



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN GOOGLE SLIDE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI PANTUN KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Dyah Septi Andini^{1*}, Nugrananda Janattaka², Nia Roistika³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

*Email: andinidyah773@gmail.com, nandahanduk@gmail.com, nia.roistika@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3908>

Article info:

Submitted: 06/08/25

Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak signifikan, terutama di bidang pendidikan. Tidak hanya peserta didik, guru juga dituntut berinovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi pantun, sebagai alat bantu guru yang mudah digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta diujicobakan di SD Negeri 3 Rejoagung dengan melibatkan 20 peserta didik. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 87,5% yang termasuk kategori sangat valid, sedangkan validasi dari ahli materi memperoleh skor 95% dengan kategori yang sama. Pada tahap implementasi, media ini mendapatkan skor angket sebesar 92,85% dari peserta didik dan 95% dari guru, sehingga dikategorikan sebagai sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, *Google Slide*, Media Pembelajaran Interaktif, Pantun.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk memperbaiki diri dan perilaku manusia. Seiring pesatnya perkembangan zaman, para guru dituntut untuk semakin giat meningkatkan kompetensi mereka agar proses pembelajaran selaras dengan kemajuan yang dialami peserta didik. Efektivitas pembelajaran tercermin dari adanya transformasi pengetahuan dan ketampilan pada peserta didik, baik berupa penguasaan materi baru maupun peningkatan hasil belajar dari keadaan sebelumnya. Salah satu sarana efektif dalam memperoleh pengetahuan adalah melalui media pembelajaran, yang berperan sebagai fasilitator dalam proses transformasi informasi menjadi pemahaman yang bermakna. Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang kian pesat memberikan kontribusi yang nyata terhadap perubahan dalam berbagai dimensi kehidupan manusia, tak terkecuali di dunia pendidikan. Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses belajar dalam membangkitkan minat belajar dan turut berkontribusi dalam memperdalam penguasaan materi oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan media tersebut menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik. Sejalan dengan pendapat (Purnama & Pramudiani, 2021), media pembelajaran tidak hanya meringankan beban kerja guru, tetapi juga mampu merangsang motivasi peserta didik dan keterlibatan langsung dan aktif dalam proses belajar mengajar.



Media pembelajaran memegang peranan penting di kelas karena menjadi wahana komunikasi yang mempercepat alur informasi, menambah semangat belajar peserta didik, sekaligus menstimulasi rasa ingin tahu mereka pada tingkat yang lebih tinggi.

Seels & Glasgow berpendapat bahwa Media interaktif merupakan salah satu wujud inovasi dalam media pembelajaran, yaitu metode penyampaian materi dengan menggunakan video rekaman yang dikendalikan komputer, sehingga peserta didik tidak hanya bersifat pasif dalam menerima informasi, tetapi juga memiliki kendali terhadap kecepatan serta urutan sajian pembelajaran (Annajati & Wikarya, 2023).

Media pembelajaran interaktif adalah teknologi pendidikan berbasis digital yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui optimalisasi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang mencakup teks, gambar, video, dan suara untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif yang menawarkan berbagai manfaat, seperti meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, membantu mereka mengingat materi lebih lama, dan memotivasi mereka melalui daya tarik *multisensory* yang membuat pembelajaran lebih cepat dan efisien sejalan dengan pendapat Hidayat (Information dkk., 2024). Media yang banyak digunakan salah satunya adalah *Google Slides*. Media interaktif dalam pembelajaran berperan dalam membantu siswa menguasai dan memahami konsep dengan lebih baik, seperti penggolongan pantun berdasarkan jenis-jenisnya, dan ciri-cirinya secara lebih jelas.

Google Slide adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan dalam pembuatan materi presentasi berbentuk slide dan pengguna dapat mengakses secara praktis menggunakan laptop ataupun smartphone. Penggunaannya dilakukan secara *online*, guru dapat merancang isi *slide* dengan menambahkan elemen seperti video, audio, gambar, teks, serta *hyperlink* untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu mendorong interaksi lebih dinamis. (Monica & Pramudiani, 2022), *Google Slide* merupakan media pembeajaran digital yang dirancang untuk menunjang efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran di lingkungan kelas, penggunaan media ini membuat proses presentasi dan sesi tanya jawab menjadi lebih praktis dan efisien, dengan semakin berkembangnya materi dan mata pelajaran yang tersedia, peserta didik memiliki peluang lebih besar dalam memperluas pengetahuannya. Sebagai bagian dari mata pelajaran inti, Bahasa Indonesia berperan aktif dalam mengarahkan dan memperkuat proses yang dimaksud.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kerap mendapat perhatian dari sebagian peserta didik, karena dianggap monoton dan kurang menarik, sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap efektivitas proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik menunjukkan tingkat perhatian yang rendah serta kurangnya semangat dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung dan bahkan cenderung pasif. Salah satu penyebab utama dari fenomena ini adalah metode ceramah yang kerap digunakan oleh guru adalah penggunaan metode ceramah yang bersifat satu arah dan kurang variatif. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif juga turut menjadi kendala dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, penggunaan media interaktif memudahkan guru dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik.

