri pengetahuannya dengan menggunakan dunia nyata untuk pengembangan ide dan konsep matematika. RME adalah suatu pendekatan pendidikan matematika yang dikembangkan di Netherland (Belanda) oleh Hans Freudental. Di dalam RME dunia nyata digunakan sebagai titik awal untuk pengembangan ide dan konsep matematika (Hadi, 2016).

3. Media Powerpoint Interaktif Berbasis RME

Pengembagan *PowerPoint* Intraktif berbasis RME dalam hal ini letak intraktif pada *PowerPoint* ini terdapat pada materi, dan quis yang dimana peserta didik akan menjawab benar atau salah akan diberikan balasan emotikon yang telah disediakan sebagai timbal balik dari jawaban yang diberikan peserta didik, sedangkan basis RME dipilih karena masih sulit ditemui pelajaran yang bisa mengaitkan materi matematika dengan masalah kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Realistic Mathematics Education (RME) adalah sebuah pendekatan belajar matematika yang menempatkan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga mempermudah siswa menerima materi dan memberikan pengalaman langsung dengan pengalaman mereka sendiri. Masalah-masalah realistis digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep atau pengetahuan matematika formal, dimana siswa diajak bagaimana cara berpikir menyelesaikan masalah, mencari masalah, dan mengorganisasi pokok persoalan. Dalam hal ini letak intraktif pada PowerPoint ini terdapat pada latihan soalnya, dimana setiap peserta didik yang menjawab benar atau salah akan diberikan balasan emotikon yang telah disediakan sebagai timbal balik dari jawaban yang diberikan peserta didik, sedangkan basis RME dipilih karena masih sulit ditemui pelajaran yang bisa mengaitkan materi matematika dengan masalah kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Dewi & Izzati, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulan bahwa powerpoint interaktif RME yaitu berisi materi yang sesuai dengan kehidupan nyata yang dialami oleh peserta didik. Dengan adanya media interaktif ini akan membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran dengan isi materi sesuai dengan realita kehidupan sehari-hari peseta didik.

4. Kurikulum Merdeka

a. Hakikat Kurikulum Merdeka

Menurut Bahri (2017), Salah satu komponen penting dalam pendidikan yang sering diabaikan adalah kurikulum. Kurikulum memiliki posisi strategis karena secara umum kurikulum merupakan deskripsi dari visi, misi, dan tujuan pendidikan sebuah bangsa. Hal ini sekaligus memposisikan kurikulum sebagai sentral muatan-muatan nilai yang akan ditraformasikan kepada peserta didik.

Kurikulum Merdeka adalah pendidikan yang berlandaskan pada hakikat pembelajaran, dimana setiap anak memiliki bakat dan minat yang unik (Rahayu, 2022). Dalam dua hal tersebut, standar yang digunakan untuk menilai dua anak yang berbeda kepentingan tidaklah sama. Sehingga tidak setiap anak bisa dipaksa untuk mempelajari sesuatu yang tidak disukainya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan minat dan bakat anak sejak usia dini. Keunggulan Kurikulum Merdeka dijelaskan oleh Kemedikbud (2021) berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak terburu-buru (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

b. Matematika

Matematika merupakan produk budaya, oleh karenanya matematika harus dipelajari karena kebermanfaatannya dalam kehidupan. Matematika juga harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini. Rancangan kurikulum matematika harus dapat menyiapkan siswa-siswa tidak hanya untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, namun juga dipersiapkan untuk kehidupan seharihari maupun dunia kerja. Perhatian pemerintah dan pakar pendidikan matematika tidak boleh hanya tertuju pada kurikulum, namun pada usaha untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus fokus pada masalah kontekstual dan dilakukan secara humanistic (Istiqlal, 2017).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan keterampilan serta cakap menyikapinya, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam mata pelajaran matematika, siswa dilatih dan diajarkan berpikir logis, rasional dan kritis. Di samping itu, tujuan lain dari pembelajaran matematika yaitu mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan (Suherman, 2001) dalam (Istiqlal, 2017). Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah ilmu matematika sederhana yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar dengan tujuan meningkatkan segi kognitif, sikap dan keterampilan peserta didik Sekolah Dasar.

c. Pembelajaran Matematika Materi Waktu

Matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari karena berbagai masalah kehidupan sehari-hari dapat dimodelkan dalam matematika untuk kemudian dicari solusinya berdasarkan kaidah-kaidah yang terdapat dalam matematika (Andayani & Amir, 2019). Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi (Rachmantika, 2019). Apa yang dipelajari peserta didik sekolah dasar dapat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar dalam kehidupan sehari-hari logis, sistematis, kritis, dan Ini selanjutnya dan pada akhirnya dapat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu lain.

