

# DEVELOPMENT OF GOOGLE SLIDE INTERACTIVE MULTIMEDIA IN LITERACY TEACHING CLASS IV OF SD N SOGAN

*by Richam Sofiyana, Yulia Palupi, Wulan Tri Puji Utami*

---

**Submission date:** 03-Apr-2023 05:04PM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2054459752

**File name:** gle-slide-pada-pembelajaran-literasi-kelas-iv-sdn-sogan\_1\_1.pdf (263.94K)

**Word count:** 1981

**Character count:** 12584

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *GOOGLE SLIDE* PADA PEMBELAJARAN LITERASI KELAS IV SD N SOGAN

### *DEVELOPMENT OF GOOGLE SLIDE INTERACTIVE MULTIMEDIA IN LITERACY TEACHING CLASS IV OF SD N SOGAN*

Richam Sofiyana, Yulia Palupi, Wulan Tri Puji Utami  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP PGRI Wates

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif *google slide* pada pembelajaran literasi kelas IV di SD N Sogan serta untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif *google slide* pada pembelajaran literasi yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SD N Sogan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut Borg dan Gall dengan memodifikasi langkah pengembangan dari 10 langkah menjadi 7 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk operasional. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket uji kelayakan ahli media, ahli materi dan pengguna. Subjek uji coba produk multimedia interaktif *google slide* ini berjumlah 15 peserta didik kelas IV SD N Sogan.

Berdasarkan hasil penelitian, produk multimedia interaktif *google slide* pada pembelajaran literasi layak digunakan menurut hasil berikut: validasi dari segi materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria "sangat baik". Validasi dari segi media memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kriteria "baik". Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,40 dengan kriteria "sangat baik". Hasil uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,58 dengan kriteria "sangat baik". Dengan demikian, multimedia interaktif *google slide* yang telah dikembangkan dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran literasi kelas IV SD N Sogan.

**Kata kunci:** Pengembangan, Google Slide, Pembelajaran Literasi

#### Abstract

This study aims to develop interactive multimedia *google slides* for literacy learning in class IV at SD N Sogan and to determine the feasibility of interactive multimedia *google slides* for literacy learning developed for fourth grade students at SD N Sogan. The method used in this research is *research and development*, or *Research and Development (R&D)* according to Borg and Gall by modifying the development steps from 10 steps to 7 steps, namely *research and data collection, planning, initial product development, initial field trials, product revisions, main field trials, and operational product revisions*. The data collection instrument used a due diligence questionnaire for media experts, material experts and users. The test subjects for this interactive multimedia product were 15 students of class IV SD N Sogan.

Based on the results of the research, the *google slide interactive multimedia* product in literacy learning is feasible to use according to the following results: Material validation obtained an average score of 4.6 with the "very good" criterion. Validation in terms of the media obtained an average score of 3.8 with the "good" criterion. The results of the initial field trials obtained an average score of 4.40 with the "very good" criterion. The results of the main field trials obtained an average score of 4.58 with the "very good" criterion. Thus, the *google slide interactive multimedia* that has been developed is said to be suitable for literacy learning in class IV SD N Sogan.

**Keywords:** *Development, Google Slides, Literacy Learning*

## 10 Latar Belakang

Memasuki era revolusi industri 4.0 ini perkembangan teknologi semakin canggih. Semenjak adanya wabah pandemi *Covid-19* mulai tahun 2020 penggunaan teknologi menjadi meningkat, hal tersebut menjadikan terbukanya revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan tantangan bagi tenaga pendidik untuk memanfaatkan teknologi secara optimal untuk memfasilitasi peserta didik dalam kemampuan memahami, mengakses informasi, dan melakukannya secara bijak. Kemampuan inilah yang saat ini dikenal dengan literasi.