Menurut KBBI Edisi V, pantun ialah salah satu bentuk ragam puisi lama dari budaya indonesia, khususnya dari budaya melayu. Umumnya, struktur pantun dalam sajai bait terdiri dari empat larik yang disusun dengan pola rima silang a-b-a-b, umumnya tiap larik terdiri atas empat kata. Dua larik awal berperan sebagai sampiran, dan dua larik berikutnya berisi pesan utama atau isi.

Pantun adalah bentuk karya yang mampu memberikan hiburan sekaligus menyampaikan teguran. Menyampaikan nasihat secara tidak langsung dapat dilakukan melalui pantun, yang membuat pesan terasa lebih ringan dan menarik tanpa kesan menggurui. Hal ini membuat pendengar atau pembaca lebih tertarik dan mudah mengingat isi pantun. Melalui pantun, Indonesia memiliki cara unik dan mendidik serta menyampaikan pesan-pesan bermanfaat (Desfitria & Nugraheni, 2021).

Media interaktif berbasis *Google Slide* tidak hanya dapat dioperasikan secara daring, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk bekerjasama secara *online* dengan tim dalam pembuatan *presentasi*, memberikan komentar, dan berdiskusi. *Google slide* juga menyediakan fitur riwayat revisi yang



memungkinkan pengguna melihat perubahan yang dilakukan oleh setiap anggota secara rinci. Untuk *aksesibilitas*, *Google slide* dapat digunakan melalui berbagai *browser*, seperti *google chrome* dan *mozilla firefox*, yang merupakan dua *browser* paling popular saat ini. Pengguna dapat mengaksesnya melalui halaman *google drive* atau langsung melalui *google slides*. Kemudahan lain yang ditawarkan *Google Slide* adalah kemampuan untuk diunduh sebagai file *powerpoint*, sehingga mendukung penggunaan lintas *platform*. Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Purnamasari et al., 2020)

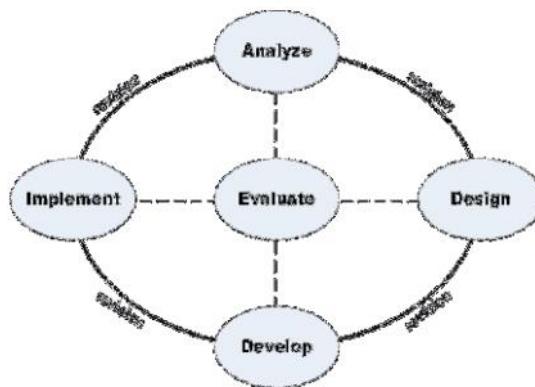
Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Purnamasari dalam (Zulfadli dkk., 2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis *google slide* memiliki kemampuan untuk mempermudah penyampaian materi sekaligus mendorong peningkatan kapasitas kognitif peserta didik dalam proses pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang diajarkan, yang kemudian berpengaruh secara positif terhadap performa belajar mereka. Selain itu penggunaan *google slide* juga terbukti berkontribusi secara optimal terhadap peningkatan semangat dan minat belajar peserta didik. Melalui observasi dengan seorang guru di SDN 3 Rejoagung, diketahui bahwa sebagian tenaga pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran, masih mengutamakan buku paket. Ketidakmaksimalan pemanfaatan media elektronik itu berdampak negatif, sehingga peserta didik menjadi bosan jemu, dan kurang bersemangat. Sekolah dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran konkret yang diamati langsung membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, *Google Slide* sebagai media pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang tepat dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang optimal.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Model Penelitian