Pada materi waktu yang kelas 1 SD yaitu mempelajari materi menjelaskan waktu pagi, siang, dan malam, membaca jam hubungan hari dalam seminggu kegiatan yang berlangsung lama dan sebentar. Peserta didik akan belajar bagaimana cara membaca jam dan memahami satuan waktu seperti detik, menit, dan jam yang harus dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik kelas 1 adalah peserta didik kelas rendah yang karakteristiknya senang bermain. Dalam merencanakan pembelajaran yang baik bagi anak sekolah dasar khususnya di kelas 1 diperlukan pembelajaran dengan sistem yang menyenangkan, bukan dengan belajar yang keras, karena anak akan mudah bosan dan tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik.

B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Hasil Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	**Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati (2020)**	Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis RME Materi Pecahan kelas IV SD.	Sama-sama menggunakan Powert Point Interaktif Berbasis RME	1. Materi yang diteliti oleh peneliti terdahulu membahas Mata Pelajaran Matematika materi Pecahan untuk kelas IV SD sedangkan peneliti ini membahas Mata Pelajaran Matematika materi Waktu untuk kelas 1 SD. 2. Menu-menu tampilan pada powerpoint terdahulu hanya memuat menu materi, petunjuk dan quis. Sedangkan peneliti sekarang memuat menu-menu tambahan yaitu video pembelajaran dan juga game.
2.	Elvira Suci Tanjung dan Beta Rapita Silalahi (2022)	Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis humanisme pada tema makna nilai-nilai pancasila di kelas IV SD.	Sama-sama menggunakan media powerpoint inteaktif	Materi yang di teliti peneliti terdahulu adalah pengembangan powerpoint interaktif berbasis humanisme pada tema makna nilai-nilai pancasila di kelas IV SD. Yang di teliti oleh peneliti saat ini adalah membahas Mata Pelajaran Matematika materi Waktu untuk kelas 1 SD.
3.	Avy Anggraeni (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI.	Sama-sama menggunakan med ia powerpont interatif	Materi yang diteliti oleh peneliti terdahulu adalah Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. Sedangkan yang diteliti oleh peneliti saat ini adalah membahas Mata Pelajaran Matematika materi Waktu untuk kelas 1 SD.

C. Kerangka Berpikir

Kondisi Ideal:

1. Ada multimedia interaktif yang menarik.
2. Peserta didik akan berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didk akan memahami materi dengan mudah.

Kondisi Lapangan:

1. Media pembelajaran yang berbasis teknologi masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran matematika kelas 1 SDN Karangbesuki 01.
2. Pada proses pembelajaran guru masih menjadi pusat pembelajaran.
3. Pada proses pembelajaran siswa kurang memahami materi.

Analisis Kebutuhan

Analisis dan kebutuhan harus merancang media dengan inovasi baru sebagai instrument proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Model ADDIE

(1) *Anlysis/* Analisis (2) *Design/* Perancangan (3) *Development/* Pengembangan, (4) *impementasion*/ Implementasi

(5) *Evaluation*/ Evaluasi,

Pengembangan

Powerpoint Interaktif Berbasis RME ***(****Realistic Mathematics Education)*.

Lokasi

SDN Karangbesuki 01

Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Wawancara
3. Angket
4. Dokumentasi

Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi
2. Pedoman Wawancara

Analisi Data

1. Kualitatif
2. Kuantitatif

Penelitian ini untuk digunakan dalam "**Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis RME (*Realistic Mathematics Education)* Mata Pelajaran Matematika Materi Waktu Kelas 1 SDN Karangbesuki 01"**

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir