



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7563 - 7572

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar

Siti Marifah<sup>1✉</sup>, Nurrohmatul Amaliyah<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [sitimarifah240120@gmail.com](mailto:sitimarifah240120@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurramaliyah@uhamka.ac.id](mailto:nurramaliyah@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Kita semua tahu pendidikan sangatlah penting. Dalam kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran IPS di SD memerlukan media pembelajaran interaktif, menarik, dan efektif. Tujuan peneliti ini dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* ialah untuk mengetahui kelayakan media tersebut pada mata pelajaran IPS kelas IV. Dalam penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan diantaranya analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Teknik pengumpulan data yaitu tahap observasi, wawancara, serta angket. Media divalidasi oleh 3 validator yakni ahli materi, ahli media, dan pendidik. Penelitian dilakukan di SDN Lagoa 11 Pagi dengan sampel kelas IV. Hasil dari validasi ahli materi mencapai 98% menunjukkan kategori sangat layak, dari validasi ahli media memperoleh 96% menunjukkan kategori sangat layak. Hasil akhir uji kelayakan pendidik memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat layak dan hasil uji coba peserta didik mencapai skor 96% kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini, media pembelajaran interaktif *google slide* dinyatakan sangat layak untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, interaktif, *google slide*.

### Abstract

*We all know education is very important. In learning activities, especially social studies learning in elementary schools requires interactive, interesting, and effective learning media. The aim of this researcher in developing interactive learning media based on Google Slides is to determine the feasibility of the media in class IV social studies subjects. In this study, the ADDIE development model was implemented through 5 stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques are observation, interviews, and questionnaires. The media was validated by 3 validators, namely material experts, media experts, and educators. The study was conducted at SDN Lagoa 11 Pagi with a class IV sample. The results from material expert validation reached 98% indicating a very feasible category, and from media, expert validation obtained 96% indicating a very feasible category. The final results of the educator's feasibility test scored 93% in the very feasible category and the results of the student trial reached a score of 96% in the very feasible category. It can be concluded that from this research, the Google Slide interactive learning media is declared very feasible for students to use in learning.*

**Keywords:** learning Media, interactive, *google slide*.

Copyright (c) 2022 Siti Marifah, Nurrohmatul Amaliyah

✉Corresponding author :

Email : [sitimarifah240120@gmail.com](mailto:sitimarifah240120@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Ketika kita berbicara terkait pendidikan. Pendidikan sangatlah penting bagi semua kalangan terutama peserta didik. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh proses pembelajaran, oleh karena ini pendidikan memegang peranan penting dalam pembelajaran di sekolah (Kartika Rini et al., 2019). Salah satu bagian dari pendidikan merupakan mata pelajaran IPS. Dimana pelajaran tersebut tidak berpusat pada bidang kognitif saja namun pula dalam keterampilan sosial dan merupakan satu diantara mata pelajaran dimana pengetahuan dasar berkaitan dengan manfaat sosial di kehidupan masyarakat dibahas, dipahami, diingat, dan didominasi oleh pemikiran yang tidak logis (Ginanjar, 2016). *social studies* atau ilmu-ilmu sosial yang lebih dikenal di Indonesia didefinisikan NCSS (1994) sebagai gabungan dari beberapa disiplin ilmu diantaranya: sejarah, sosiologi, ekonomi, , geografi, , dan pedagogi serta disusun secara teratur dan terpadu (Amaliyah, 2017)

Dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran IPS di SD memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan ampuh. Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran (Suryani, 2016). Media dibagi menjadi enam macam yaitu media visual, media audiovisual, media komputer, media video interaktif komputer, dan media internet (Khuluqo, 2017). Media pembelajaran dapat berperan sebagai sarana komunikasi yang memudahkan saat menyampaikan *massage* melalui pengirim disampaikan ke penerima *massage*, bisa memotivasi peserta didik ketika belajar, meningkatkan keingintahuan, serta meluaskan informasi (Dwijayani, 2019). *Learning media* membantu pendidik dalam memberikan materi, dan memudahkan peserta didik untuk memahaminya. Penggunaan media pembelajaran bisa memupuk minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut (Prasetyo & Astuti, 2021).

