

# Interactive Learning Media Based on Google Slides for Fifth-Grade Indonesian Language Classes: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slides pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V

*Fausiah*

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

*Muhammad Akhir*

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

*Andi Païda*

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**Background:** Digital technology has become a crucial element of modern education, requiring innovative learning approaches that align with students' needs. **Specific Background:** In elementary schools, learning activities often rely heavily on textbooks, which limit student engagement and interactivity. **Knowledge Gap:** Few studies have explored the use of Google Slides as a fully interactive medium combining multimedia elements for Indonesian language instruction. **Aim:** This study developed an interactive learning medium based on Google Slides for fifth-grade Indonesian language classes, tested its validity, practicality, and learning outcomes. **Results:** Media validation results were very high (82.50% and 93.75% from media experts, 82.14% and 94.64% from material experts), teacher responses reached 97.50%, and student responses 96.15%, indicating excellent practicality. Learning achievement increased from 31% (pretest) to 94% (posttest). **Novelty:** The media integrates internal navigation, quizzes, audio, visual, and animation into a single platform, allowing students to interact with materials actively and independently. **Implications:** This research offers an adaptive and replicable learning resource that supports student-centered pedagogy and can serve as a model for technology integration in primary schools.

## Highlight

- Interactive media improved student engagement and completion rates
- Validated and practical according to experts, teachers, and students
- Provides replicable model for digital-based primary education

**Keywords:** Interactive Learning Media, Google Slides, Elementary Education, Digital Literacy, Indonesian Language Learning

---

## I. Pendahuluan

Teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern saat ini. Diharapkan bahwa akselerasi perkembangan Sistem Teknologi Informasi akan memberikan

kontribusi positif yang substansial di berbagai sektor kehidupan, khususnya dalam memacu kemajuan di bidang pendidikan. Di era sekarang ini teknologi masuk dengan mudahnya ke dalam kehidupan kita, termasuk salah satunya ke dalam bidang pendidikan. Sebagai respons terhadap tuntutan global, dunia pendidikan harus secara proaktif menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi demi peningkatan mutu pendidikan. Hal ini krusial dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya pada proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan, salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran [1].

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Era globalisasi telah membawa perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, dan pengaruhnya terhadap dunia pendidikan tidak bisa lagi diabaikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran [1].

Sistem pendidikan yang maju dengan cepat dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi, sehingga teknologi tersebut dimanfaatkan untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan siswa berdasarkan perkembangan usia mereka Uygarer & Uzunboylu [2]. Teknologi pembelajaran merupakan aplikasi atau media yang telah dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran, sebagai sumber belajar [1]. Salah satu wujud penggunaan teknologi ini adalah pengembangan media pembelajaran digital yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mampu beradaptasi dengan perubahanteknologi yang terus berlangsung. Pembelajaran di era digital saat ini menuntut inovasi dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional [3], [4], [5].

Dengan media pembelajaran digital, kita bisa mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan memberi mereka akses tak terbatas ke sumber informasi. Dengan memanfaatkan aplikasi dan platform digital, guru dapat menciptakan materi yang lebih variatif dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan [6]. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital turut berkontribusi dalam memperkaya interaksi siswa dengan materi ajar, yang berpotensi besar meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran digital interaktif tidak hanya menjawab tantangan pendidikan masa kini, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang diperlukan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

Media interaktif yang mengandalkan multimedia atau situs web kini menjadi salah satu pilihan yang banyak digunakan oleh pengajar karena memungkinkan kases baik secara online maupun offline, namun tetap berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada siswa [7]. Saat ini terdapat banyak platform digital berupa situs web yang mendukung proses belajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Salah satu contohnya adalah Google Slide, yang pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat pada tanggal 9 Maret 2006 sebagai Google Presentations.

Berdasarkan observasi dan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di UPTD SDN 69 Sikapaya pada tanggal 14 Januari 2025, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran masih didominasi oleh buku teks, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan secara lisan yang disampaikan oleh guru, kemudian diberi tugas yang berasal dari buku teks Bahasa Indonesia yang ada. Meskipun terkadang ada penggunaan presentasi PowerPoint sebagai media dalam proses belajar, namun pemanfaatannya masih berpusat pada guru yang berfungsi sebagai alat bantu dalam

menyampaikan materi. Partisipasi siswa belum merata dan hanya terfokus pada beberapa siswa tertentu. Dampaknya sering kali ada siswa yang tampak acuh dan kurang bersemangat dalam proses belajar. Selanjutnya sering juga para guru dihadapkan dengan pembelajaran daring yang disebabkan cuaca buruk, sehingga adanya kebijakan yang mengharuskan siswa belajar dari rumah (Belajar Daring). Sebagian besar guru hanya mengirimkan tugas dalam bentuk foto maupun ketikan soal yang harus dikerjakan siswa saat belajar dari rumah. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Karena itulah sudah menjadi kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang menggabungkan unsur audio dan visual. diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar pembelajaran Bahasa Indonesia bisa lebih bermakna. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis google slide yang dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menyajikan materi secara lebih menarik, dan mudah untuk dipelajari bagi guru yang belum terlalu mahir dalam pemanfaatan IT. Media ini mudah dikemas, lebih menarik bagi siswa, dan dapat diperbarui kapan saja. Dengan media interaktif google slide, pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi Menentukan Unsur-Unsur Intrinsik Dalam Cerita, dengan Capaian Pembelajaran “Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian, serta nilai-nilai dari berbagai jenis teks informatif dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan audio”.

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa semakin banyak diterapkan dalam pendidikan, menggantikan metode tradisional yang cenderung pasif [8], [9]. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menjadi agen aktif dalam menemukan pengetahuan dan mengembangkan pemikiran kritis. Dalam pendekatan ini, peran guru bergeser dari pemberi informasi utama menjadi fasilitator yang membimbing dan mendukung siswa dalam perjalanan belajar mereka. Media pembelajaran interaktif berbasis google slide dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pendekatan ini. Media interaktif berbasis google slide memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, melakukan eksplorasi, dan bereksperimen. Selain itu, media interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dimana siswa dapat bekerja sama dalam memecahkan masalah dan berbagi pengetahuan. dengan demikian, media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kolaborasi, yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa [10].

Penelitian ini menghadirkan beberapa kebaruan yang membedakannya dari studi sebelumnya, yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif yang menggunakan google slide yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan animasi. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian serta memotivasi siswa selama proses belajar di kelas, sehingga dapat mencapai sasaran pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V di sekolah dasar. Alat pembelajaran ini akan disusun agar sesuai dengan kebutuhan siswa, memberikan kesempatan untuk berinteraksi, dan membantu meningkatkan kemandirian belajar. Dengan adanya sumber belajar interaktif berbasis Google Slide, peneliti berharap dapat menawarkan solusi yang inovatif untuk memperbaiki proses belajar yang masih berpusat pada guru.

Dengan strategi yang tepat, media pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efisien di lingkungan sekolah dasar baik secara offline maupun online. Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide dapat menjadi contoh inspiratif bagi guru-guru lain dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas

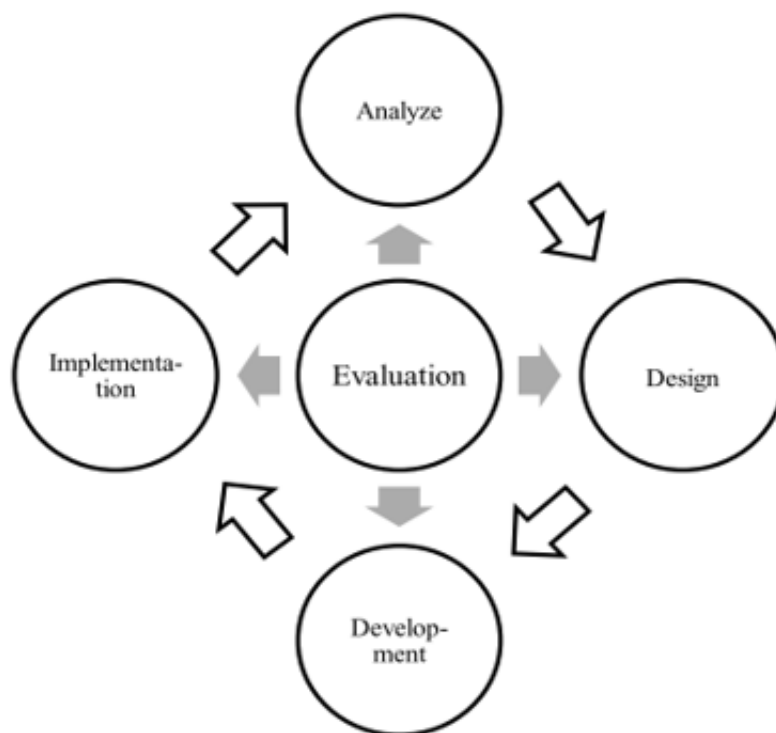
pembelajaran di kelas. Hal ini dapat memicu kreativitas dan inovasi dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar, seperti pengembangan media berbasis PowerPoint, video interaktif, atau aplikasi pembelajaran tertentu untuk meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia [3], [4], [5], [11], [12]. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, namun sebagian besar masih bersifat pasif, kurang interaktif, atau tidak menekankan pada penguatan literasi digital. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis google slide yang tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui kuis, hyperlink, dan animasi. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi materi, meningkatkan keterlibatan belajar, sekaligus memperkuat keterampilan literasi digital mereka.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide, penelitian tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media digital ini berperan dalam penguatan literasi digital siswa, karena mereka terbiasa mengakses, mengelola, dan mempresentasikan informasi melalui platform digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan digital yang relevan untuk pembelajaran abad 21, sehingga berimplikasi pada kualitas pembelajaran yang lebih holistik dan kontekstual.

## **II. Metode**

Penelitian ini menggunakan *research and development (R&D)*, sebuah metode penelitian yang secara khusus dirancang untuk menghasilkan produk yang memiliki nilai guna. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE adalah model penelitian yang pertama kali dikembangkan oleh Robert A dan Michael Mollanda. ADDIE merupakan akronim dari lima tahapan, yaitu *Analyze (Analisis)*, *Design (Desain)*, *Develop (Pengembangan)*, *Implement (Implementasi)*, dan *Evaluate (Evaluasi)*. Alasan pemilihan model ADDIE oleh peneliti adalah karena kesesuaian model tersebut dengan pengembangan media pembelajaran Interaktif, fleksibel, dan adaptif. Selain itu, model ADDIE mencakup tahap evaluasi dan revisi yang berkelanjutan. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 69 Sikapaya Kabupaten Maros. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar validasi, tes, dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana siswa berinteraksi dengan materi yang disajikan melalui google slide, tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi dan aktivitas, serta efisiensi waktu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Lembar validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai produk tersebut, termasuk kelayakan validasi media oleh ahli media, dan relevansi dokumen, serta materi oleh ahli materi. Teknik tes digunakan secara strategis untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Angket yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data respon guru dan siswa terhadap pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.



**Figure 1. Model Pengembangan ADDIE [ 13 ]**

### 1. Analysis (Analisis)

Langkah pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah Analisis. Peneliti mengamati secara langsung perangkat pembelajaran, proses, dan perilaku siswa Bahasa Indonesia di kelas V. Observasi ini, yang dilakukan bersama guru kelas, menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide sesuai modul ajar Bahasa Indonesia.

### 2. Design (Desain)

Menciptakan desain untuk media pembelajaran yang lebih interaktif dan maju. Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti menyusun rancangan untuk pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide dimulai dengan analisis mendalam terhadap materi yang akan disampaikan. Langkah ini krusial untuk memastikan konten yang relevan, akurat, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah materi teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah merancang desain media yang menarik dan interaktif. Desain ini mencakup tata letak visual, penggunaan elemen interaktif seperti kuis dan video, serta alur navigasi yang mudah dipahami. Google Slide menawarkan fleksibilitas dalam desain memungkinkan peneliti untuk menciptakan media yang tidak hanya informative tetapi juga menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

### 3. Development (Pengembangan)

Setelah merancang konsep media pembelajaran, langkah berikutnya adalah pengembangan media tersebut. Pada fase ini, peneliti memanfaatkan platform Google Slide. Peneliti juga menyusun materi, gambar-gambar, tautan video, serta kuis untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran, dengan tujuan agar siswa tertarik. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli media dan ahli materi menilai kevalidan media yang akan diuji.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Setelah media selesai dibuat, peneliti kemudian menguji produk tersebut. ada dua kali percobaan yang dilakukan, yaitu untuk kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba dilakukan dengan 7 siswa dalam kelompok kecil dan 16 siswa dalam kelompok besar. Tujuan percobaan untuk kelompok kecil adalah untuk mengamati reaksi siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga peneliti dapat memperoleh komentar dari siswa. Sedangkan, percobaan untuk kelompok besar meliputi pemberian pre-test sebelum mereka menggunakan media pembelajaran dan post-test setelah penggunaan media tersebut. Selain itu, peneliti juga memberikan angket kepada wali kelas untuk menilai ketertarikan terhadap media yang dibuat.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Langkah evaluasi adalah tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang diterapkan untuk memberikan nilai tambah pada produk yang sedang dikembangkan, sehingga dilakukan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan produk yang belum terpenuhi. Tujuan utama dari penilaian adalah untuk menilai pencapaian tujuan pengembangan, seperti menilai peningkatan kemampuan siswa sebagai dampak dari partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta manfaat yang dirasakan oleh sekolah dari peningkatan keterampilan siswa melalui pengembangan produk yang berkelanjutan.

### **III. Hasil dan Pembahasan**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide untuk siswa kelas V di SDN 69 Sikapaya, Kabupaten Maros. Media ini dapat diakses melalui laptop dan gawai dengan koneksi internet, dikembangkan untuk mendukung dan menjadi alternatif dalam mengajar materi Unsur Intrinsik Cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dan pengembangan media google slide menggunakan metode Research and Development (R&D). Pengembangannya mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tujuan utamanya adalah menguji dan mengevaluasi prototipe media pembelajaran, dengan menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dihasilkan.