Penelitian ini menerapkan model pengembangan Research and Development (R&D). Metode tersebut bertujuan untuk merancang sekaligus menguji suatu produk yang kelak akan diimplementasikan di bidang pendidikan (Maydiantoro, 2021), dengan proses sistematis yang terdiri dari serangkaian tahapan, mulai dari meneliti temuan terkait produk, merancang dan mengembangkan produk, mengujinya di lapangan, hingga merevisi produk berdasarkan hasil pengujian

Model *ADDIE* digunakan dalam penelitian ini sebagai kerangka pengembangan bertahap untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide. Menurut (Waruwu, 2024) Model *ADDIE* merupakan kependekan dari *Analyse*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Pengembangan media ini dilakukan mengikuti langkah-langkah dalam model *ADDIE*. Struktur tahapan model *ADDIE* ditunjukkan dalam gambar berikut.



Gambar 1 Model ADDIE

Pembuatan media pembelajaran yang efektif diawali dengan proses perencanaan dengan desain yang cermat. Rancangan ini mencakup aspek materi, tampilan, unsur kebahasaan, serta tujuan yang ingin dicapai melalui media tersebut. Pengembangan media interaktif akan dilaksanakan berdasarkan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan yaitu:



Proses analisis dilaksanakan berdasarkan temuan pengamatan di kelas V SD Negeri 3 Rejoagung. Usai mengidentifikasi berbagai kendala yang ditemui peserta didik dalam pembelajaran serta tantangan yang dihadapi oleh pendidik. Dari hasil observasi menemukan terdapat adanya permasalahan kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran terletak pada kurangnya keterlibatan guru dalam mengoptimalkan media berbasis teknologi dikarenakan adanya faktor usia guru dan keterbatasan dalam penggunaanya.

Setelah tahap analisis selesai, langkah berikutnya adalah perencanaan (*design*) media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*. Pada tahap ini, peneliti menyusun materi serta merancang struktur tampilan *Google Slide* yang akan dikembangkan. Perencanaan ini mencakup pembuatan rancangan awal sebagai dasar sebelum proses pengembangan produk, yaitu dengan menyusun desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *google slide* yang disesuaikan dengan materi pantun.

Tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* sebagai sarana penyampaian materi pantun pada bab 8 Bahasa Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahapan, dimulai dengan pengumpulan berbagai bahan pendukung seperti materi pembelajaran, Template *Google slide*, gambar, animasi, warna, *icon* atau simbol, video pembelajaran, audio, *hyperlink*, link kuis, soal evaluasi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, peneliti merancang dan merancang dan menyusun media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*. Setelah produk selesai, diujikan validasi oleh para ahli, termasuk ahli media, ahli materi, serta mendapatkan tanggapan dari guru.

Tahap Implementasi, pada tahap ini produk diujicobakan untuk menghimpun data yang dibutuhkan mengenai kualitasnya. Setelah melalui proses revisi dan divalidasi oleh para ahli sebagai media yang memenuhi kriteria kelayakan efektivitas produk kemudian diterapkan langsung kepada peserta didik SD Negeri 3 Rejoagung kelas V.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide*. Tujuan dari evaluasi ini ialah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan pada produk sehingga dapat menjadi lebih optimal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran meliputi Observasi, angket dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan secara sistematis untuk mendapatkan data yang relevan dan mendalam terkait proses, kevalidan, dan keterterapan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi awal sekolah yang menjadi objek penelitian. Tujuan observasi ini ialah untuk mengidentifikasi mekanisme pembelajaran di kelas V SD Negeri 3 Rejoagung, Angket berfungsi sebagai alat untuk menilai presepsi dan efektivitas media pembelajaran interaktif berdasarkan sudut pandang guru dan peserta didik. Angket yang digunakan memiliki format *Skala Likert* (1-4), Dokumentasi berperan sebagai alat untuk menghimpun data dan informasi yang disajikan dalam bentuk foto-foto bergambar implementasi media pembelajaran interaktif dengan mengambil langsung selama proses penelitian.

Subjek Uji coba dalam proses penelitian pengembangan pada penelitian ini difokuskan kepada peserta didik kelas V SDN 3 Rejoagung, Kecamatan Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, dipaparkan hasil dari proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *Google Slide* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun kelas V SD. Media yang dikembangkan dirancang secara sistematis untuk menunjang efektifitas proses belajar mengajar, penelitian ini mengadaptasi model *ADDIE* sebagai pendekatan dalam proses pengembangan media. Model *ADDIE* digunakan sebagai pendekatan penembangan yang fokus pada interaksi antar komponennya secara sistematis.