Di abad 21, pendidik diwajibkan untuk berkreasi dan berinovatif, meningkatkan penggunaan teknologi, serta mengadaptasinya dalam proses pembelajaran (Arisanti & Adnan, 2021). Media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang menggabungkan gambar, animasi, teks, suara, grafik, video, dan simulasi secara terintegrasi dan sinergis menggunakan komputer dan perangkat lain yang memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif dengan program untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus (Surjono, 2017). Media ini sangat tepat digunakan saat pandemi lalu yang sebagian sistem pembelajaran berubah dari tatap muka menjadi *e-learning* atau daring, tetapi saat ini setelah sistem pembelajaran berubah lagi menjadi tatap muka, media ini juga bisa digunakan dalam pembelajaran.

Pada zaman serba praktis ini, banyak sekali digital *platform* seperti *website* yang memudahkan pembelajaran online dan offline dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik. Satu diantaranya ialah aplikasi web *Google Slide* yang sebelumnya dikenal dengan *google presentations*, pertama kali diperkenalkan pada tanggal 09 Maret 2006. Keunggulan dari *Google Slide* adalah dengan menggunakan laptop atau smartphone dapat memberikan presentasi dan mengajukan pertanyaan saat online (Anshori & Syam, 2018).

Dari ualasan pendahuluan sudah dilaksanakan peneliti melalui wawancara juga observasi dengan pendidik kelas IV SDN Lagoa 11 Pagi, diketahui bahwa pendidik dan peserta didik masih menggunakan media sederhana dalam proses pembelajaran dan mengunggah video dari *youtube* akibatnya banyak peserta didik yang merasa bosan, jenuh, kurangnya konsentrasi, dan tidak memahami materi pembelajaran dikarenakan penjelasan yang kurang detail khususnya pada mata pelajaran IPS.

Soenarto (2005) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu prosedur untuk menumbuhkan dan menguji kelayakan suatu produk definisi menurut untk proses pembelajaran dan pendidikan. *Research and development* (R&D) adalah upaya merancang & membuat produk berupa bahan media, materi, alat dan strategi pembelajaran di kelas bahkan laboratorium tidak sekedar menguji teori saja (Tegeh & Kirna, 2013).

Ada berbagai jenis model pengembangan dalam penelitian dan pengembangan seperti model Brog & Gall, model 4D Thiagarajan, serta model ADDIE. Reiser dan Mollenda mempopulerkan model pengembangan pada tahun 1990an yaitu Model ADDIE. Dalam (Sutarti & Irawan, 2017) dimana kata ADDIE sendiri gabungan huruf dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pendapat

(Winarni, 2018) model ADDIE adalah satu model pemecahan masalah penelaahan disesuaikan dengan perilaku peserta didik. Dengan pemikiran itu, penelitian ini memutuskan bahwa model yang digunakan sebagai model pengembangan media pembelajaran cerdas berbasis *Google Slide* yaitu ADDIE. Singkatnya, ini adalah aplikasi *Google* dengan kemampuan berinteraktif untuk membuat presentasi dan mengajukan pertanyaan. Menurut berbagai hasil survei penelitian terkait *Google Slide*, pembelajaran cuma dilakukan pada mata pelajaran selain IPS dan ditingkat SMP-SMA, namun penelitian ini belum dilakukan secara mendetail di mata pelajaran IPS tingkat SD, akhirnya dilakukanlah penelitian ini guna mencapai kelayakan media pembelajaran interaktif beralas *Google Slide* pada mata pelajaran IPS Kelas IV.

Pada era 4.0 ini, banyak dilakukan penelitian tentang dikembangkannya media pembelajaran cerdas beralas *Google Slide*. Satu diantaranya dipimpin oleh (Lestari et al., 2021) terkait dengan hasil penelitiannya mengenai multimedia interaktif beralas *Google Slide* dinyatakan bahwa digunakannya tipe ADDIE media interaktif tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran dikelas maupun saat pembelajaran daring (*online*) dan mempunyai kualitas yang sangat bagus. Selanjutnya, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Purnama & Pramudiani, 2021) terkait pengembangan suatu media pembelajaran interaktif beralas *Google Slide* bahwa menerapkan model pengembangan ADDIE dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan bisa meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Lalu menurut penelitian yang dipimpin oleh (Purnamasari et al., 2019) menghasilkan materi interaktif yang ditingkatkan dengan kualitas cukup baik.

