

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR BERBASIS GOOGLE SLIDE PADA MATERI SISTEM SASIS TKRO SMK NEGERI 3 SURABAYA

Fandi Dwinata Aditya¹⁾, Wahyu Dwi Kurniawan²⁾

^{1, 2)}Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Kampus 1 Unesa, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, 60231

e-mail: fandidwinata.20058@mhs.unesa.ac.id¹⁾, wahyukurniawan@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dalam penggunaan media ajar berbasis Google Slide dalam peningkatan respon siswa dan hasil belajar siswa TKRO SMK Negeri 3 Surabaya setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Google Slide. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk selalu kreatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung pengembangan media pembelajaran. Metode penembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Didapati hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Google Slide pada materi Sistem Kemudi Kendaraan Ringan di SMK Negeri 3 Surabaya memperoleh nilai rata-rata N-Gain di 77.6% dimana angka tersebut tergolong tinggi dan juga untuk respon siswa didapat hasil dari 3 aspek mendapat rata-rata angka di 88% dengan klasifikasi sangat praktis. Sehingga mendapat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan bahan ajar berbasis Google Slide dan respon siswa terhadap implementasi media belajar berbasis Google Slide mendapatkan respon yang positif.

Kata kunci: Pengembangan, Google Slide, Respon siswa, hasil belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the feasibility of using Google Slide-based learning media to improve student responses and learning outcomes for TKRO students at SMK Negeri 3 Surabaya after implementing Google Slide-based learning media. Teachers as facilitators are required to be creative in utilizing developments in information and communication technology to support the development of learning media. The development method used in this study was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results of this study indicate that the development of Google Slide-based learning media for the Light Vehicle Steering System material at SMK Negeri 3 Surabaya obtained an average N-Gain score of 77.6%, which is considered high. Furthermore, for student responses, the results obtained from three aspects obtained an average score of 88%, classified as very practical. Therefore, it can be concluded that there are differences in learning outcomes before and after the implementation of Google Slide-based learning materials and student responses to the implementation of Google Slide-based learning media received a positive response.

Keywords: Development, Google Slide, Student Response, Learning Outcomes

I. PENDAHULUAN

Kemajuan terhadap teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap kemajuan dunia pendidikan. Kemajuan pada teknologi yang terus mengalami berkembang khususnya pada sektor Pendidikan dalam hal pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber dan media belajar sangat berpengaruh pada aktivitas manusia, Sehingga seorang guru sebagai pengajar dituntut harus memiliki kreativitas dalam menyikapi kemajuan teknologi dan dapat membagikan manfaat dalam mendukung proses belajar di kelas [1]. Salah satu kemajuan teknologi yang mendukung dan sangat bermanfaat dalam bidang pendidikan yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan proses perkembangan teknologi terbaru yang mencakup seluruh teknis dalam suatu penyampaian informasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dibagi dua aspek yakni menjadi teknologi informasi yang mencakup berbagai hal yang bersinggungan dengan proses, pemanfaatan, manipulasi, dan pengaturan informasi. Atau dengan kata lain teknologi komunikasi yaitu apapun yang berhubungan dengan pemanfaatan alat bantu untuk memproses dan mengirimkan data dari satu perangkat ke perangkat lainnya [2]. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Dengan tumbuhnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadikan banyaknya

kesempatan dalam mengakses sumber belajar maupun bahan ajar yang mendukung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai bahan pembelajaran memberi manfaat, seperti menanamkan ketabahan emosional tiap individu, memberikan komunikasi yang efektif dan menciptakan fleksibilitas dalam kegiatan belajar [3].

Media pembelajaran adalah bagian utama pada proses berlangsungnya suatu kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media/bahan pembelajaran maka akan sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran [4].

Media pembelajaran adalah bagian penting pada proses berlangsungnya suatu pembelajaran. Dengan adanya media nahan ajar akan sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran [4]. Seiring perkembangan yang terjadi pada dunia pendidikan diikuti dengan perkembangan media pembelajaran yang ada. Dalam perkembangan yang terjadi ini banyak situs digital berbentuk websit yang fasilitasi kegiatan belajar dalam bentuk daring yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik. Salah satunya yaitu media Google Slide yang dirilis dan dipublikasikan ke publik di tanggal 9 Maret 2006 sebagai media google presentasi. Google Slide memiliki keunggulan dengan dapat digunakan dalam kondisi langsung didalam kelas dan juga dapat digunakan presentasi maupun tanya jawab dalam bentuk daring dengan menggunakan smartphone maupun laptop [5].