##### 1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide

###### a) Tahap Analysis

b) Penelitian ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui observasi di SDN 69 Skipaya Maros, khususnya di kelas V. Pengembangan media pembelajaran akan berpedoman pada hasil analisis yang telah dilakukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim. Amalisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SDN 68 Sikapaya masih terbatas, seperti buku teks dan presentasi Powerpoint yang masih berpusat pada guru. akibatnya, siswa cenderung pasif, dan partisipasi dalam kelas tidak merata, menyebabkan sisanya menjadi ricuh dan kurang bersemangat. Mengingat Kurikulum merdeka menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kritis, sehingga guru perlu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

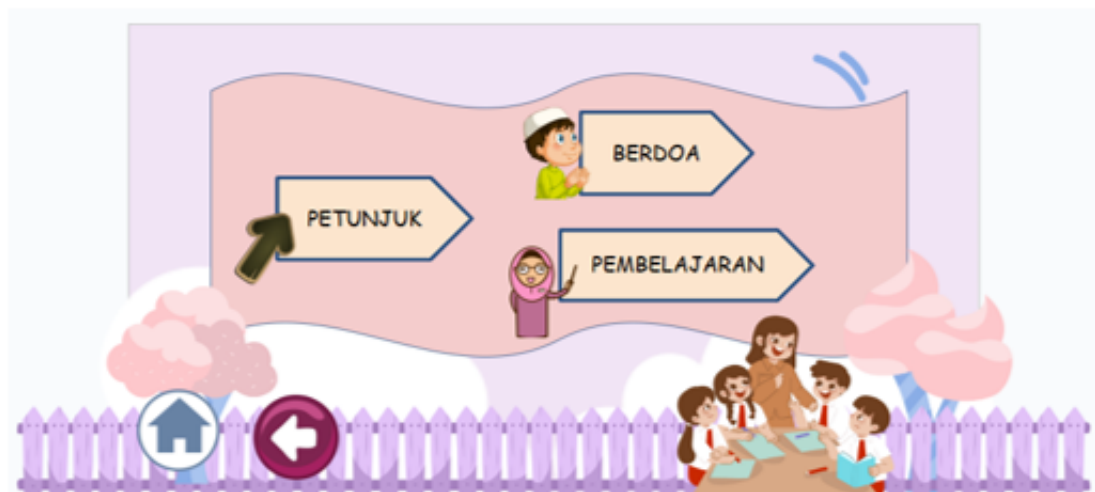
Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas mengungkapkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang elbih inovatif, guru tersebut memungkinkan media tidak hanya bisa diakses langsung oleh siswa, tetapi juga mampu menyajikan materi dalam berbagai format. Media tersebut diharapkan dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dengan menggabungkan audio, visual, dan audiovisual. Hal ini diharapkan dapat membuat materi lebih menarik dan mudah

dipahami oleh siswa terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, utamanya pada materi unsur intrinsik cerita. Di mana sebuah cerita tidak hanya di sajikan dalam bentuk teks pada buku paket, tetapi juga bisa disajikan dalam bentuk, Audio dan Audio Visual. Dan juga tersedia bahan evaluasi berupa Kuis interaktif yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Yang terpenting, media ini harus mudah dipelajari dan dibuat oleh guru sehingga dapat diimplementasikan secara mandiri dan berkelanjutan.

### c) Tahap Design

Tahap desain merupakan kelanjutan dari tahap analisis, di mana hasil temuan dari analisis diterjemahkan menjadi sebuah rancangan media pembelajaran interaktif berbasis google slide. Proses perancangan dilakukan secara sistematis dan detail untuk memastikan bahwa setiap elemen dalam media pembelajaran interaktif berbasis google slide dapat berfungsi secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan media google slide dengan tampilan yang penuh warna dan menarik sesuai dengan tingkat usia siswa. Rancangan ini juga menyertakan berbagai gambar dan audio untuk mendukung materi. Secara garis besar, desain media tersebut adalah sebagai berikut.



**Figure 2. Pendahuluan Media Pembelajaran**

Gambar 2 merupakan desain halaman utama dengan berbagai menu yaitu, petunjuk penggunaan, berdoa dan pembelajaran. Pada slide ini siswa hanya mengklik bagian menu yang diinginkan, dan slide akan berpindah ke slide yang relevan.



**Figure 3.** *Bagian Petunjuk*

Gambar 3 Desain halaman petunjuk berfungsi sebagai panduan alur pembelajaran yang interaktif. Petunjuk ini bisa berupa panah dan ikon yang membantu peserta didik untuk, menavigasi dari satu slide ke slide lain, serta mengakses sumber belajar tambahan yang tersedia. Dengan adanya petunjuk ini, peserta didik dapat memahami langkah-langkah pembelajaran dengan lebih terstruktur dan mandiri.



**Figure 4.** *Gambaran isi dari media pembelajaran*

Gambar 4 Slide ini berfungsi sebagai peta jalan untuk seluruh materi pembelajaran. Di dalamnya, siswa akan menemukan gambaran singkat tentang semua bagian materi yang akan dipelajari. Bagian ini menunjukkan desain interaktif dalam media pembelajaran Google Slide. Siswa cukup

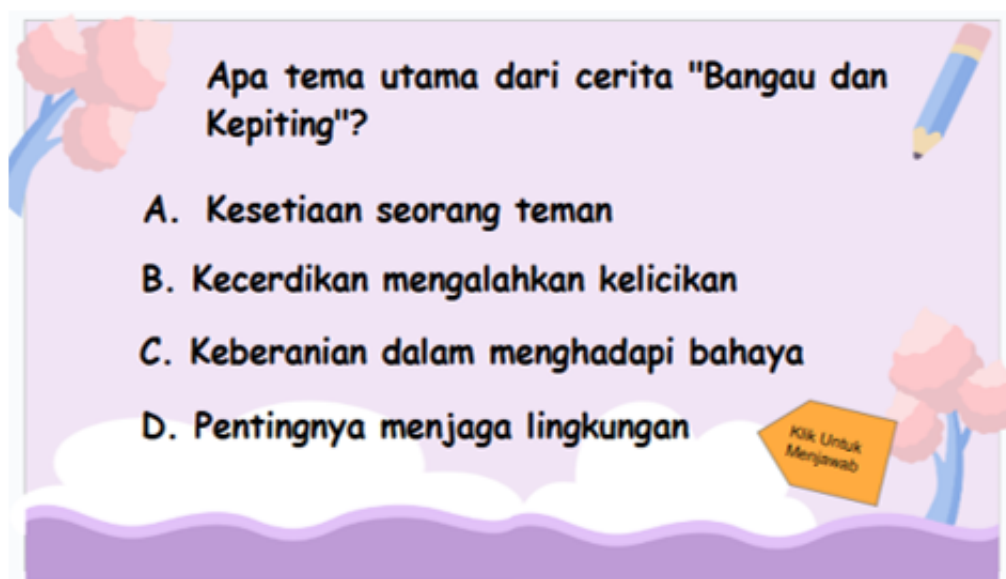


mengklik elemen yang dituju, dan slide akan langsung berpindah ke bagian yang relevan.