Dari hasil wawancara dengan pendidik di SDN Lagoa 11 Pagi, pembelajaran daring ataupun luring khususnya dalam penyampaian materi pembelajaran mengalami kesulitan dan membutuhkan media pembelajaran efektif dan interaktif. selanjutnya, menurut capaian observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Lagoa 11 Pagi masih menggunakan media sederhana dan mengunggah video dari *youtube*, belum diterapkan media pembelajaran interaktif beralas *Google Slide*. Maka dari itu, peneliti mengembangkan rancangan pembelajaran dengan tujuan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian ini mempunyai keunikan tersendiri yaitu materi yang dijelaskan lebih lengkap & detail, tidak menggunakan tulisan saja tetapi ditampilkan juga video didalamnya, audio yang fun, dan soal interaktif sehingga mampu membuat peserta didik tidak merasa mengantuk bahkan jenuh saat menggunakan media *Google Slide* tersebut dan bisa menggambarkan konsep materi dengan detail.

## METODE PENELITIAN

Tempat dilakukannya penelitian ini adalah di SDN Lagoa 11 Pagi yang beralamatkan di Jalan Lagoa TRS, Jl. A Lagoa Gg.5 baru No. D1, Koja, Jakarta Utara. Penelitian ini dilaksanakan 6 bulan sejak bulan Januari 2022 - Juni 2022. Siswa kelas IV B SDN Lagoa 11 Pagi digunakan sebagai sampel pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* atau penelitian dan pengembangan.

Model yang dipakai pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE, model pengembangan yang dipopulerkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990an (Sutarti & Irawan, 2017). Model ADDIE suatu model pemecahan masalah penelaahan yang diselaraskan oleh karakter dan perilaku peserta didik (Winarni, 2018). Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu.

Analisis pengembangan media (*analysis*). Pada tahapan ini dilakukan tinjauan pustaka dari jurnal atau skripsi yang berkaitan dengan tujuan penelitian, lalu dikumpulkanlah fakta dari peserta didik & pendidik melalui urusan pembelajaran, penerapan media pembelajaran, serta observasi terhadap beberapa faktor yang dapat menimbulkan permasalahan sehingga membutuhkan pengembangan media.

Perancangan media (*design*). Pada jenjang ini, dilakukan persiapan *design* media sarana dengan memanifestasikan tampilan halaman pengutaraan pada materi kegiatan ekonomi menggunakan *Google Slide*, kemudian memilih tema dan membuat tampilan pengutaraan menggunakan *Google Slide*.

Pengembangan media (*development*). Pada tahapan ini, sesudah media pembelajaran dikembangkan ketiga validator yakni ahli materi, ahli media, dan pendidik memvalidasi guna mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan. Materi divalidasi berdasarkan pada berbagai aspek yakni konsep dasar materi, keakuratan, kesesuaian sajian materi, serta relevansi. Media divalidasi menurut pada 3 aspek yaitu, tampilan khusus, umum, serta penyajian media. Validasi oleh pendidik didasarkan pada 3 aspek yaitu, materi, media, serta pembelajaran.

Penerapan media (*implementation*). Pada tahap implementasi, jika media pembelajaran dikatakan layak oleh ketiga ahli, sesudahnya diimplementasikan kepada siswa yaitu siswa kelas IV B SDN Lagoa 11 Pagi dan setelah itu diberikan lembar berupa angket guna mengetahui bagaimana reaksi atau respon peserta didik bagi media yang ditingkatkan yakni media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide*.

Evaluasi media (*evaluation*). Pada tahapan terakhir, dilakukan perbaikan akhir jika masih ada kesukaran setelah diterapkannya kepada peserta didik agar dapat lebih menyempurnakan media selanjutnya.

Observasi, wawancara, dan angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Untuk menemukan kesusahan yang dialami peserta didik saat pembelajaran di kelas dilakukan dengan menggunakan observasi. Wawancara dilangsungkan untuk mengetahui kesulitan media yang ditetapkan saat pembelajaran. Angket digunakan sebagai validasi materi, validasi media, validasi pendidik, dan reaksi dan respon peserta didik. Analisis deskriptif digunakan sebagai teknik analisis data. Dari acuan (Azizah, 2019) maka Skala *likert* dengan skala 5 digunakan untuk menghitung angket yang kemudian diinterpretasikan yang diperlihatkan pada Gambar 1.

**Tabel 1. Hasil Interpretasi Skor Skala *Likert***

Kategori Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,0 %	Sangat Layak
61,0 % - 80,9 %	Layak
41,0 % - 60,9 %	Kurang Layak
21,0 % - 40,9 %	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi akan diatur dalam format *Google Slide*. Dalam media pembelajaran interaktif ini dihasilkan melalui 5 tahapan berikut diantaranya.