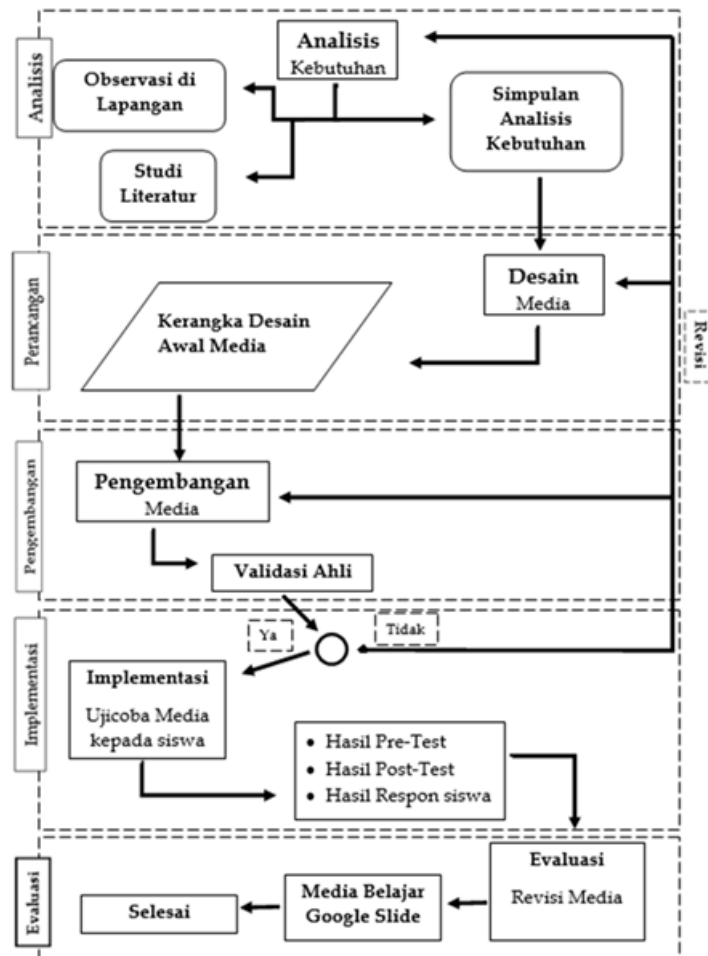
Hasil observasi sekaligus pengamatan yang sudah dilakukan peneliti di SMKN 3 Surabaya, dengan melakukan wawancara dengan Ibu Nurheni Farida selaku guru pengampu mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Kendaraan Ringan dan juga Ibu Chusnul Chotimah sebagai ketua jurusan dari jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 3 Surabaya mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran teori pada mata pelajaran Sistem Sasis Kendaraan Ringan sebagian besar belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Belum terdapat pemanfaatan bahan ajar seperti halnya penggunaan Google Slide sebagai bahan ajar yang menunjang penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran cenderung diberikan dengan metode ceramah yang didukung dengan media buku paket Pemeliharaan Sasis Kendaraan Ringan (PSKR). Dengan metode ceramah yang monoton siswa menjadi kurang interaktif, Hal itu dapat dilihat dengan kurangnya antusias bertanya siswa saat mengikuti mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Kendaraan Ringan. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadikan kurangnya minat atau daya tarik siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kurangnya minat siswa terhadap kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada hasil belajar para siswa.

Oleh karenanya, Penggunaan media bahan ajar yang bervariasi begitu dibutuhkan saat dilakukannya kegiatan pembelajaran. Dengan demikian peneliti memiliki ketertarikan daalam mengembangkan media bahan ajar berbasis Google Slide pada mata pelajaran Pemeliharaan Sasis Kendaraan Ringan pada kelas XI TKRO SMK Negeri 3 Surabaya. Melalui media Google Slide ini diharapkan dapat mendongkrak ketertarikan siswa akan variasi media bahan ajar yang digunakan[7]. Dengan meningkatnya ketertarikan siswa pada kegiatan belajar akan berdampak juga pada produktivitas siswa dalam pembelajaran yang mempengaruhi pada hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan kedepannya[8]

II. METODE

Penelitian ini memakai metode penelitian *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini dalam bentuk media pembelajaran berbasis Google Slide yang dapat dijangkau menggunakan laptop, pc, maupun smartphone. Media bahan ajar yang dirancang bermuatan materi pada elemen Sistem Sasis Kendaraan Ringan sesuai dengan capaian pembelajaran fase F. Menurut [7] Dengan penggunaan metode R&D pada penelitian ini, hasil bahan ajar dapat dianalisis sehingga didapatkan data mengenai kebutuhan siswa dan kelayakan media pembelajaran berfungsi dengan baik sehingga memberikan manfaat bagi siswa itu sendiri.

