



PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SLIDES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SD KELAS IV PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Dwi Nurhayati¹, Mey Dian Hulandari², Azzahra Fadhila Fakhrunnisa³, Riska Dami Ristanto⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Semarang

Article Info

Article history:

Published Mar 31, 2023

Keywords:

Fourth Grade Students Google Slides Learning Media Science Subject

ABSTRACT

This study aims to develop a google slide-based learning media model for grade IV science subjects, SD Negeri Patemon 01. The research method used is the research and development (R&D) method with the ADDIE approach. Data collection methods used in this research are observation and interviews and use pre-test and post-test. The steps taken included observation and interviews at school, making learning media, developing, implementing, and evaluating uji kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui pengujian ahli materi dan ahli media. The results of testing the feasibility of learning media were obtained from the results of calculating the average pre-test and post-test, with the percentage of learning outcomes increasing by 47%. This presentation can be said to be quite good and feasible to be used as learning media.

Corresponding Author:

Dwi Nurhayati,
Universitas Negeri Semarang,
UNNES Sekaran Campus Gunungpati Semarang 50229 Central Java, Indonesia
E-mail: dwinh@students.unnes.ac.id

How to Cite:

Nurhayati, D., Hulandari, M D., Fakhrunnisa, A F., & Ristanto, R D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Google Slides Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17 (1), 68-74.



1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana untuk menyalurkan materi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Setiap sekolah pastinya mempunyai media pembelajaran yang berbeda-beda untuk peserta didiknya. Hal tersebut dilakukan untuk membuat peserta didik paham mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Untuk itu, diperlukan observasi pada salah satu sekolah dengan tujuan mengetahui media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada peserta didik pada suatu sekolah. Sekolah Dasar Negeri Patemon 01 merupakan salah satu sekolah dasar yang terdapat di Kota Semarang. SD ini tepatnya berlokasi di Jl. Mr. Koesbiyono Tjondrowibowo, Patemon, Gunung Pati, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah Dasar ini sudah terakreditasi A dan memiliki dua kurikulum dalam pelaksanaannya. Kurikulum yang digunakan pada SD Negeri Patemon 01 ini yaitu Kurikulum Merdeka untuk kelas satu dan empat dan Kurikulum 2013 untuk kelas dua, tiga, lima, dan enam. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006. Sedangkan, Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

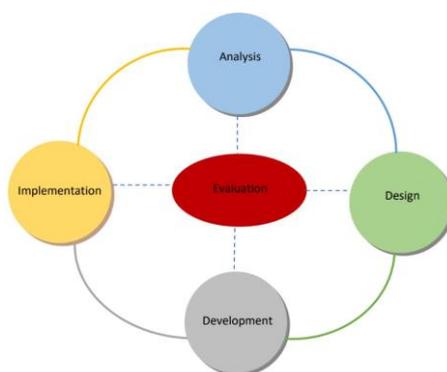
Pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Patemon 01 menerapkan enam hari kerja. Pembelajaran di SD Negeri Patemon 01 berjalan cukup efektif. Dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang terdapat siswa yang main atau kurang memperhatikan proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi pada kelas IV SD Negeri Patemon 01. Umumnya, kelas IV merupakan masa peralihan dari kelas III untuk menuju ke satu tingkat di atasnya. Tingkatan pada kelas IV sangat perlu diperhatikan. Karena, di kelas IV sudah diberikan materi yang terfokus pada ujian yang akan berkaitan dengan kelas V dan VI. Beberapa siswa dinilai kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan di papan tulis. Hal ini disebabkan karena kurang minatnya siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dan dinilai kurang menarik. Selain itu, diperlukan juga, khususnya pada mata pelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman lebih tinggi serta praktik yang sesuai dengan materi. Selain itu, mata pelajaran tersebut juga ada saat ujian sekolah nantinya.

Pemilihan media pembelajaran informatika untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri Patemon 01, dikarenakan mata pelajaran tersebut adalah salah satu mata pelajaran yang akan lebih mudah dipahami apabila menggunakan media pembelajaran yang berbasis *Google Slide*. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Karena, mata pelajaran IPA lebih menekankan pada aspek pemahaman materi, hafalan, dan praktik secara langsung. Di sisi lain, apabila mata pelajaran IPA hanya menggunakan media papan tulis kemungkinan siswa akan kurang paham dan terkesan membosankan. Khususnya, untuk kelas IV pada SD Negeri Patemon 01 yang memerlukan pemahaman lebih dalam lagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran *google slides*.

Penggunaan media pembelajaran informatika berbasis *google slides* yang akan digunakan untuk mendukung penyampaian materi pelajaran memiliki beberapa keuntungan, antara lain memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa, agar lebih jelas dan mudah dipahami, terlebih penggunaan *google slides* yang berisi pokok-pokok atau poin-poin penting. Selain itu, *google slides* bisa membuat penyampaian materi lebih menarik, karena adanya gambar, video, dan audio, yang mana hal ini akan membuat siswa tidak mudah bosan terhadap materi yang disampaikan. *google slides* juga dapat berisi animasi yang lebih interaktif, sehingga dapat merangsang pola pemikiran peserta didik, sehingga tujuan dari proses belajar mengajar dapat tercapai ataupun bisa mencapai hasil yang diharapkan.