### Analisis Pengembangan Media (*Analysis*)

Tahapan ini dirumuskan beberapa ide seperti, analisis karakteristik dan kepentingan yang menyatakan bahwa terbatasnya serta kurangnya peningkatan media yang dipakai, materi juga latihan pada media pembelajaran diselaraskan dengan KI & KD kurikulum setempat, dan perencanaan untuk sarana yang dipakai seperti ide desain tampilan presentasi, background, animasi, audio slide presentasi, pembuat video dan *voice note* untuk video pembelajaran.

### Perancangan Media (*Design*)

Di tahap ini, dengan menggunakan *Google Slide* dibuat rancangan materi yang menarik & berwarna sesuai dengan tingkat peserta didik, dan ditambahkan gambar maupun audio. Dari hasil perancangan media dengan menggunakan *Google Slide* secara gambaran dapat dilihat diantaranya yaitu.



**Gambar 1. Tampilan Pembukaan**

Pada gambar 1 menunjukkan desain *slide* tampilan pembukaan dengan beberapa label *icon* seperti menu info mediator, menu absensi, menu petunjuk penggunaan, menu berdoa, serta menu pembelajaran.



**Gambar 2. Tampilan Materi Kegiatan Ekonomi**

Pada gambar 2 menunjukkan *slide* tampilan materi didalamnya menjelaskan tentang kegiatan ekonomi. *Slide* materi dibuat menjadi tampilan yang menarik & berwarna dengan menambahkan beberapa gambar.



**Gambar 3. Tampilan Video Pembelajaran**

Pada gambar 3 menunjukkan *slide* video pembelajaran yang didalamnya menjelaskan mengenai materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan pembuat video dan rekaman suara.



Gambar 4. Tampilan Latihan Pembelajaran

Pada gambar 4 adalah slide yang menunjukkan latihan soal setelah membaca dan menonton video pembelajaran yang berisi materi pembelajaran. Kemudian, peserta didik dapat menentukan jawaban yang tersedia setelah itu akan diketahui jawaban yang dipilih benar atau salah.



Gambar 5. Tampilan Evaluasi Pembelajaran

Pada gambar 5 adalah tampilan yang menunjukkan evaluasi pembelajaran. Selesai pembelajaran dilakukanlah evaluasi, kemudian peserta didik dapat menentukan jawaban yang tersedia setelah itu akan diketahui jawaban yang dipilih benar atau salah.

Link media pembelajaran tersedia dan bisa dibuka di [https://bit.ly/googleslide\\_kegiatanekonomi](https://bit.ly/googleslide_kegiatanekonomi)

### Pengembangan Media (*Development*)

Pada tahapan ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* yang sudah ditingkatkan itu divalidasi dengan ketiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan pendidik. Menurut hasil validasi yang dilakukan ahli materi pada 4 aspek yaitu mencapai skor 98% dengan kategori sangat layak, hasil dari validasi yang dilakukan ahli media pada 3 aspek yaitu mencapai skor 96% dengan kategori sangat layak serta hasil validasi yang dilakukan pendidik pada 3 aspek yaitu mencapai skor 93% dengan kategori sangat layak. Berikut rincian penilaian ahli materi dikemukakan sesuai pada tabel 2, penilaian ahli media sesuai dengan tabel 3, dan penilaian pendidik sesuai dengan tabel 4.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

Aspek	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Rata-rata Presentase	Kategori
Relevansi	15	15	100%	Sangat Layak
Keakuratan	20	19	95%	Sangat Layak
Konsep dasar materi	10	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian sajian dengan kebutuhan yang berpusat pada peserta didik dalam materi	10	10	100%	Sangat Layak

Kegiatan Ekonomi				
<b>Rataan Presentase</b>	54	55	98%	Sangat Layak

**Tabel 3. Penilaian Ahli Media**

Aspek	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Rata-rata Presentase	Kategori
Tampilan Umum	14	15	95%	Sangat Layak
Tampilan Khusus	15	15	100%	Sangat Layak
Penyajian Media	14	15	95%	Sangat Layak
<b>Rataan Presentase</b>	43	45	96%	Sangat Layak

**Tabel 4. Penilaian Pendidik**

Aspek	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Rata-rata Presentase	Kategori
Media	19	20	95%	Sangat Layak
Materi	17	20	85%	Sangat Layak
Pembelajaran	10	10	100%	Sangat Layak
<b>Rataan Presentase</b>	46	50	93%	Sangat Layak

### Penerapan Media (*Implementation*)

Pada tahapan ini, dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Lagoa 11 Pagi. Selain itu, analisis reaksi atau respon peserta didik dilakukan terhadap pembelajaran guna mengetahui dari kelayakan media yang telah ditingkatkan. Hasil penilaian reaksi atau respon peserta didik yakni mencapai skor 5 atau 96% dengan kategori sangat layak yang dikemukakan pada tabel 5 yakni.

**Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Nama	Kelas	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	Jumlah	Rata-rata	Nilai Max	Presentase
1	Abdurrazaq	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
2	Alfarizie Nur' Affan	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
3	Alyandra Yulia Rahmah	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
4	Andita Febriana	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
5	Arya Ahmad Saputra	4B	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	47	4,7	50	94%
6	Aulia Zeldha Khairani	4B	4	5	3	5	4	4	5	5	4	3	42	4,2	50	84%
7	Azam Atarik	4B	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5	45	4,5	50	90%
8	Azka Kurniawan	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
9	Biyana Faturrahman Al Buchori	4B	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	43	4,3	50	86%
10	Calista Nina Alisa	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
11	Callista Sazkia Putri	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
12	Jihan Al Adawiyah	4B	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	47	4,7	50	94%
13	Khoirul Fahmi Karyadi	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
14	Lucky Pratama	4B	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	47	4,7	50	94%
15	Lulu Maulidah	4B	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	46	4,6	50	92%
16	Muhammad Fathir	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
17	Muhammad Jihah Arrohhim	4B	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	45	4,5	50	90%

18	Naifah Kamilah	4B	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	47	4,7	50	94%
19	Najwa Fahriyah	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
20	Puji Lestari	4B	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	46	4,6	50	92%
21	Rafi Fadillah	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
22	Rania Kinan Ardita	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
23	Rany Dwi Andini	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
24	Rava Ferdiansyah	4B	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	47	4,7	50	94%
25	Rendi Kurniawan	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	4,9	50	98%
26	Saidi Hasan Abdulloh	4B	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48	4,8	50	96%
27	Saskia Hafifah	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
28	Syifa Nur Fadhilah	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
29	Vivian	4B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
<b>Rataan Presentase</b>													<b>1399</b>	<b>5</b>	<b>1450</b>	<b>96%</b>

### Evaluasi Media (Evaluation)

Tahapan yang terakhir ini yaitu setelah media pembelajaran diimplementasikan, selanjutnya akan dievaluasi dan hasil angket respon yang diberikan ke peserta didik. Jika ada keterbatasan dan kekurangan, maka media yang sudah dikembangkan bakal diperbaiki agar lebih bagus dan menarik lagi kedepannya.

Pengembangan media interaktif berbasis *Google Slide* di mata pelajaran IPS terdiri dari lima konteks primer yaitu pembukaan, materi, video, latihan, dan evaluasi. Sajian materi pada mata pelajaran IPS dengan materi Kegiatan Ekonomi Tema 8 dilengkapi dengan video pembelajaran sesuai dengan kehidupan pada umumnya sebagai bentuk pendahuluan pada pembelajaran. Dengan menyajikan materi melalui animasi berbentuk masalah yang realistis, maka dari itu pembelajaran dengan media dilakukan berhubungan dengan konteks untuk memfasilitasi kegiatan dan tujuan pembelajaran (Rachmadyanti & Gunansyah, 2020).

Media pembelajaran berbasis *Google Slide* di penelitian ini memiliki soal latihan dan evaluasi yang berinteraktif seperti terlihat pada Gambar 5 dan 6. Berbagai soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif ini sangat berbeda dengan buku paket. Ketika peserta didik menjawab pertanyaan, mereka dapat dengan menentukan jawaban, mengetahui jawaban yang pasti, dan mencapai skor terakhir.

Selama pengembangan media pembelajaran interaktif *Google Slide* ini, persetujuan ketiga validator yakni ahli materi, ahli media, dan pendidik. Ini bertujuan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan dipakai oleh peserta didik dalam memahami konsep materi Kegiatan Ekonomi. 4 aspek yang dinilai melalui materi oleh validator menunjukkan skor sebesar 98% dengan kategori sangat layak, 3 aspek media yang dinilai oleh validator menunjukkan skor sebesar 96% dengan kategori sangat layak, dan 3 aspek yang dinilai oleh pendidik mencapai skor sebesar 93% dengan kategori sangat layak.