Validasi ahli media



Kegiatan validasi oleh ahli media difokuskan pada penilaian kelayakan desain dari media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*. Penilaian oleh ahli media terhadap instrumen yang telah divalidasi mencakup beberapa aspek, yaitu Kemudahan Penggunaan Navigasi, keindahan, integrasi media dan kualitas teknis. Data yang diperoleh dari proses validasi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	Indikator Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media
Kemudahan Pembelajaran	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	4
Penggunaan Navigasi	Kemudahan dalam mengeksekusi halaman tertentu pada	4
Keindahan	Kelancaran media pembelajaran ketika digunakan	3
	Kemenarikan tampilan desain media pembelajaran	3
	Ketepatan Penggunaan tema dan design	4
Integrasi Media	Kesesuaian penggunaan <i>backsound</i> dalam media pembelajaran	3
	Penyajian video yang mendukung materi	4
	Ketepatan gambar dan isi materi	3
	Kombinasi teks dan gambar yang sesuai	4
Kualitas Teknis	Ketersediaan umpan balik terhadap stimulasi pengguna	3
	Jumlah Skor	35

Ahli media, yang dikembangkan peneliti sangat valid digunakan . Komposisi seluruh media kemampuan media dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik serta fleksibilitas penggunaanya yang dapat diakses kapan dan di mana saja, menjadikan media ini memperoleh nilai validitas dari ahli media dengan presentase sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{35}{40} \times 100\% \\ = 87,5 \%$$

Berdasarkan data diatas secara umum penilaian dari validator ahli media menunjukkan hasil yang sangat baik dengan presentase sebesar 87,5%. Berdasarkan pengukuran menggunakan *skala likert*, media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan memperoleh sejumlah masukan serta saran perbaikan dari validator.

Validasi ahli materi

Lembar validasi materi pembelajaran diperlukan guna menilai kelayakan isi yang telah dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide*. Instrumen penilaian tersebut mencakup aspek penyajian, pemilihan tema, serta isi materi. Hasil validasi materi pembelajaran topik pantun oleh ahli materi disajikan pada tebal berikut.

**Tabel 2 Validasi Ahli Materi**

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media
Kesesuaian	Kesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran	4
	Kesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik	4
Kualitas Isi dan Tujuan	Kesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	4
	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik	4
Kualitas Intruksional	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	4
	Kesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa	4
Kualitas Soal Latihan	Penyajian latihan soal menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa tingkat SD	4
	Kesuaian soal latihan dengan isi materi	3
Penggunaan Bahasa Efektif	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	3
	Kejelasan dalam memberikan informasi	4
Jumlah Skor		38

Merujuk pada tabel 2, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 38 dari 10 butir penilaian. Penilaian tersebut mencerminkan bahwa isi materi telah sesuai dengan materi yang terdapat dalam media, sehingga ahli materi memperoleh nilai validitas dengan persentase sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{38}{40} \times 100\% \\ = 95\%$$

Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa media dinilai sangat layak oleh ahli materi, dengan tingkat persentase sebesar 95%. Hasil penilaian validasi yang mengacu pada *skala likert* menunjukkan bahwa media pembelajaran berada dalam kriteria sangat baik, dengan tambahan masukan berupa komentar dan saran dari validator.

Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta didik dilakukan pada hari Jumat, 16 Mei 2025. Uji coba dilakukan terhadap 20 siswa SD Negeri 3 Rejoagung. Guna mengetahui tanggapan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tujuan dari penggunaan angket respon peserta didik adalah untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran interaktif sesuai digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Hasil pelaksanaan uji coba tersaji pada tabel berikut.

No	Nama	Aspek										Total Skor	Presentase Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		



1.	A.P	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	33	82,5%
2.	R.P	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	35	87,5%
3.	M.F.A	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95%
4.	N.P.A	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	37	92,5%
5.	A.K	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	95%
6.	A.R.K	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95%
7.	A.N.P	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37	92,5%
8.	H.N.A	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	37	92,5%
9.	N.R.F	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	36	90%
10.	N.F.S	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	37	92,5%
11.	M.A.R	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37	92,5%
12.	B.H.S	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5%
13.	A.A.F.H	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95%
14.	A.D.S	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	36	90%
15.	C.C.K	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	92,5%
16.	T.Z.A	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97,5%
17.	C.P.Y	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95%
18.	A.V.P	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95%
19.	F.B.W	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37	92,5%
20.	R.S.K	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95%

Berdasarkan data pada tabel 3 skor respon peserta didik SDN 3 Rejoagung mencapai 92,87, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* disukai oleh para peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam belajar, ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*.