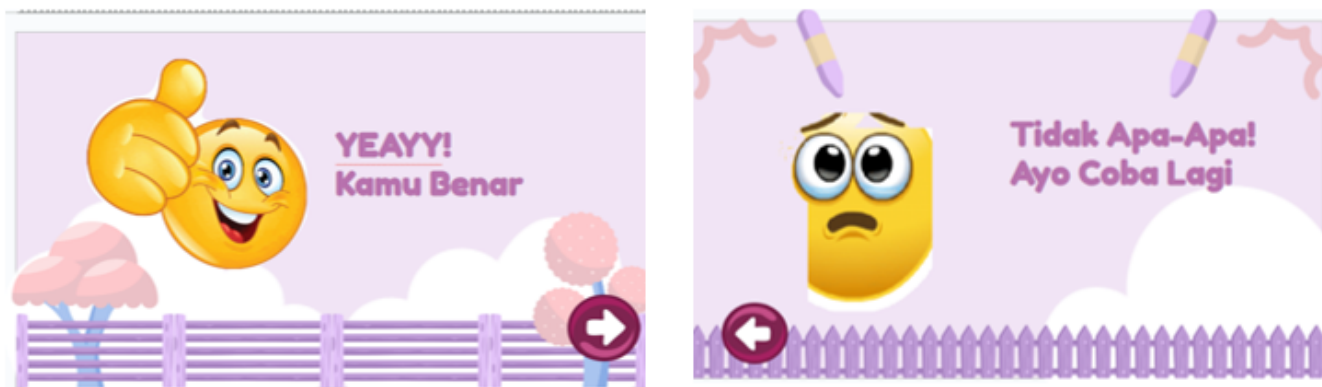
**Figure 5.** *Gambaran menu cerita*

Gambar 5 Pada slide ini, siswa memiliki kebebasan untuk menyimak sebuah cerita yang disajikan dalam berbagai format. Siswa dapat memilih untuk mendengarkan cerita dalam bentuk audio, menontonnya melalui audio visual, atau membaca teksnya secara visual. Keberagaman pilihan ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka, sehingga proses menentukan unsur intrinsik cerita menjadi lebih efektif.



**Figure 6.** *Kuis*

Gambar 6 Pada slide ini, siswa disajikan kuis untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Kuis interaktif ini dirancang untuk tidak hanya mengevaluasi pengetahuan, tetapi juga untuk memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa mengidentifikasi area yang perlu mereka pelajari lebih dalam.



**Figure 7. Umpan balik kuis**

Gambar 7 Berdasarkan pilihan jawaban yang telah siswa berikan, slide ini akan memberikan umpan balik (feedback) secara langsung. Umpan balik ini bertujuan untuk menjelaskan apakah jawaban yang dipilih sudah benar atau masih perlu diperbaiki, sekaligus mengidentifikasi konsep yang mungkin masih belum mereka kuasai. Proses ini membantu siswa belajar dari kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman materi.

#### d) Tahap Development

Pada tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, antara lain:

##### 1) Pembuatan Media Pembelajaran

Isi dari media pembelajaran ini terdiri dari materi Unsur Instrinsik Cerita dari buku Bahasa Indonesia kelas V Kurikulum Merdeka yang akan disajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis google slide. Pengembangan media pembelajaran berbasis platform google slide diawali dengan pembuatan slide-slide dasar. Pada tahap ini, di mulai dengan menyusun struktur konten secara sistematis, membagi materi menjadi beberapa topic atau bagian yang lebih kecil. Setiap slide dirancang untuk menampung informasi kunci, yang kemudian diperkaya dengan teks, gambar, dan elemen visual pendukung lainnya. Proses ini memastikan alur pembelajaran menjadi logis dan mudah diikuti oleh peserta didik.

Setelah struktur dasar media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah menambahkan fitur-fitur interaktif. Fitur ini sangat penting untuk membuat siswa lebih aktif dan tidak hanya menjadi pembaca pasif. Dalam media ini peneliti memanfaatkan hyperlink untuk membuat tombol navigasi yang memungkinkan siswa berpindah antar slide dengan mudah, atau mengarahkan mereka ke sumber belajar eksternal seperti, audio, Audio visual, dan visual. Selain itu, pada media google slide ini peneliti menyisipkan kuis interaktif yang mendorong siswa untuk berpikir dan memberikan umpan balik langsung. Dengan demikian, google slide tidak hanya berfungsi sebagai presentasi statis, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang dinamis dan menarik.

Setelah konten dan fitur interaktif terpasang, tahap selanjutnya adalah menyempurnakan visual media pembelajaran. Tata letak setiap elemen, seperti teks, gambar, dan tombol perlu diatur agar rapi dan tidak terlihat berantakan. Menggunakan tema yang konsisten di seluruh slide akan menciptakan kesan profesional dan memudahkan siswa untuk fokus pada materi, bukan pada perubahan desain yang mendadak. Sentuhan visual yang menarik dan terstruktur akan meningkatkan kenyamanan siswa saat belajar, membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

## 2) Validasi Kelayakan Produk

Setelah media pembelajaran selesai dirancang dan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi kelayakan produk. Tahap ini sangat krusial untuk memastikan media tersebut efektif dan sesuai standar. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Mereka akan meninjau media pembelajaran secara menyeluruh, memberikan pertimbangan dari segi teoritis maupun praktis. Masukan dari para ahli ini akan menjadi dasar untuk menyempurnakan produk agar lebih berkualitas dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

## 3) Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli

Berdasarkan masukan dari validator ahli, media pembelajaran ini perlu direvisi terutama pada dua aspek penting. Pertama, aspek visual, yaitu latar belakang (background), perlu disesuaikan agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Pemilihan warna dan desain latar belakang yang lebih cerah dan tidak terlalu ramai akan membantu siswa fokus pada materi utama dan tidak mudah terdistraksi. Kedua, materi pembelajaran perlu diperkaya dengan penambahan beberapa poin penting yang relevan dengan topik. Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman siswa dan memastikan cakupan materi yang disampaikan menjadi lebih komprehensif. Dengan revisi ini, media pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Setelah melewati tahap validasi, media pembelajaran Google Slide telah direvisi secara menyeluruh berdasarkan masukan dari para ahli. Proses revisi ini difokuskan pada perbaikan substansi materi dan tampilan visual agar lebih efektif. Konten pembelajaran telah disempurnakan dengan penambahan poin-poin penting yang relevan, sementara desain visual, seperti tata letak dan skema warna, disesuaikan agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Dengan perbaikan ini, media Google Slide kini memiliki kualitas yang lebih baik, baik dari segi isi maupun tampilan, dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 4) Tahap Implementation

Setelah melalui proses pengembangan dan revisi, media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide kini memasuki tahap implementasi awal produk. Pada fase krusial ini, rancangan media yang telah disempurnakan diterapkan langsung dalam suasana belajar mengajar di kelas. Tahap implementasi ini dilakukan melalui uji coba skala kecil terhadap 7 orang siswa kelas V SDN 69 Sikapaya. Uji coba ini dilakukan di ruang kelas V dengan menggunakan chroombook.

Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut secara nyata, serta mengamati efektivitasnya dalam memfasilitasi pemahaman materi. Dengan mengaplikasikan media ini di lingkungan kelas yang sesungguhnya, guru dapat mengumpulkan data dan umpan balik langsung untuk evaluasi lebih lanjut.

Selama uji coba terbatas, peneliti memaparkan komponen media pembelajaran serta panduan penggunaannya. Langkah ini diambil untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi yang terdapat pada media pembelajaran, sekaligus memastikan mereka mampu mengoperasikan media tersebut dengan benar sesuai petunjuk.

Usai siswa mengamati dan mengoperasikan media pembelajaran, diberikan angket di akhir uji coba. Angket respon siswa ini berfungsi untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis google slide yang telah dikembangkan untuk materi Unsur Instrinsik Cerita.

## 5) Tahap Evaluatiaon

Tahap evaluasi merupakan langkah krusial di akhir proses pengembangan. Pada fase ini, mengumpulkan dan menganalisis data dari angket yang diisi oleh siswa. Tujuannya adalah untuk mengukur efektivitas dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah

diimplementasikan. Hasil evaluasi ini menjadi landasan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan yang mungkin ada, baik dari segi konten, fitur, maupun cara penyampaian. Apabila ditemukan hal-hal yang perlu disempurnakan, maka akan segera dilakukan perbaikan. Tindakan perbaikan ini penting untuk memastikan bahwa pada penggunaan berikutnya, media yang dikembangkan menjadi lebih optimal, relevan, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya menjadi penutup, tetapi juga jembatan menuju pengembangan media yang lebih berkualitas di masa mendatang.