Model pengembangan yang digunakan peneneliti dalam menciptakan produk media belajar berbasis google slide adalah model ADDIE, model ini merupakan satu diantara jenis model pengembangan dari metode Reseach Design Development (R&D). Model ADDIE adalah bentuk singkat dari Analisis Design Development Implementation dan Evaluation. ADDIE hadir di tahun 1990-an dan dikembangkan Reiser dan Mollenda[9]. Alasan peneliti dari menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model ADDIE memiliki proses kerja yang berfokus pada tahapan Research and Development (R&D) tetapi lebih tersistem dan sederhana sehingga dapat menciptakan produk yang dapat efektif. Berikut merupakan alur pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima fase prosedur pengembangan menurut [10] yaitu fase Analisis (Analyze), fase Desain (Design), fase Pengembangan (Development), fase Implementasi (Implementation), fase Evaluasi (Evaluate). Tahapan rancangan penelitian jika digambarkan kedalam diagram alir dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Pengembangan Media

Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas IX Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 3 Surabaya.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 pada SMK Negeri 3 Surabaya.

3. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini yaitu siswa kelas XI jurusan Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMKN 3 Surabaya pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dalam bentuk angket mencakup penilaian validasi para ahli dan respon siswa. Angket tersebut berisikan pernyataan atau pertanyaan disusun beracuan konstruksi teoritik yang sudah dibuat sebelumnya dari berbagai indikator[11]. Jenis angket yang dimanfaatkan adalah jenis angket tipe tertutup dimana responden memberikan jawaban dari pernyataan maupun pertanyaan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang ada. Pemberian pretest dan posttest bertujuan sebagai acuan perbedaan hasil belajar kompetensi siswa sebelum maupun setelah penerapan media[12].

Teknik Analisis Data

1. Analisis Validasi Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas merupakan standar yang menunjukkan tingkat kevalidan maupun keakuratan suatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas tinggi [13]. Skala penilaian yang digunakan merupakan skala likert pada nilai skala 1 sampai 4. Tingkat kevalidan nilai V Aiken yaitu dengan nilai interval antara 0 hingga 1,00. Rentan validitinya terletak pada golongan valid jika nilainya $\geq 0,667$ selaku koefisien yang cukup tinggi. Jika nilai validitas $< 0,667$ sehingga media bahan ajar dikatakan tidak valid [13].

TABEL I
KRITERIA KOEFISIEN AIKEN'V

Rata-Rata skor Interval	Kriteria
$0,80 < V \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < V \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < V \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < V \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < V \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Diadopsi dari [13]

Data perolehan validasi media bahan ajar dalam bentuk validasi media dan validasi materi dihitung dengan rumus Aiken's V seperti berikut ini:

$$V = \frac{\Sigma S}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

- V = Koefisien validitas isi Aiken
 ΣS = Jumlah skor yang diberikan oleh penilai dikurangi skor terendah dalam kategori skala yang dipakai (R-Lo)
 R = Skor yang diberikan penilai
 Lo = Skor terendah dalam skala penilaian
 n = Jumlah validator
 c = Angka penilaian tertinggi

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini memiliki tujuan sebagai cara untuk mengetahui konsistensi pada instrument penelitian yang dimanfaatkan. Adapun analisis reliabilitas dapat dihitung dengan rumus dari Alpha Cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : Reliabilitas instrument
 k : banyaknya butir pernyataan
 $\Sigma \sigma_b^2$: jumlah varian butir
 σ_t^2 : varian total

Hasil dari skor instrumen yang dilahirkan dilakukan penghitungan dengan menerapkan rumus Alpha Cronbach menggunakan program *software* SPSS versi 25, apabila koefisien reliabilitasnya (r_{11}) ≥ 0.7 dikatakan reliabel [14]. Skala kriteria nilai dari rumus perhitungan Alpha Cronbach dapat dilihat sepertihalnya tabel berikut.

TABEL II
NILAI RELIABILITAS MEDIA

No	Nilai r11	Interpretasi
1	$r_{11} > 0,9$	Excellent
2	$0,9 > r_{11} > 0,8$	Good
3	$0,8 > r_{11} > 0,7$	Acceptable
4	$0,7 > r_{11} > 0,6$	Questionable
5	$0,6 > r_{11} > 0,5$	Poor
6	$r_{11} < 0,5$	Unacceptable

Sumber: diadopsi dari [14]

2. Analisis Kepraktisan/Respon Siswa

Data praktikalitas media pembelajaran Google Slide dihasilkan dari angket yang diberikan kepada 25 siswa. Uji praktikalitas media bahan ajar diperuntukkan dalam menganalisis data hasil respon siswa pada pemanfaatan media belajar berbasis Google Slide [15]. Setelah hasil praktikalitas didapatkan setelah itu dapat dikategorikan sesuai dengan tingkatan nilai kepraktisan layaknya pada table dibawah ini.