Menurut Abidin, dkk (2017: 1) literasi merupakan proses yang kompleks yang melibatkan pembangunan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih dalam. Literasi bukanlah sekedar keterampilan membaca dan menulis secara mekanis tetapi juga mencakup tanggapan, pemahaman, dan kegiatan kehidupan sehari-hari yang tersusun dan diaplikasikan melalui kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan. Menurut Syaiful Sagala (2012: 64) dalam merespon perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tentu tidak cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran literasi dapat dikembangkan dengan bantuan multimedia interaktif. Menurut Suyanto (dalam Nopriyanti, 2015: 224) berdasarkan hasil penelitian dari *Computer Technology Research (CTR)* bahwa seorang dapat mengingat apa yang dilihatnya sebesar 20%, 30% dari yang didengarnya, 50% dari yang didengar dan dilihatnya, dan 80% dari yang didengar, dilihat, dan dikerjakan secara simultan. Hal ini berarti bahwa penggunaan multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk meraih 80% dari yang dipelajarinya. Salah satu multimedia interaktif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran literasi yaitu menggunakan aplikasi *google slide*. Menurut Sari, dkk (2019: 99) *google slide* adalah aplikasi presentasi *online*, dengan menggunakan *google slide* kita juga dapat membuat, menyimpan dan membagi dokumen dengan pengguna lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD

Negeri Sogan pada tanggal 2 Juli 2021, dapat diketahui bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih berpusat pada buku-buku di perpustakaan dan teks cerita yang ada dalam buku paket. Kondisi Belajar Dari Rumah (BDR) pada saat itu menjadikan pembelajaran literasi yang dilaksanakan sebatas pemberian *link* video pembelajaran dari aplikasi *youtube* atau tugas membaca buku pelajaran.

Menurut penuturan guru kelas IV kurangnya penguasaan IT dari pendidik menjadikan pembelajaran literasi pada masa pandemi *covid-19* kurang efektif, karena peserta didik lebih tertarik dengan hal-hal yang baru dengan penyajian yang berbeda. Permasalahan tersebut melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Google Slide* pada Pembelajaran Literasi Kelas IV di SD Negeri Sogan".

Pengembangan ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif *google slide* dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan sumber literasi bagi peserta didik selain buku yang disediakan oleh pihak sekolah
2. Multimedia interaktif *google slide* mempertimbangkan kemampuan guru maupun peserta didik yang dapat memanfaatkan adanya teknologi.

Pengembangan ini mempunyai keterbatasan, diantaranya yaitu:

1. Multimedia interaktif *google slide* ini hanya diuji cobakan dengan responden kecil.
2. Mengakses Multimedia interaktif *google slide* ini harus terkoneksi dengan internet.

### Metode Penelitian

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Borg and Gall (dalam Soenarto, dkk 2013: 196) menentukan 10 langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut: (1) *Research and information collecting* (penelitian dan penguumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk), (4) *Preliminary testing* (uji coba awal lapangan), (5) *Main product revision* (revisi produk), (6) *Main field testing* (uji coba lapangan utama), (7) *Operational product revision* (revisi produk operasional), (8) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional), (9) *Final product revision* (revisi produk akhir),

dan (10) *Dissemination and implementation* (desiminasi dan implementasi).

Terdapat sepuluh langkah penelitian Borg and Gall, akan tetapi peneliti hanya melakukan tujuh langkah. Langkah ke delapan sampai sepuluh yaitu uji coba lapangan operasional, revisi produk akhir, dan desiminasi tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan tenaga, biaya, dan kemampuan peneliti.

### Hasil dan Pembahasan

Penyajian data uji coba dilakukan berdasarkan 7 langkah pokok model Borg & Gall yang digunakan peneliti. Penjelasan data uji coba berdasarkan masing-masing langkah adalah sebagai berikut:

#### 1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui studi pendahuluan, analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan, dan analisis kebutuhan studi pustaka. Studi pendahuluan merupakan kegiatan menganalisa kebutuhan tentang pelaksanaan pembelajaran literasi. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD N Sogan pada bulan Juli 2021.

#### 2. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan pengembangan produk dilakukan dengan langkah-langkah perumusan kompetensi antara lain tema, subtema, topik, serta pemahaman bermakna dari pembelajaran literasi dengan menggunakan multimedia interaktif berupa *google slide*. Peneliti juga membuat *flowchart* dan persiapan perancangan *google slide* untuk mengembangkan media, serta peneliti menentukan desain untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

#### 3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Bentuk Permulaan dari Produk)

Langkah pengembangan produk multimedia interaktif berupa *google slide* pada pembelajaran literasi dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Melakukan Pengembangan Produk, meliputi: (1) Komponen multimedia interaktif (teks, gambar, animasi, audio, video, interaktivitas), (2) Penyajian materi (subtema Tanah Air Indonesia).