## 2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide

Untuk mengukur validitas media pembelajaran, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis google slide yang dikembangkan untuk materi unsur intrinsik cerita. Berikut adalah hasilnya.

### a. Validasi Ahli Media

Untuk memastikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis google slide, dua ahli media dilibatkan dalam proses validasi. ahli bertugas menilai media dari aspek tampilan dan desain secara menyeluruh. Penilaian ini tidak hanya sebatas memberikan skor, melainkan juga disertai komentar dan saran konstruktif. Masukan dari para ahli sangat penting untuk mengidentifikasi kekurangan teknis dan estetika yang mungkin luput dari pengembang, sehingga media dapat diperbaiki dan menjadi lebih efektif serta menarik.

No	Validator 1	Nomor Indikator	Jumlah Skor	Validator 2	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat Relevan	9,13,15,17	18	Sangat Relevan	1,3,4,5,6,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18	60
2	Relevan	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,14,16,18,19,20	48	Relevan	2,7,9,19,20	15
3	Cukup Relevan	-		Cukup Relevan	-	
4	Tidak Relevan	-		Tidak Relevan	-	
Total			66			75
Presentase			82,5%			93,75%
Kriteria Penilaian Sangat Valid				Sangat Valid		

**Table 1. Hasil Validasi Ahli Media**

Berdasarkan penilaian tersebut, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dirangkum secara terperinci di bawah ini:

Kevalidan Media dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

**Figure 8.**

Keterangan:

P = Persentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

Validator 1:  $P = \frac{x}{100} = 82,5 \%$

Validator 2:  $P = \frac{x}{100} = 93,75 \%$

Hasil validasi media dari validator 1 memperoleh presentase 82,5 % dengan kriteria sangat valid. Sedangkan dari validator 2 memperoleh presentase 93,75% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan, hal ini menunjukkan bahwa validasi media pada media pembelajaran interaktif berbasis google slide pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V memenuhi kriteria sangat valid, dan dapat di uji cobakan.

#### b. Validasi Ahli Materi

Untuk menjamin validitas materi pada media pembelajaran interaktif berbasis google slide, dua orang ahli materi dilibatkan dalam proses validasi. Mereka bertugas mengevaluasi media dari segi relevansi materi yang disajikan, memastikan bahwa isinya akurat, sesuai dengan kurikulum, dan dapat dipahami oleh siswa. Penilaian ini tidak hanya terbatas pada pemberian skor, tetapi juga mencakup penyediaan komentar dan saran yang konstruktif. Masukan dari para ahli materi sangat krusial untuk mengidentifikasi potensi kesalahan konsep, kesesuaian tingkat kesulitan, dan kebermanfaatan materi yang disajikan. Semua masukan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan, sehingga media pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli materi ini disajikan secara rinci dalam tabel berikut:

No	Validator 1	Nomor Indikator	Jumlah Skor	Validator 2	Nomor Indikator	Jumlah Skor
1	Sangat Relevan	2,5,8,14	16	Sangat Relevan	1,2,4,5,6,7,9,10,12,13,14	44
2	Relevan	1,3,4,6,7,9,10,11,12,13	30	Relevan	3,8,11	9
3	Cukup Relevan	-		Cukup Relevan	-	
4	Tidak Relevan	-		Tidak Relevan	-	
Total			46			53
Presentase			82,14%			94,64%
Kriteria Penilaian Sangat Valid				Sangat Valid		

**Table 2. Validasi Ahli Materi**

Kevalidan Materi dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

#### Figure 9.

Keterangan:

P = Persentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

(Safrinus & Harefa, 2022)

Validator 1:  $P = \frac{x}{100} = 82,14\%$

Validator 2:  $P = \frac{x}{100} = 94,64\%$

Hasil validasi materi dari validator 1 memperoleh presentase 82,14% dengan kategori sangat valid. Sedangkan dari validator 2 memperoleh presentase 94,64% dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah ditentukan, hal ini menunjukkan bahwa validasi materi pada media pembelajaran interaktif berbasis google slide pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V memenuhi kriteria sangat valid, dan dapat di uji cobakan.

### c. Rekapitulasi Presentase Skor Kevalidan Media Pembelajaran Interkatif Google Slide

Rekapitulasi presentase skor kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis google slide yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Validator 1	Keterangan	Validator 2	Keterangan
		Presentase Skor		Presentase Skor	
1	Media	82,50%	Sangat Valid	93,75%	Sangat Valid
2	Materi	82,14%	Sangat Valid	94,64%	Sangat Valid
Rata-Rata		82,32%	Sangat Valid	94,19%	Sangat Valid

**Table 3. Rekapitulasi Presentase Kevalidan Media**

### 3. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis google slide. Hal ini diukur menggunakan instrumen observasi keterlaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis google slide dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur intrinsik cerita, dan melalui penyebaran angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil dari angket ini akan menjadi tolak ukur sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis google slide praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

#### a. Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif google slide. Diamati oleh guru kelas V, guru mengamati keterlaksanaan pembelajaran menggunakan skala likert 4. Yakni pilihan jawaban sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Adapun skor dan kriteria dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Rata-Rata (%)	Kriteria
1	Guru Kelas	59	60	98, 33%	Sangat Praktis

**Table 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran**

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada tabel diatas, secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Adapun hasil dari observer yang merupakan guru kelas V, menyatakan keterlaksanaan pembelajaran dengan kriteria sangat praktis karena memperoleh nilai presentase 98,33%, sehingga dapat dikatakan sangat praktis.

#### b. Angket Respon Guru

Penerapan media pembelajaran interaktif Google Slides di kelas V SDN 69 Sikapaya telah mendapatkan respons yang sangat positif dari guru kelas, Karena platform ini sangat mudah diakses. Guru merasa bahwa fitur-fitur yang disediakan oleh Google Slides, seperti penyisipan video, gambar, dan animasi, memungkinkan mereka untuk menciptakan materi yang lebih dinamis dan menarik. Kemudahan dalam mengedit dan memodifikasi presentasi secara real-time juga menjadi poin penting, karena guru dapat menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan dan umpan balik dari siswa dengan cepat. Untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran google slide menggunakan skala likert 4, yakni pilihan jawaban sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik. Adapun skor dan kriteria hasil penilaian guru wali kelas V dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Responden	Aspek 1: Tampilan	Aspek 2: Isi	Aspek 3: Efektivitas	Skor	Rata-Rata (%)	Kriteria
1	Guru Kelas	34	20	24	78	97,50%	Sangat Praktis

**Table 5. Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru**

Menghitung persentase jumlah nilai respon guru untuk semua pernyataan. Dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

**Figure 10.**

Keterangan:

P = Persentase respon guru dalam (%)

= Total skor dari responden

$\sum xi$  = Total skor ideal

(Safrinus & Harefa, 2022)

$$P = x \times 100 = 97,50\%$$

Berdasarkan hasil respons guru, media pembelajaran interaktif Google Slides dinilai sangat praktis. Guru kelas V memberikan penilaian yang sangat tinggi, dengan perolehan skor 97,50%. Skor ini menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria sangat praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan memudahkan guru dalam menyajikan materi pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa Google Slides dapat menjadi alat bantu yang sangat efisien dan fungsional di kelas.