Ketiga validator memberikan untuk dimodifikasi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Media ini kemudian digunakan untuk mata pelajaran IPS yang menyangkut materi Kegiatan Ekonomi kelas IV di SDN Lagoa 11 Pagi, setelah pembelajaran selesai peserta didik diberikan lembar angket untuk menentukan penilaian tanggapan atau respon terhadap media yang kemudian menghasilkan skor sebesar 5 atau 96% dengan kategori sangat layak. Kritik dan pendapat dari peserta didik memperlihatkan bahwa media interaktif tersebut bermanfaat dan menginspirasi peserta didik untuk terus belajar. Dalam hal ini, seperti yang ditunjukkan oleh temuan hasil penelitian (Harahap & Siregar, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran cerdas dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan pembelajaran. Peneliti ini sesuai dengan temuan hasil penelitian (Sari & Harjono, 2021) yang menyatakan jika media interaktif dapat dimanfaatkan guna merangsang minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Secara global, faktor pendukung dalam media pembelajaran telah dikembangkan yaitu adanya persatuan yang baik antar pendidik dan siswa, peserta didik dapat secara efektif mengambil bagian dalam

latihan pembelajaran dan pemanfaatan gerakan dan audio tampilan halaman untuk menghidupkan minat siswa. Selain variabel pendukung media ini juga memiliki kendala seperti perangkat, web, internet dan akun *Google* untuk memudahkan penggunaan media tersebut. Jika mengklik di luar *icon* interaktif akan memindahkan media ini ke *slide* berikutnya karena tidak ada fitur lock pada media yang dapat mengunci *slide*. Oleh karena itu, media ini harus ditempatkan dengan benar pada saat pembuatan untuk menghindari masalah penggunaan media.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, cenderung beralasan jika media pembelajaran interaktif yang diciptakan berdasarkan *Google Slide* ini sangat praktis dan layak serta bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih bagaimana siswa dapat menginterpretasikan ide-ide, terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi Kegiatan Ekonomi. Media pembelajaran interaktif yang dibuat masih terbatas pada mata pelajaran IPS untuk Kegiatan Ekonomi. Dengan mengingat adanya keterbatasan, peneliti menyarankan agar materi yang berbeda dan subjek yang berbeda dapat dikembangkan lebih lanjut menggunakan pemrograman atau tahapan yang berbeda untuk membangun pemahaman siswa dapat menafsirkan materi tersebut lagi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa mengucurkan berkat serta hidayahnya, pada kesempatan ini penulis berterima kasih kepada kedua orang tua Bapak M.Subur dan Ibu Nurjanah, kakak, serta keluarga yang turut mendoakan, mendukung dan memotivasi. Lalu kepada Ibu Dr, Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, arahan, serta waktunya dalam proses penyusunan penelitian ini dengan baik dan penuh rasa sabar. Tidak lupa kepada para siswa juga pendidik khususnya kelas IV B SDN Lagoa 11 Pagi yang telah bersedia menjadi target pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N. (2017). Implementasi Pendekatan Transdisciplinarity dan Model Inquiry Dalam Pembelajaran Social Studies Berbasis Internasional Baccalaureate. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 4, 12.
- Anshori, F. Al, & Syam, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2).
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2122–2132. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Azizah, Z. F. (2019). Instrumen Angket Validasi Pengembangan Media Fung-Cube Pada Pembelajaran Fungsi Untuk Siswa SMA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ginanjari, A. (2016). Penguatan Peran Ips Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Jurnal Harmony*, 1(1), 118–126. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/15134/8212>
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924>

- 7572 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar – Siti Marifah, Nurrohmatul Amaliyah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>
- Kartika Rini, D., Suryaman, & Yoso, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan. *Jurnal Education and Development*, 7(2), 261–267. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1017>
- Khuluqo, I. El. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di Kelas IV Sekolah Dasar. *ETJ (Educational Technology Journal)*, 1(2), 54–65.
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1198–1209. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/865>
- Purnama, S. ., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448.
- Purnamasari, S., Heryawan, A., & ... (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp. *JTPPM (Jurnal Teknologi ...)*, 6(1), 37–43. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7410>
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press*. <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 10(2), 186–196.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Winarni, E. W. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 248.