Angket Respon Guru

Instrumen angket untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* diberikan kepada wali kelas V SD Negeri 3 Rejoagung. Tujuan dari



instrumen angket ini adalah untuk mengukur tingkat kelayakan dan validitas media pembelajaran dalam konteks implementasi di kelas.

Tabel 4. Angket Respon Guru

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media
Kemudahan penggunaan navigasi	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Google slide</i> mudah dipahami oleh guru	4
	Cara pengoperasian media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Google Slide</i> sangat sederhana	4
	Media pembelajaran ini dapat berjalan lancar ketika digunakan	4
Kejelasan sajian	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	4
	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Google Slide</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	4
Penyajian video, materi jelas dan menarik	Penyajian video, materi jelas dan menarik	4
	Penyajian video yang diberikan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.	4
Keindahan	Tampilan media pembelajaran yang menarik	3
Kualitas Instruksional	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam proses mengajar	4
	Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun di kelas	3
Jumlah Skor		38

Guru kelas V SD Negeri 3 Rejoagung memberikan komentar bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* memberikan semangat belajar untuk peserta didik. Berdasarkan tabel 4 hasil dari angket respon guru dapat diperoleh dengan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 P &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas angket respon guru memperoleh skor 95 % sehingga media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* termasuk layak untuk diterapkan di kelas V.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan, peneliti akan membahas hasil penelitian secara rinci dibawah ini.

- 1). Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.



Tahap pertama yaitu Analisis, Peneliti melaksanakan observasi guna mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Setelah melakukan observasi peneliti menganalisis kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan (Dewi et al., 2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide* guna meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Tahap kedua adalah tahap perancangan, Pelaksanaan tahapan ini didasari oleh hasil identifikasi yang ditemukan di sekolah, sehingga peneliti merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *Google Slide* sebagai alternatif solusi dalam memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan (Dewi et al., 2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide* guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian produk media yang dikembangkan, pada produk ini peneliti menggunakan angket respon peserta didik dan respon guru untuk mendapatkan respon mengenai produk yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan (Dewi et al., 2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide* guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Tahap keempat implementasi, tahap ini diimplementasikan pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Rejoagung. Uji coba pada media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* pada pembelajaran bahasa indonesia materi pantun kelas V Sekolah dasar, yang berjumlah 20 peserta didik.

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* dinilai dari tanggapan peserta didik dan guru, serta tingkat kepraktisannya. Hasil penilaian tersebut mendukung relevansi teori yang menjadi dasar dalam proses pengembangan (Dewi et al., 2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide* guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Tahap kelima evaluasi, tahap evaluasi ini dilakukan dari hasil penelitian pengembangan dan penilaian kevalidan produk media pembelajaran interaktif. Kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Rejoagung, dilakukan validasi dosen ahli media, guru SD ahli materi. Mengetahui valid atau tidak valid media pembelajaran interaktif yang akan digunakan untuk melakukan penelitian yaitu dengan menggunakan hasil validasi yang di peroleh dari validasi ahli media dan ahli materi. Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan (Dewi et al., 2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide* guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

2). Tingkat Kevalidan Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*

Tingkat kevalidan media ini dapat ditentukan apabila kelayakan media ketepatannya dalam mendukung isi materi serta kemampuannya dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara optimal. Hasil data validasi terdapat 1 validator ahli Media, 1 Validator ahli materi, Validator ahli media mendapatkan hasil skor rata-rata yaitu 87,5 % dan validator ahli materi mendapatkan hasil skor rata-rata yaitu 95 %, penilaian berdasarkan tabel kevalidan menunjukkan bahwa media tergolong dalam kategori “sangat valid”, yang mencerminkan bahwa unsur desain, isi materi, dan bahasa yang digunakan telah berhasil menarik perhatian peserta didik. Hasil tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan (Purnama & Pramudiani, 2021) dimana produk yang dikembangkan layak dan baik untuk diterapkan dan dapat digunakan.