#### c. Angket Respon Siswa

Angket respons siswa merupakan instrumen penting yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slides dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Angket ini secara spesifik dirancang untuk mendapatkan pandangan langsung dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media tersebut. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana media ini dapat mempermudah proses belajar, meningkatkan pemahaman, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dari perspektif siswa. Penelitian ini melibatkan 16 siswa sebagai responden, yang seluruhnya merupakan siswa kelas V di SDN 69 Sikapaya Kota Maros. Setiap siswa diberikan serangkaian pertanyaan dalam angket yang mencakup berbagai aspek, seperti kemudahan navigasi, daya tarik visual, kejelasan materi, dan tingkat interaksi yang ditawarkan oleh Google Slides. Pengumpulan

data dari siswa secara langsung ini sangat krusial, karena mereka adalah pengguna utama dari media pembelajaran, sehingga umpan balik mereka menjadi landasan utama dalam menilai keberhasilan dan kepraktisan suatu media. Adapun hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Responden	Aspek 1: Materi	Aspek 2: Media	Aspek 3: Kemudahan Penggunaan	Skor
1	Siswa 1	20	20	18	58
2	Siswa 2	18	20	20	58
3	Siswa 3	20	20	17	57
4	Siswa 4	20	19	19	58
5	Siswa 5	20	19	19	58
6	Siswa 6	19	19	20	58
7	Siswa 7	19	20	19	58
8	Siswa 8	19	20	19	58
9	Siswa 9	19	20	19	58
10	Siswa 10	20	20	18	58
11	Siswa 11	19	19	19	57
12	Siswa 12	17	20	19	56
13	Siswa 13	19	20	19	58
14	Siswa 14	19	19	20	58
15	Siswa 15	19	18	20	57
16	siswa 16	18	20	20	58
Total					923
Presentase					96,15%
Kriteria Sangat Praktis					

**Table 6. Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa**

Menghitung persentase jumlah nilai respon siswa untuk semua pernyataan. Dengan menggunakan rumus:

**Figure 11.**

Keterangan:

P = Persentase respon guru dalam (%)



= Total skor dari responden

$\sum x_i$  = Total skor ideal

(Safrinus & Harefa, 2022)

$P = x \ 100 = 96,15\%$

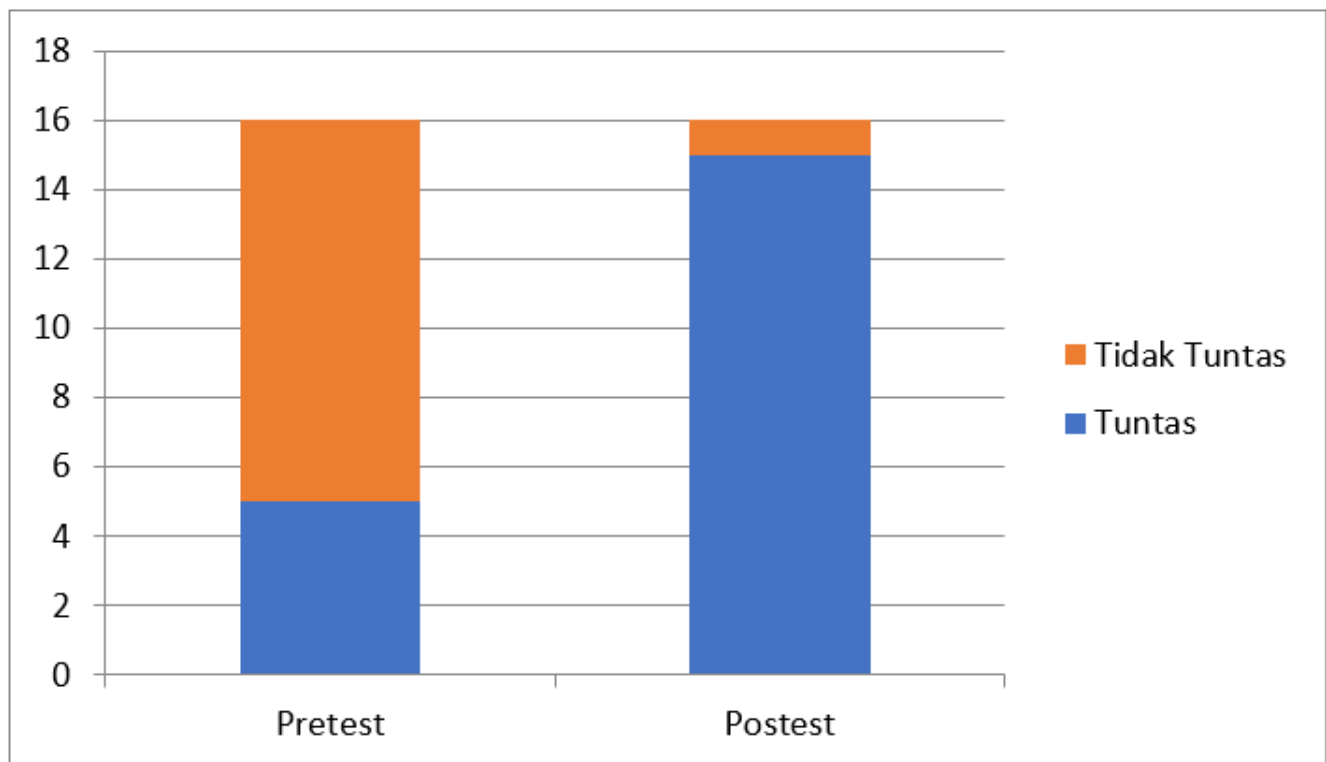
Berdasarkan hasil angket, siswa kelas V memberikan respons yang sangat positif terhadap kepraktisan media pembelajaran interaktif Google Slide. Penilaian yang diperoleh mencapai skor 96,15%, menunjukkan bahwa media ini sangat memenuhi kriteria sangat praktis dari sudut pandang siswa. Angka ini secara jelas membuktikan bahwa Google Slide tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam menunjang proses belajar-mengajar.

#### 4. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Google Slide

Uji keefektifan adalah langkah krusial dalam pengembangan media pembelajaran. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang telah dibuat tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Proses pengujian ini melibatkan siswa secara langsung sebagai subjek, yang akan menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Keefektifan media dapat diukur melalui perbandingan hasil pretest (tes sebelum penggunaan media) dan posttest (tes setelah penggunaan media). Peningkatan signifikan dari nilai pretest ke posttest menjadi indikator kuat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berhasil dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta pencapaian belajar siswa.