2. METODE

Observasi dilakukan di SD Negeri Patemon 01 yang berlokasi di Jl. Mr. Koesbiyono Tjondrowibowo, Patemon, Gunung Pati, Kota Semarang pada siswa kelas IV dengan jumlah 24 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D). Metode (R&D) ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Peneliti menggunakan metode R&D dengan model pendekatan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) observasi dan wawancara, dilakukan untuk mengetahui tentang sekolah dan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Patemon 01 (2) *pre-test* dan *post-test*, dilakukan untuk mengetahui tingkatan siswa sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran yang dibuat.



Gambar 1. Bagan Alur Tahapan Penelitian

Tahap penelitian pada observasi ini, antara lain: (1) Analysis, dilakukan dengan cara observasi ke sekolah dan wawancara pada guru kelas IV SD Negeri Patemon 01 untuk pengumpulan sumber informasi dan pencarian masalah. (2) Design, dilakukan dengan perancangan dan pembuatan media pembelajaran oleh peneliti. (3) Development, dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang sudah dibuat. (4) Implementation, dilakukan untuk peserta didik sebagai penerapan media pembelajaran yang telah dibuat. (5) Evaluation, dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat.

Analisis hasil belajar siswa :

$$\text{Mean Pre - Test} = \frac{\text{Jumlah Nilai Pre - test}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Mean Post - Test} = \frac{\text{Jumlah Nilai Post - test}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Presentasi Hasil Belajar} = \frac{(\text{Mean post - test}) - (\text{Mean pres test})}{\text{Mean Pres - test}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa tahap penelitian yang dilakukan dalam melakukan observasi ini, antara lain:

a. Analysis

Langkah pertama yang dilakukan yaitu analisis, dengan cara observasi langsung ke sekolah dan melakukan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri Patemon. Hasil wawancara yang diperoleh yaitu masih banyaknya siswa yang kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, terlebih jika hanya menggunakan media papan tulis. Selain itu, siswa akan lebih mudah bosan dan sering tidak memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, misalnya dengan menggunakan *google slides*. *Google Slide* merupakan sebuah layanan dari *google* untuk membuat presentasi online. Dengan menggunakan *google slide*, kita bisa membuat materi semenarik mungkin dengan memadukan gambar, video, audio maupun animasi, sehingga siswa tidak mudah bosan dengan materi yang disampaikan

b. Design

Setelah melakukan wawancara, tahapan yang selanjutnya adalah membuat media pembelajaran melalui *google slides*, dimana berisi salah satu bab materi kelas IV sebagai bahan untuk menganalisis pemahaman siswa. Pembuatan media ini tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Pada tahap ini perlu ditentukan materi apa saja yang akan dibuat dalam media pembelajaran, yang nantinya akan disusun dan dikembangkan.

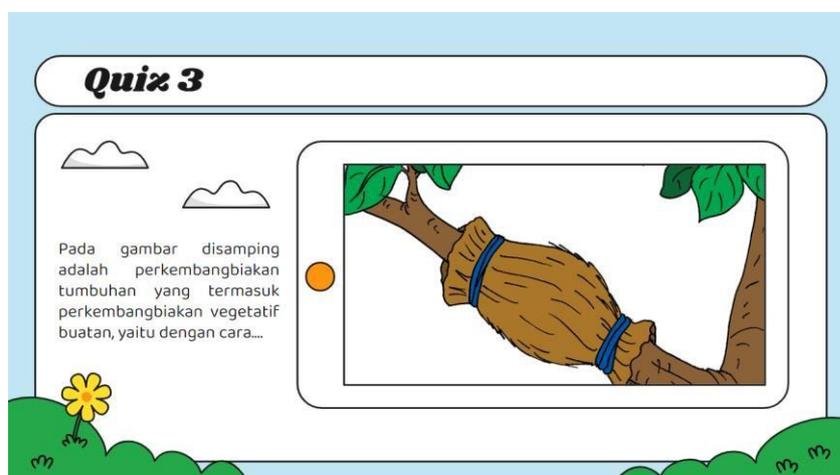


Gambar 2. Pembuatan Media Pembelajaran dengan Google Slides

c. Development

Setelah menentukan materi pembelajaran, langkah selanjutnya adalah mengembangkannya dalam media yang telah dibuat. Dalam *google slide* kita bisa menambahkan berbagai jenis media, seperti teks materi, gambar, animasi, audio, maupun video. Selain itu, kita bisa mengatur susunan slide dan menambahkan animasi maupun transisi, sehingga tampilannya menjadi lebih praktis, menarik, dan mudah untuk dipahami. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan soal pre-test dan post-test yang akan

diberikan kepada siswa dalam bentuk cetakan kertas, serta menambahkan beberapa kuis untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 3. Pengembangan Media dengan Membuat Kuis

d. Implementation

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan media yang sudah dibuat. Implementasi media pembelajaran dilakukan secara langsung di ruang kelas IV SD Negeri Patemon 01, yang dihadiri oleh 24 siswa. Kegiatan yang dilakukan adalah menjelaskan materi kepada siswa dengan bantuan proyektor, serta mengajak siswa untuk berdiskusi secara aktif. Selain itu, siswa juga mengerjakan soal pre-test sebelum materi dijelaskan lebih lanjut, guna mengetahui sejauh mana kemampuan siswa, serta post-test yang dikerjakan setelah penjelasan materi selesai.