3). Tingkat Keterterapan Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide*

Tingkat keterterapan media ini dapat dilihat melalui respon peserta didik dan respon guru. Respon merupakan reaksi yang diberikan individu karena adanya stimulus, (Choiroh et al., 2023). Respon peserta didik dapat diartikan sebagai reaksi perilaku yang timbul akibat stimulus dari guru, yang menunjukkan tingkat keingintahuan dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan cara tersebut, pemahaman peserta didik terhadap materi ajar dapat ditingkatkan. Respon peserta didik juga merupakan wujud perilaku sebagai hasil dari stimulus yang



diterima dari guru, yang menunjukkan antusiasme dan rasa senang dalam mempelajari materi (Hader et al., 2023).

Angket respon dari peserta didik kelas V SD Negeri 3 Rejoagung, yang berjumlah 20 peserta didik, menunjukkan rata-rata skor sebesar 92,87. Sementara angket respon guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong dalam kategori “Sangat Valid”, yang berarti media digunakan secara efektif dan mendapatkan tanggapan positif baik dari peserta didik maupun guru. Pernyataan ini selaras dengan hasil penelitian (Zulfadli et al., 2022) yang mendapatkan respon dari peserta didik sebesar 86,37% yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pemahaman atas temuan penelitian , kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* unyuk materi pantun kelas V Sekolah Dasar mengikuti model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan , tahap desain untuk merancang konsep media, tahap pengembangan melalui validasi dari ahli media dan materi, tahap implementasi yang dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik, dan dilengkapi dengan tahap evaluasi yang dimaksudkan untuk mengkaji kesesuaian dan kelayakan media dalam konteks pembelajaran.

Kevalidan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* pada pembelajaran bahasa indonesia materi pantun kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli. Validasi dari ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 87,5% yang diklasifikasikan dalam kategori “sangat valid”, sedangkan validasi dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 95% dan juga berada pada kategori “sangat valid”

Keterterapan pada media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* pada pembelajaran bahasa indonesia materi pantun kelas V Sekolah Dasar menunjukkan presentase sebesar 92,87 yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Dan angket respon guru menunjukkan presentase sebesar 95%. Capaian ini mengindikasikan bahwa media tersebut memperoleh tanggapan positif dari peserta didik dan guru karena dinilai menarik dan mampu meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>

Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1181–1188.

Choiroh, S. S., Budi Prastowo, S. H., & Nuraini, L. (2023). Identifikasi Respon Peserta Didik Terhadap E-Lkpd Interaktif Fisika Berbantuan Live Worksheets Pokok Bahasan Pengukuran. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(4), 144. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i4.34891>

Desfitria, R., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 13–23.

Dewi, S., Rohmah, F. A., Anggraeni, L. C., & Ristanto, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Slides guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 4(2), 181. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i2.15757>

Elsa, Ravika oktaviani, N. (2021). PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD / MI. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/pentas/article/view/1528/1629>



Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 15–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>

Hader, A. E., Ratnawati, & Refpri, A. (2023). Analisis Stimulus Guru dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MAN 1 Tebo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6818–6829.

Information, A., Learning, I., & Slides, G. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GOOGLE SLIDES PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA*. Kevin Afandi 1 , Nana Hendracipta 2 , Indhira Asih Vivi Yandari 3. 9(I), 41–54.

Kafi, M. N., & Purnamasari, N. L. (2024). *Pengembangan Media Interaktif berbasis Mobile pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMKS Veteran 1 Tulungagung*. 3(3), 195–205.

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. *Educational Technology Journal*, 1(2), 54–65. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p54-65>

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf>

Monica, T., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2228–2239. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1457>

Mutma'inna, A. (2024). *pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis aplikasi assemblr edu pada materi tata nama senyawa*.

Muzhiroh. (2020). Pengaruh Persepsi Kualitas, Motivasi Dan Gaya Hidup Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Oppo (Studi Kasus Pada Masyarakat Kelurahan Cakung Barat). *Jurnal Ecodemica*, 25–30, 35. <http://repository.stei.ac.id/1537/>

Pertiwi, Ayu, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah*.

Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Sofiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.

Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 2(11).

Susaksi Rahayu, Rosadi, K. I., & Alfian. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional 8 dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Ekonomi. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 71–92. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.89>

Syafitri, R. M., & Kiftia, S. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif œDigital Activity Work Book Menggunakan Google Slides Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p34-42>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Zulfadli, Z., Puspita, K., & Sulastri, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif



Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran Kimia Sma Kelas X Materi Struktur Atom. *Chimica Didactica Acta*, 10(2), 39–45. <https://doi.org/10.24815/jcd.v10i2.27310>