No	Nama	Pretest	Keterangan	Post test	Keterangan
1	Siswa 1	75	Tuntas	90	Tuntas
2	Siswa 2	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
3	Siswa 3	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4	Siswa 4	75	Tuntas	85	Tuntas
5	Siswa 5	80	Tuntas	100	Tuntas
6	Siswa 6	85	Tuntas	95	Tuntas
7	Siswa 7	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
8	Siswa 8	75	Tuntas	90	Tuntas
9	Siswa 9	65	Tidak Tuntas	85	Tuntas
10	Siswa 10	65	Tidak Tuntas	95	Tuntas
11	Siswa 11	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
12	Siswa 12	80	Tidak Tuntas	85	Tuntas
13	Siswa 13	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14	Siswa 14	70	Tidak Tuntas	85	Tuntas
15	Siswa 15	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
16	Siswa 16	55	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
Tuntas			5		15
Tidak Tuntas			11		1
Ketuntasan			31%		94%
Kriteria			Rendah		Tinggi

**Table 7. Pretest dan Posttest siswa Kelas V**



**Figure 12.** *Diagram Batang Pretest dan Posttest Siswa*

Berdasarkan diagram di atas, hasil pretest menunjukkan bahwa dari 16 siswa, hanya 5 siswa atau 31% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 11 siswa lainnya (69%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Setelah dilaksanakan pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil posttest, di mana 15 siswa (94%) berhasil mencapai ketuntasan dan hanya 1 siswa (6%) yang belum tuntas. Perbandingan ini menggambarkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari kriteria rendah pada pretest menjadi tinggi pada posttest, menandakan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Untuk menghitung persentase ketuntasan kelas secara keseluruhan, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{T}{n} \times 100$$

**Figure 13.**

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik

(Safrinus & Harefa, 2022)

Pretest:  $P = x \ 100 = 31\%$

Posttest:  $P = x \ 100 = 94\%$

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Slides sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 69 Sikapaya, terbukti dari peningkatan ketuntasan belajar yang naik dari 31% pada pretest menjadi 94% pada posttest. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari angka, tetapi juga dapat dijelaskan melalui mekanisme pembelajaran yang diterapkan. Google slide memungkinkan terciptanya interaktivitas yang tinggi, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi aktif berpartisipasi melalui kuis, tombol navigasi, dan animasi interaktif yang menstimulasi keterlibatan belajar. Selain itu, media ini mendukung visualisasi konsep yang kompleks melalui gambar, diagram, dan animasi, sehingga memudahkan siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyeluruh. Struktur materi yang sistematis dan kemudahan navigasi juga membantu siswa mengikuti alur pembelajaran dengan jelas, sementara fleksibilitas media memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing, mendukung pembelajaran mandiri dan diferensiasi kemampuan. Tidak kalah penting, penyajian materi yang menarik dan interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas Google Slides dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa dapat dijelaskan melalui kombinasi interaktivitas, visualisasi, navigasi yang mudah, pembelajaran mandiri, dan motivasi yang tinggi.

## **B. Pembahasan**

Bagian pembahasan ini bertujuan untuk memberikan interpretasi yang lebih mendalam terhadap hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Analisis akan di fokuskan pada empat pilar utama dalam penelitian pengembangan, yaitu gambaran prototipe, tingkat kevalidan, tingkat kepraktisan, dan tingkat efektivitas dari media pembelajaran interaktif google slide.

### **1. Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Google Slide**

Prototipe media pembelajaran interaktif berbasis google slide yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Google Slides menawarkan pendekatan yang efektif dan mudah diakses. Platform ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual dan interaktif. Google Slides memiliki fitur-fitur, seperti animasi, transisi, dan bisa memasukkan video, audio, atau gambar. Semua ini membuat presentasi yang awalnya cuma diam jadi lebih hidup dan menarik. Supaya lebih interaktif, dalam media pembelajaran google slide yang telah dikembangkan telah memakai tautan internal (internal linking). Ini seperti membuat "jalan pintas" yang menghubungkan satu slide ke slide lain. Jadi, siswa tidak harus mengikuti urutan slide yang kaku. Mereka bisa memilih sendiri mau belajar materi yang mana dulu. Cara ini mendorong mereka untuk belajar mandiri dan memilih materi yang paling mereka butuhkan. Untuk memaksimalkan potensi interaktivitasnya, Google Slide dalam penelitian ini telah dikombinasikan dengan menyisipkan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Google Slide adalah proses yang fleksibel dan inovatif. Pendekatan ini tidak memerlukan keahlian teknis yang mendalam, membuatnya dapat diakses oleh banyak pendidik. Dengan kreativitas dan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia, Google Slide dapat menjadi alat yang kuat untuk merancang materi pembelajaran yang personal dan adaptif. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan dalam berbagai skenario, baik untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran jarak jauh, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

### **2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Google Slide**

Penilaian terhadap media pembelajaran interaktif Google Slide yang telah dikembangkan dilakukan oleh dua validator ahli. Mereka mengevaluasi media berdasarkan empat aspek: tampilan media (8 item), isi (5 item), manfaat (4 item), dan penggunaan bahasa (3 item). Totalnya ada 20 item yang dinilai. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak. Validator pertama memberikan nilai 82,50% dan validator kedua memberikan nilai 93,75%, yang keduanya masuk dalam kategori "sangat valid". Hasil ini konsisten dengan penelitian lain yang menggunakan media serupa. Sebagai contoh, penelitian [14] tentang media audio visual berbasis Google Slides mendapatkan skor validitas 96%. Demikian pula, penelitian [15] tentang pengembangan media pembelajaran interaktif Google Slides juga mencapai skor validitas 96%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Google Slides yang dikembangkan sangat layak.

Dua orang ahli menilai materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis Google Slide. Ada 14 item yang dinilai, dengan fokus pada tiga aspek utama: isi (6 item), bahasa, tulisan, dan tampilan (6 item), serta manfaat media pembelajaran (2 item). Berdasarkan penilaian dari kedua ahli, materi ini dianggap sangat layak. Hasilnya menunjukkan nilai validitas dari validator 1 sebesar 82,14% dan validator 2 sebesar 94,64%, yang berarti materi tersebut validitasnya tinggi dari segi isi, bahasa, tampilan, dan manfaatnya.

Validator menyatakan bahwa media pembelajaran Google Slide dengan materi unsur intrinsik sudah valid dan layak digunakan. Namun, media tersebut perlu diperbaiki terlebih dahulu sesuai dengan beberapa saran yang diberikan. Semua komentar dan saran dari validator ini menjadi panduan untuk melakukan revisi.

### 3. Analisis Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Google Slide

Media pembelajaran Google Slides dianggap sangat praktis untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Kepraktisan ini terlihat dari beberapa aspek kunci. Pertama, kemudahan akses dan penggunaan. Google Slides adalah platform berbasis cloud yang bisa diakses dari mana saja dan kapan saja, asalkan ada koneksi internet. Antarmuka yang intuitif membuat guru dan siswa tidak perlu memiliki keahlian teknis khusus untuk menggunakannya. Semua fitur dasar, seperti membuat slide, menambahkan teks, gambar, atau video, sangat mudah dipahami oleh pendidik.

Kedua, efisiensi dalam proses pengembangan dan revisi. Guru dapat membuat materi pembelajaran dengan cepat menggunakan template yang sudah tersedia atau mendesainnya sendiri. Ketika ada materi yang perlu diperbarui, guru bisa langsung mengeditnya tanpa harus mencetak ulang atau membuat dari awal. Perubahan ini akan langsung terlihat oleh semua siswa, memastikan mereka selalu mendapatkan materi terbaru.

Setelah proses penggunaan media pembelajaran berbasis google slide pada materi unsur intrinsik cerita, dilakukan beberapa kali pertemuan selanjutnya dengan materi yang berbeda dengan menggunakan media pembelajaran google slide. kemudian diberikan angket respon siswa. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis google slide berfungsi untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Hasil respon siswa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis google slide memiliki persentase 96,15% dengan kategori sangat praktis. Sejalan dengan hasil angket respon guru dengan presentase 97,50% pada kategori sangat praktis. Sehingga media pembelajaran google slide dapat disimpulkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Dari sisi praktis di lapangan, guru melaporkan bahwa penggunaan media ini memudahkan mereka dalam menyampaikan materi, mengurangi ketergantungan pada buku teks, dan membuat kelas lebih interaktif. Siswa menunjukkan respons emosional yang positif, seperti antusiasme saat mengerjakan kuis interaktif, rasa ingin tahu yang meningkat, dan keterlibatan aktif selama diskusi. Beberapa siswa bahkan tampak lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan karena bisa mengulang materi melalui tautan internal. Namun, analisis praktis juga perlu mempertimbangkan potensi hambatan, seperti keterbatasan jaringan internet di beberapa lokasi, atau guru yang kurang terampil dalam teknologi informasi yang dapat mempengaruhi kelancaran penggunaan media.