TABEL III
KEPRAKTISAN MEDIA BELAJAR

No	Presentase Skor (%)	Kriteria
1	86 – 100 %	Sangat Praktis
2	76 -85 %	Praktis
3	60 – 75 %	Cukup Praktis
4	55 – 59 %	Kurang Praktis
5	0 – 54 %	Tidak Praktis

Sumber:[16]

Data skor dari nilai praktikalitas akan dianalisis menerapkan skala likert, lalu nilai akhir segera dihitung dengan menerapkan rumus yaitu:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\sum K}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum K$: Hasil Skor yang didapat

$\sum N$: Hasil Skor Maksimal

3. Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa

Uji coba produk media bahan ajar dijalankan dengan skala terbatas yang memiliki tujuan untuk mengetahui ketidaksamaan hasil pembelajaran siswa sebelum maupun selepas pengimplementasian *treatment* menggunakan media google slide kepada siswa kelas XI TKRO 1 SMK Negeri 3 Surabaya dengan jumlah 25 siswa. Rata-rata nilai kelas dihitung dengan menerapkan rumus berikut:

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

Me : Nilai Rata-Rata

$\sum xi$: Jumlah Nilai Test

n : Jumlah Siswa

Untuk mengitung presetase keberhasilan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Keberhasilan Belajar} = \frac{\sum ni}{\sum no} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum ni$: Jumlah Siswa yang Mencapai KKM

$\sum no$: Total Seluruh Siswa

TABEL IV
KRITERIA PENILAIAN

Interval	Kriteria
80 - 100%	Sangat Tinggi
75 - 84%	Tinggi
60 - 74%	Sedang
40 - 59%	Rendah
0- 39%	Sangat Rendah

Sumber: Diadopsi dari [17]

Selanjutnya skor dari Pretest dan Posttest bisa terdeteksi kenaikan hasil belajar siswa menerapkan rumus N-gain untuk mendeskripsikan kategori perubahan/kenaikan yang terjadi. Adapun hasil perhitungan normalitas gain dapat diketahui kategori skornya dengan melihat tabel nilai dibawah ini:

TABEL V
KATEGORI N-GAIN

Iskor N-Gain	Kategori
$0,7 < \text{N-Gain}$	Tinggi
$0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$\text{N-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: [18]

Berikut merupakan rumus untuk menghitung nilai N-Gain seperti berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maximum} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

Pada tahap fase analisis ini bertujuan guna mengidentifikasi kondisi kebutuhan lingkungan pembelajaran, kondisi peserta didik, dan kesesuaian materi yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam media pembelajaran Google Slide[19]. Pada tahap menganalisa ini, peneliti melakukan analisis terhadap beberapa hal diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik, didapatkan hasil seperti berikut ini:

wawancara dengan guru dan peserta didik, didapati hasil:

- 1) Proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah.
- 2) Kurangnya media interaktif yang mendukung proses pembelajaran.
- 3) Siswa lebih sering berfokus pada kegiatan menyalin dan merangkum sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

b. Analisis Kurikulum

Setelah dilakukan analisis pada kurikulum dengan mengkaji capaian pembelajaran pada fase F elemen sistem sasis kendaraan ringan pada kurikulum merdeka, pendekatan, metode, model pembelajaran yang selaras dengan kurikulum tersebut, masih didapati beberapa siswa yang belum mampu melakukan perawatan dan overhaul pada sistem sasis kendaraan ringan.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Setelah dilakukan observasi terhadap siswa kelas XI TKRO SMK Negeri 3 Surabaya pada umumnya siswa telah mampu mengenal teknologi yang berkembang saat ini, seperti halnya smartphone. Sehingga apabila diberikan media ajar berbasis digital siswa tidak terlalu sulit untuk memahaminya.

d. Analisis Bahan Ajar

Setelah dilakukan analisis pada bahan ajar, didapati materi pembelajaran sudah cukup lengkap, tetapi dalam penyampaian materi tidak didukung dengan media ajar yang dapat menarik respon siswa sehingga tidak semua siswa dapat menyerap materi yang disampaikan.