- b. Melakukan Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli Media dalam penelitian ini adalah Bapak Faridl Musyadad, M.Pd. selaku

dosen FIP IKIP PGRI Wates. Aspek yang di validasi meliputi (1) tampilan program, (2) pengelolaan program, (3) penggunaan komponen multimedia, (4) penggunaan navigasi, (5) kualitas interaktivitas dan umpan balik, (6) kejelasan petunjuk penggunaan, dan (7) memotivasi peserta didik. Hasil akhir validasi ahli media mendapatkan skor 3,8 dengan kategori baik.

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Dr. Drs.Y.B. Jurahman, M.Pd selaku dosen FIP IKIP PGRI Wates. Aspek yang divalidasi meliputi (1) struktur isi (2) akurasi isi (3) bahasa dan ejaan (4) informasi tambahan (5) penguasaan materi (6) memotivasi dan menarik perhatian (7) kualitas umpan balik. Hasil validasi materi mendapatkan skor 4,6 dengan kategori sangat baik.

#### 4. *Preliminary Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Kegiatan uji coba lapangan awal dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022 yang melibatkan 3 peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pelaksanaan uji coba, peserta didik diminta untuk menggunakan multimedia interaktif secara mandiri. Penilaian untuk kelayakan media dilakukan dengan meminta peserta didik mengisi angket uji kelayakan pengguna. Data yang diperoleh pada uji coba lapangan awal mendapat skor rata-rata 4,40 dengan kategori sangat baik.

#### 5. *Main Product Revision* (Revisi Produk)

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media dan materi. Namun, perlu adanya penjelasan tentang menu-menu yang perlu dibuka pada uji coba tahap berikutnya.

#### 6. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan Utama)

Kegiatan uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022 yang melibatkan 12 peserta didik. Pelaksanaan uji coba, peserta didik diminta untuk menggunakan multimedia interaktif secara mandiri. Penilaian untuk kelayakan media dilakukan dengan meminta peserta didik mengisi angket uji kelayakan pengguna. Data yang dihasilkan dari uji coba lapangan utama mendapatkan skor rata-rata 4,58 dengan kategori sangat baik.

#### 7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Operasional)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media dan materi.



### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikaji bahwa produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni multimedia interaktif berupa *google slide* pada pembelajaran literasi kelas IV SD Negeri Sogan. Setiap kegiatan pembelajaran literasi disusun berdasarkan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, latihan soal, kuis, dan kegiatan literasi yang harus dilakukan peserta didik.

### Daftar Pustaka

- Abidin, Y., Mulyati, T., Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andayani, Endah. (2021). Efektivitas Berbagai Macam Fitur Google Sebagai Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* (Vol. 2 tahun 2021), 218-225.
- Indriasari, Sofiyanti. (2020). *Aplikasi Office Menggunakan Google Suite*. Yogyakarta: Deepublish.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nopriyanti & Sudira, Putu. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK*. *Jurnal Pendidikan Vokasi* (Vol. 5 tahun 2015) 222-235.
- Nurrohmah, Maisaroh F. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD Negeri Karangrejek II Gunungkidul Yogyakarta*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnamasari, Sriwulan. (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 6 tahun 2019) 37-43.
- Sari, A. O., Kesuma, G. C & Anggraini, Dian. (2019). Google Slide dan Quizizz dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 9 tahun 2019) 97-104.
- Soenarto, dkk. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Syaiful Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

# DEVELOPMENT OF GOOGLE SLIDE INTERACTIVE MULTIMEDIA IN LITERACY TEACHING CLASS IV OF SD N SOGAN

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	2%
2	<a href="https://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet Source	1%
3	<a href="https://e-repository.unsyiah.ac.id">e-repository.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Ervhy Indra Puspita, Tin Rustini, Dinie Anggraeni Dewi. "RANCANG BANGUN E-BOOK "KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN ALAMKU" PELAJARAN IPS KELAS V SD", Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS, 2021 Publication	1%
5	<a href="https://download.atlantis-press.com">download.atlantis-press.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%



8	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://sc.syekhnurjati.ac.id">sc.syekhnurjati.ac.id</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1 %
12	Arisman Sabir, Ikhsan Maulana Putra. "MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA DAN JIWA NASIONALISME MAHASISWA STKIP MUHAMMADIYAH MUARA BUNGO", Jurnal Muara Pendidikan, 2021 Publication	1 %
13	<a href="http://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %

17

I Nengah Sueca, Ida Ayu Dewi.

"PENGEMBANGAN KLINIK LITERASI BERBASIS PERMAINAN BAHASA DALAM KEGIATAN LITERASI DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19", Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 2021

Publication

<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On