Dengan demikian, meskipun Google Slides sangat praktis dan efektif untuk pembelajaran, kesuksesan implementasinya tetap bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kemampuan guru.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh [16] menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Google Slide sangat praktis dan layak digunakan. Media ini efektif untuk membantu siswa, khususnya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Kegiatan Ekonomi, melatih kemampuan mereka dalam menginterpretasikan ide-ide.

#### 4. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa kelas V SDN 69 Sikapaya Maros dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi unsur intrinsik cerita, penting untuk memahami faktor-faktor pendukung dari dalam diri siswa maupun dari luar. Tugas guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perubahan perilaku siswa. Untuk mengetahui perubahan yang terjadi, proses pembelajaran Bahasa Indonesia dibagi menjadi tiga tahapan yaitu pretest, proses, dan posttest.

Sebelum menggunakan media Google Slide, siswa mengerjakan pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka. Pada tahap ini, pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku teks sebagai media pembelajaran, tanpa alat bantu lainnya. Hasil pretest menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih kurang, dan mereka kesulitan menjawab soal-soal sederhana. Setelah tes awal ini, proses pembelajaran dilanjutkan dengan penggunaan media Google Slide pada pertemuan berikutnya.

Adapun data hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 69 Sikapaya Maros sebelum menggunakan media pembelajaran google slide menunjukkan bahwa dari 16 siswa hanya 5 orang siswa yang tuntas dengan nilai terendah pretest adalah 55 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan tingkat presentase ketuntasan 31%. Sedangkan data hasil uji coba setelah menggunakan media pembelajaran google slide menunjukkan bahwa dari 16 siswa yang tuntas adalah 15 orang siswa, sedangkan yang tidak tuntas hanya 1 orang siswa, adapun nilai terendah dari posttest adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 100. Dengan presentase ketuntasan 94%.

Sehingga dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis google slide pada menentukan unsur intrinsik cerita kelas V SDN 69 Sikapaya Maros, dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh [12] yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Google Slides efektif dalam meningkatkan hasil dan keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan antara kelompok siswa yang menggunakan media tersebut dan kelompok yang tidak. Kelompok yang belajar dengan Google Slides menunjukkan hasil dan keaktifan yang lebih baik. Hasil ini sejalan juga dengan hasil penelitian [14] bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Google Slides sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam mengajar matematika, khususnya materi operasi hitung bilangan bulat. Media ini direkomendasikan untuk diterapkan sebagai sistem pembelajaran baru di sekolah.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif Google Slides terbukti valid, praktis, dan efektif. Kehadiran media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik siswa, tetapi juga memunculkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi siswa, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Sisi praktis di lapangan, seperti respon emosional siswa yang positif dan kemudahan guru dalam pengelolaan materi, memperkuat rekomendasi penggunaan Google Slides sebagai media pembelajaran yang adaptif dan inovatif di era digital.

## IV. Kesimpulan

Penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 69 Sikapaya Kabupaten Maros” telah melalui seluruh tahapan model ADDIE, mulai dari Analisis hingga Evaluasi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis Google Slides yang dirancang khusus untuk siswa kelas V SD, dengan fitur-fitur interaktif seperti tautan internal, kuis, animasi, dan multimedia yang meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan telah teruji kelayakannya melalui validasi para ahli, menunjukkan kualitas tinggi dari segi materi, media, dan bahasa, sehingga sangat layak digunakan. Selain itu, media ini terbukti praktis dan mudah diimplementasikan, dibuktikan dari respons guru sebesar 97,5% dan respons siswa 96,15% yang menyatakan media sangat praktis dan mudah digunakan. Dari sisi efektivitas, penggunaan media ini meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan; ketuntasan siswa meningkat dari 31% pada pretest menjadi 94% pada posttest, dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia dan partisipasi aktif siswa. Kontribusi dan novelty penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis Google Slides yang mengintegrasikan aspek interaktivitas, fleksibilitas, dan keterlibatan siswa secara simultan, yang membedakannya dari penelitian sebelumnya yang hanya menekankan validitas atau penggunaan media digital secara umum. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri, memilih materi sesuai kebutuhan, dan berpartisipasi aktif melalui kuis interaktif, sehingga menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan personal.

Implikasi praktis bagi guru adalah penggunaan Google Slides sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah penyampaian materi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memungkinkan guru menyesuaikan materi dengan kebutuhan belajar siswa secara lebih fleksibel. Implikasi bagi kebijakan pendidikan adalah dorongan untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran di sekolah dasar, sehingga kualitas belajar mengajar dapat meningkat dan sekolah mampu menyediakan media pembelajaran yang adaptif serta menarik bagi siswa. Saran penelitian lanjutan mencakup uji coba media pembelajaran ini pada jenjang kelas yang berbeda atau mata pelajaran lain, serta penelitian yang mengeksplorasi dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan soft skill siswa, sehingga efektivitas media berbasis Google Slides dapat dianalisis secara lebih komprehensif.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan apresiasi kepada pimpinan sekolah serta guru kelas V SDN 69 Sikapaya Kabupaten Maros atas izin dan kolaborasi yang diberikan selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua siswa kelas V yang telah berkontribusi dalam kegiatan penelitian ini.

### **References**

1. [42] R. Wal Ilham, “Perkembangan Teknologi di Bidang Pendidikan,” *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, vol. 2, no. 5, pp. 468–475, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
2. D. Y. Agustin, P. Setyosari, and S. Suharti, “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, vol. 5, no. 12, p. 1793, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14335>
3. M. Ali, “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar,” *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 35–44, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
4. L. Apreasta, Y. Darniyanti, and B. Sapira, “Pengembangan E-LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Elemen Membaca dan Memirsa dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 3, pp. 979–984,

2023.

5. Y. Budyastuti and E. Fauziati, "Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 112-119, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1126>
6. P. Dita, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Early Childhood Islamic Education Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 73-85, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
7. E. N. Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Mahesa*, vol. 1, no. 1, pp. 242-248, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
8. B. Al Habsy, F. Oktafiani, D. M. Salsabila, and C. I. Zahro, "Teori Humanistik dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2, p. 12, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162>
9. S. Syarifuddin, "Teori Humanistik dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, vol. 6, no. 1, pp. 106-122, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.837>
10. L. Fakhriah, R. A. Pramadi, and M. Listiawati, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 8, no. 1, pp. 15-21, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
11. S. Dewi, F. A. Rohmah, L. C. Anggraeni, and R. D. Ristanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Slides Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, vol. 4, no. 2, p. 181, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i2.15757>
12. N. Susilowati, R. S. Anam, and T. Supriyanto, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 4, no. 1, pp. 10-18, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ/article/view/63980>
13. M. Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 1220-1230, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
14. E. S. Ramdhani and I. Baadilah, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Google Slide Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat untuk Sekolah Dasar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 11, no. 3, p. 2418, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5758>
15. S. Marifah and N. Amaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7563-7572, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>
16. S. Marifah and N. Amaliyah, *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7563-7572, 2022.