2. Desain

Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Slide ini memuat konten pembelajaran Sistem Sasis Kendaraan Ringan yang berfokus pada materi Sistem Kemudi. Pada tahap ini meliputi proses:

a. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Google Slide

Tahapan perancangan ini bertujuan untuk mendesain media agar memiliki sistem navigasi yang jelas, memiliki tampilan yang menarik bagi siswa, dan penyusunan materi yang jelas sehingga proses pembelajaran dapat tepat sasaran.

b. Perancangan Flowchart media

Perancangan ini bertujuan untuk menggambarkan rancangan dari masing-masing sub menu sehingga pengguna dapat mengakses seluruh fitur dengan mudah.

3. Pengembangan

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada proses tahap ini merupakan realisasi dari proses pendesainan yang telah dilakukan. Berikut tahapan pembuatan media Google Slide:

- 1) Desain yang telah disusun pada tahap perancangan diwujudkan dalam bentuk web.
- 2) Materi yang telah disiapkan dicantumkan kedalam media yang dikembangkan.
- 3) Penyesuaian menu, layout, dan tampilan agar cocok diberbagai perangkat.
- 4) Dilakukan uji fungsi disetiap fitur untuk memastikan berbagai sub menu dapat berfungsi dengan baik diberbagai perangkat.

b. Uji Validitas

Tahap validasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat validitas produk yang dirancang. Hasil dari uji validitas dihitung menerapkan rumus Aiken's V yang mampu dilihat pada tabel dibawah ini:

TABEL VI
UJI VALIDITAS

Uji Validitas Media					Uji Validitas Materi				
Butir	Penilai			V	Butir	Penilai			V
	I	II	III			I	II	III	
Butir 1-15	53	51	52	0,822	Butir 1-15	54	50	48	0,793
Uji Validitas Butir Soal					Uji Validasi Angket Respon Siswa				
Butir	Penilai			V	Butir	Penilai			V
	I	II	III			I	II	III	
Butir 1-15	39	37	35	0,787	Butir 1-15	36	33	34	0,811

Hasil nilai validitas dari media yang diperoleh dihitung menggunakan penerapan rumus Aiken's, sehingga memperoleh skor rata-rata V sejumlah 0,822 yang artinya nilai validitas $\geq 0,667$, dan masuk dalam kategori validitasnya berada pada kategori "valid". Hasil nilai validitas dari materi yang diperoleh dihitung menggunakan penerapan rumus Aiken's, sehingga memperoleh skor rata-rata V sejumlah 0,793 yang artinya nilai validitas $\geq 0,667$, dan masuk dalam kategori validitasnya berada pada kategori "valid".

Hasil nilai validitas dari butir soal yang diperoleh dihitung menggunakan penerapan rumus Aiken's, sehingga memperoleh skor rata-rata V sejumlah 0,787 yang artinya nilai validitas $\geq 0,667$, dan masuk dalam kategori validitasnya berada pada kategori "valid".

Hasil nilai validitas dari angket respon siswa yang diperoleh dihitung menggunakan penerapan rumus Aiken's, sehingga memperoleh skor rata-rata V sejumlah 0,811 yang artinya nilai validitas $\geq 0,667$, dan masuk dalam kategori validitasnya berada pada kategori "valid".

c. Uji Reliabilitas

Dalam perhitungan reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 dalam menghitung nilai *Cronbach's Alpha*.

1) Uji Reliabilitas Media

Hasil perhitungan reliabilitas media menggunakan dukungan *software* SPSS versi 25 didapati nilai dari *Cronbach's Alpha* sejumlah 0,750 yang memperlihatkan standar reliabilitas media belajar berbasis Google Slide terletak pada standar dapat diterima.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

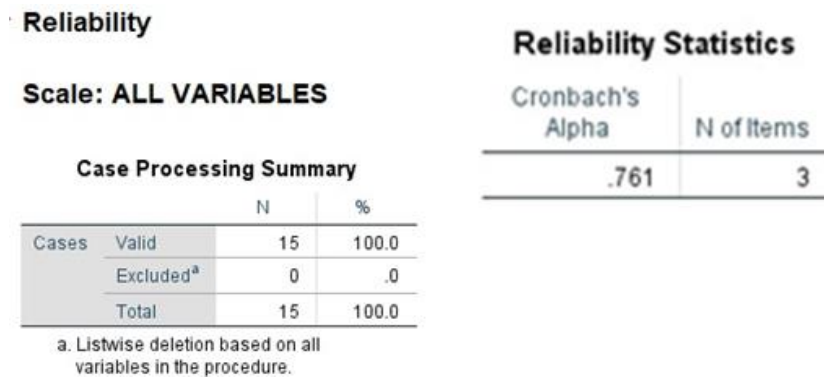
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.750	3

Gambar 2. Hasil Reliabilitas Materi dari SPSS

2) Uji Reliabilitas Materi

Hasil perhitungan reliabilitas materi dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 dihasilkan skor *Cronbach's Alpha* senilai 0,761 yang membuktikan standar skor reliabilitas materi pembelajaran berbasis Google Slide berada pada kriteria dapat diterima.