e. Evaluation

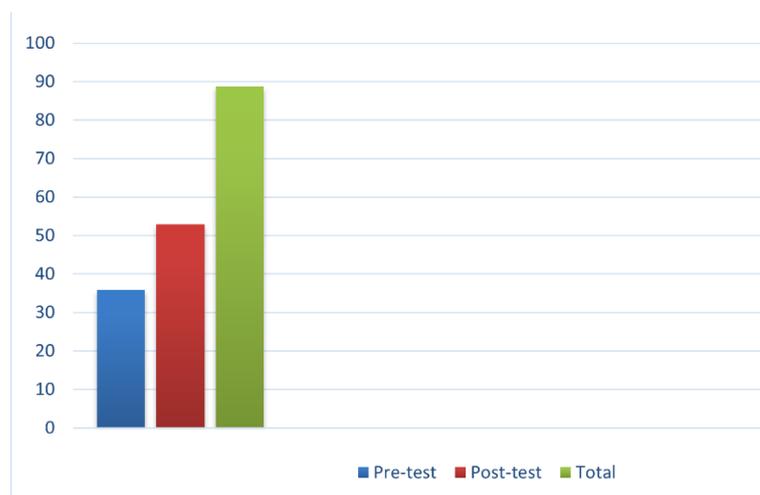
Tahap evaluasi dilakukan guna mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat sudah cukup efektif dibandingkan sebelum diterapkannya media pembelajaran tersebut di kelas. Hasil evaluasi bisa didapatkan dari hasil pre-test dan post-test yang sudah dikerjakan oleh siswa. Apabila ada peningkatan nilai dari hasil pre-test dan post-test, maka media tersebut bisa dikatakan cukup efektif dan bisa meningkatkan pemahaman siswa, begitu juga sebaliknya.

Hasil Pengerjaan Pre-test dan Post-test

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Nilai	Jumlah Nilai	Rata-rata
Pre-test	860	35,83
Post-test	1270	52,92
Total	2130	88,75

Tabel diatas menunjukkan jumlah nilai dan rata-rata dari pengerjaan pre-test dan juga post-test oleh 24 siswa. Dari tabel tersebut, kita bisa melihat bahwa jumlah nilai dan rata-rata post-test lebih banyak daripada jumlah nilai dan rata-rata pre-test. Rata-rata nilai pre-test, post- test, dan rata-rata total juga dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi daripada nilai pre-test. Untuk menghitung persentase peningkatan hasil belajar dapat dihitung dengan cara:

$$Presentasi = \frac{(52,92) - (35,83)t}{35,83} \times 100\% = 47\%$$

Rata-rata nilai pre-test adalah 35,83, dan rata-rata nilai post-test adalah 52,92. Hal ini berarti bahwa hasil nilai tersebut mengalami peningkatan, dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 47%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat bisa dinilai cukup layak, karena bisa meningkatkan pemahaman siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, bisa meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran di kelas, dimana suasana kelas menjadi lebih kondusif. Hal ini disebabkan karena dengan adanya animasi dan video yang ditambahkan dalam *google slides*, mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan.

4. SIMPULAN

Artikel yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Google Slides Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam” yang telah peneliti lakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Pemilihan media pembelajaran informatika berbasis *google slides* untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri Patemon 01 adalah tepat dilakukan agar siswa lebih mudah memahami mata pelajaran tersebut; 2) Penggunaan media pembelajaran *google slides* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Patemon 01 efektif digunakan, karena menghasilkan peningkatan nilai dengan teknik pengumpulan data (*pre-test* dan *post-test*) yang telah dilakukan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, R. (2022). Pengembangan Adobe Flash Berbasis Power Point Pada Materi Perencanaan Manusia. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 20-31.
- Andi R & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 57-60.
- Dinda A.A, Yustia S & Dudung A.S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 54-65.
- Ida F, Iskandar W & Ibut P.L. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 84-97.
- Lia F, R. Ading & Milla L. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio*, 15-21.
- Nyoman S & Kadek Y. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 277-286.
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar*, 187-192.
- Syifa J.I & Puri P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2440-2448.
- Thia M & Puri P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendidikan Matematika*, 2228-2239.
- Yanti R & Rosmaini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII Smp. *Jurnal Bahasa*, 44-55.