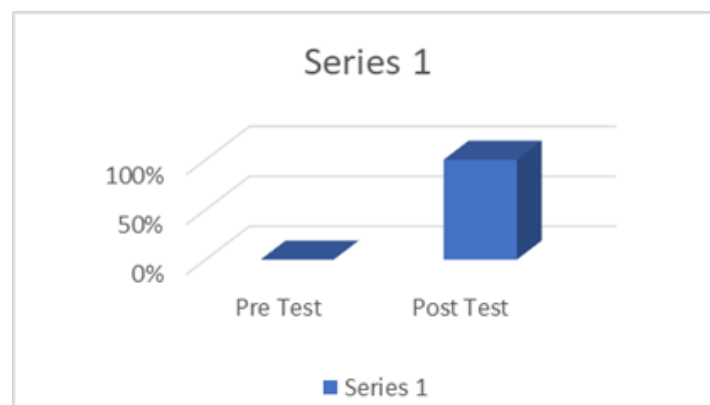


Gambar 3. Hasil Reliabilitas Materi dari SPSS

4. Implementasi

a. Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar dari siswa, peneliti menerapkan instrument pre-test dan post-test. Setelah dilakukan pre-test sebelum dilaksanakan pembelajaran tanpa media Google Slide dan post-test setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media Google Slide[12]. Selama dua kali kegiatan pembelajaran mengajar didapatkan hasil persentase kelulusan sebagai berikut:



Gambar 4. Presentase Kelulusan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Gambar diatas memperlihatkan perolehan persentase nilai skor pre-test siswa sebesar 0% atau bisa didefinisikan tidak ada siswa yang mencapai KKM dikarenakan metode yang dilakukan sebelumnya menerapkan metode ceramah yang terbilang monoton sehingga minat siswa terhadap pembelajaran menjadi berkurang dan materi yang dipaparkan tidak dapat diserap/dimengerti secara maksimal oleh siswa. Hasil post-test menunjukkan tingkat kelulusan 100% akibat dilakukannya *treatment* media pembelajaran berbasis Google Slide. Kenaikan persentase ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, materi yang tercantum pada media pembelajaran didukung oleh teks dan foto yang menjelaskan materi tersebut, beberapa tampilan video yang menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerjanya, dan didukung oleh pertanyaan yang melatih siswa terhadap pengetahuan siswa pada materi tersebut. Menurut [20] dengan lengkapnya fitur yang mendukung penyampaian materi pada media pembelajaran berbasis Google Slide mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran sehingga mempengaruhi kenaikan persentase siswa setelah dilakukannya *treatment*.

Pemanfaatan media Google Slide membantu dalam proses pembelajaran karena disupport dengan fitur desain yang menarik salah satunya drag and drops, fill in the blank, 360 Google maps, kuis yang interaktif, dan bisa disisipkan video yang bisa memperjelas dari penyampaian materi sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dan mempengaruhi hasil dari belajar siswa [21]. Penelitian ini pun sependapat dengan hasil penelitian yang mengungkapkan yakni media belajar interaktif sangat baik diaplikasikan pada kegiatan belajar lantaran menarik respon siswa. Media belajar dengan mengaplikasikan

slide presentasi juga mencakup berbagai animasi yang sesuai tema sehingga siswa bisa langsung terlibat dalam konsep materi.[22]

Hasil pengujian pre-test dan post-test akan dimanfaatkan sebagai data dalam pengujian N-Gain. Berikut ialah tabel perolehan skor dari uji N-Gain:

TABEL VII
REKAPITULASI HASIL PERHITUNGAN N-GAIN

No.	Pretest	Posttest	N-Gain Skor	N-Gain (%)
1.	60	88	0,7	70
2.	64	92	0,78	77,78
3.	68	96	0,88	87,5
4.	64	92	0,78	77,78
5.	64	88	0,67	66,67
6.	64	92	0,78	77,78
7.	64	84	0,56	55,56
8.	68	92	0,75	75
9.	56	88	0,73	72,73
10.	56	88	0,73	72,73
11.	60	88	0,7	70
12.	56	84	0,64	63,64
13.	68	96	0,88	87,5
14.	72	100	1	100
15.	68	92	0,75	75
16.	60	88	0,7	70
17.	68	92	0,75	75
18.	72	100	1	100
19.	72	96	0,86	85,71
20.	56	88	0,73	72,73
21.	64	92	0,78	77,78
22.	72	100	1	100
23.	56	96	0,91	90,91
24.	60	88	0,7	70
25.	60	88	0,7	70
Rata-Rata	63,68	91,52	0,7767	77,672

Berdasarkan perolehan hitungan N-Gain Score yang telah dilakukan di atas diperoleh hasil pada Mean untuk N-Gain score rata-rata 0.7767 dimana tergolong kategori Tinggi dan N-Gain percentage dalam rata-rata diperoleh nilai sebesar 77.6% sehingga dalam rentan skor rata-rata >76 maka hasil penelitian dalam kategori Efektif. Hasil uji statistik deskriptif N-Gain dapat diperhatikan pada Gambar 5 yang tercantum dibawah ini.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	25	.56	1.00	.7767	.11411
Ngain_Persen	25	55.56	100.00	77.6710	11.41100
Valid N (listwise)	25				

Gambar 5. Hasil Uji N-Gain dari SPSS

b. Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dimaksudkan sebagai data tanggapan langsung berupa reaksi, dan komentar dari siswa[23]. Dengan ini dilakukan uji coba respon siswa menggunakan lembar angket pada kelas XI Teknik Kendaraan Ringan didapati hasil seperti tabel berikut:

TABEL VIII
REKAPITULASI PRESENTASI RESPON SISWA

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	Manfaat	85%	Praktis
2	Tampilan	89%	Sangat Praktis
3	Penyajian Materi	89%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 11 diketahui bahwa peserta didik XI TKR SMK Negeri 3 Surabaya memberikan respon yang baik. Hal ini bisa dilihat melalui presentase aspek manfaat yang mendapatkan skor rata-rata sebesar 85%, aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata sebesar 89%. Dan aspek penyajian materi didapati skor rata-rata sebesar 89%, dan rata-rata total mendapatkan hasil skor sebesar 88% yang termasuk dalam klasifikasi sangat praktis. Hasil positif yang didapat ini tidak lepas dari keunggulan dari Google Slide itu sendiri. Menurut [24] tampilan yang menarik pada menu, sub menu dan adanya fitur komentar yang dapat diakses secara langsung oleh semua pemilik *link* media, mudahnya siswa dalam mengakses media, dan cara penyajian materi yang menarik juga sangat berpengaruh terhadap hasil presentase respon siswa pada pengembangan media belajar berbasis Google Slide. Media belajar yang berbasis Google Slide diperkirakan sangat praktis untuk dimanfaatkan oleh pengajar maupun siswa. Kepraktisan dapat terlihat pada beberapa indikator kunci seperti, kemudahan dalam mengakses dan menggunakan medianya[25]. Selain itu penggunaan media ajar berbasis Google Slide dapat secara fleksibel asalkan terdapat internet yang memadai. Fitur yang tercantum juga mendukung dalam pembuatan slide, fitur teks, Penambahan Gambar, Penyantunan video, fitur komentar dan editing yang cukup mudah dipahami oleh pengajar dan siswa [26].

IV. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas XI TKR SMK Negeri 3 Surabaya, pengembangan media belajar berbasis Google Slide mendapatkan kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan telah berhasil mengembangkan media belajar berbasis Google Slide dengan hasil validasi media pembelajaran sangat layak untuk digunakan, didapatkan hasil validasi dari 3 ahli yaitu dari rata-rata media 0,882, rata-rata materi 0,793 dimana angka tersebut validitasnya $\geq 0,667$. Hasil belajar siswa selepas menggunakan media belajar berbasis Google Slide mengalami peningkatan dengan hasil N-Gain Score 77,6% . Lengkapnya fitur Google Slide yang mendukung penyampaian materi pada media pembelajaran sehingga mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran sehingga mempengaruhi kenaikan persentase siswa setelah dilakukannya treatment. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Google Slide menghasilkan respon positif yang masuk kategori sangat baik. Hasil positif yang didapat ini tidak lepas dari keunggulan dari Google Slide itu sendiri. Tampilan yang menarik pada menu, sub menu dan adanya fitur komentar yang dapat diakses secara langsung oleh semua pemilik *link* media, mudahnya siswa dalam mengakses media, dan cara penyajian materi yang menarik juga sangat berpengaruh terhadap hasil presentase respon siswa pada pengembangan media belajar berbasis Google Slide.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Tethool, W. R. L. Paat, and D. Wonggo, "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk," *Eduatik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 1, no. 3, pp. 268–275, 2021, doi: 10.53682/edutik.v1i3.1546.
- [2] S. Astutik, "Science , Engineering , Education , and Development Studies (SEEDS)," vol. 04 No. 02, 2020.
- [3] S. Turkoguz, "Learn to teach chemistry using visual media tools," *Chem. Educ. Res. Pract.*, vol. 13, no. 4, pp. 401–409, 2012, doi: 10.1039/C2RP20046E.
- [4] I. A. D. Astuti, R. A. Sumarni, and D. L. Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android," *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, vol. 3, no. 1, p. 57, 2017, doi: 10.21009/1.03108.
- [5] F. Al Anshori and S. Syam, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi," *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 3, no. 2, pp. 7–11, 2018.
- [6] D. Tarigan and S. Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 187–200, 2015, doi: 10.24114/jtikp.v2i2.3295.
- [7] S. J. Purnama and P. Pramudiani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2440–2448, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1247.

- [8] S. Rochani, “Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Tutor- Sebaya Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa,” *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, vol. 4, no. 1, pp. 153–169, 2023, doi: 10.53800/wawasan.v4i1.215.
- [9] A. Trilidia Devega and G. Paulina Suri, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMK,” 2019.
- [10] S. Sugiyono, S. Sutarman, and T. Rochmadi, “PENGEMBANGAN SISTEM COMPUTER BASED TEST (CBT) TINGKAT SEKOLAH,” *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, vol. 2, no. 1, p. 1, Jun. 2019, doi: 10.21927/ijubi.v2i1.917.
- [11] Gertrudis Basilisa Bere, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Pada Siswa Kelas XI Ak.2 SMK St. Willibrods Betun Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, vol. 1, no. 2, pp. 247–257, 2023, doi: 10.59024/atmosfer.v1i2.207.
- [12] R. Defira, “Peningkatan Hasil Belajar Perekayasaan Sistem Audio Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tutor Teman Sebaya Di Kelas Xi Av 2 Smk Negeri 1 Bangkinang Kota,” vol. 4, pp. 767–778, 2020.
- [13] Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas AITEM*. Yogyakarta: University of Virginia Press, 2016.
- [14] A. Setiawan, N. Qomariah, and H. Hermawan, “Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen,” Desember Hal, 2019.
- [15] E. Priyambodo, A. Wiyarsi, D. R. Lis, and P. Sari, “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA EFFECTS OF INSTRUCTIONAL MEDIA IN WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING BERBASIS WEB ON STUDENTS’ LEARNING MOTIVATION.”
- [16] Z. Amrina and S. Arifin, “DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MODULE BASED ON A SYNTHIFIC APPROACH TO FRACTION MATERIALS FOR IV GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 38 KURANJI PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI 38 KURANJI,” 2020.
- [17] Ratna Pangastuti, “PENILAIAN ACUAN NORMA, PENILAIAN ACUAN PATOKAN, KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL DI MADRASAH IBTIDIAH AN-NUR PLUS JUNWANGI KRIAN SIDORAJO JAWA TIMUR,” 2018.
- [18] H. N. Rohmah, A. Suherman, and I. S. Utami, “Penerapan Problem Based Learning Berbasis Stem pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, vol. 12, no. 2, pp. 117–123, Oct. 2021, doi: 10.26877/jp2f.v12i2.7900.
- [19] M. Eko, Y. Saputra, and H. Effendi, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh”, doi: 10.38035/rj.v3i4.
- [20] F. J. Purba, “ANALISIS RESPON MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” vol. 4, no. 2, 2020.
- [21] “jmjppi,+Endah+Andayani+218-225”.
- [22] S. Nahar, Suhendri, Zailani, and Hardivizon, “Improving Students’ Collaboration Thinking Skill under the Implementation of the Quantum Teaching Model,” *International Journal of Instruction*, vol. 15, no. 3, pp. 451–464, Jul. 2022, doi: 10.29333/iji.2022.15325a.
- [23] B. Jurnal, P. Biologi, F. Al Anshori, and S. Syam, “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE SLIDE TERHADAP MINAT BERTANYA MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI,” 2018. [Online]. Available: <https://e-journal.my.id/>
- [24] 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, Jan. 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i1.1473.
- [25] F. Martin, T. Sun, and C. D. Westine, “A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018,” *Comput. Educ.*, vol. 159, Dec. 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.104009.
- [26] Fausiah, M. Akhir, and A. Paidia, “Interactive Learning Media Based on Google Slides for Fifth-Grade Indonesian Language Classes,” *Indonesian Journal of Innovation Studies*, vol. 26, no. 4, Sep. 2025, doi: 10.21070/ijins.v26i4.1698.