

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SLIDE* PADA MUATAN IPS MATERI SIKAP KEPAHLAWANAN DAN PATRIOTISME DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dinda Ajeng Ayu Lestari^a, Yustia Suntari^b, Dudung Amir Soleh^c

^aProgram Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, UNJ, Indonesia

Correspondence: dindaajengayu@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an interactive multimedia google slide on the material Attitude of Heroism and Patriotism in the 4th grade of elementary school. This study uses the Research and Development (RnD) with ADDIE model which consists of five steps, namely (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The instrumen used is a questionnaire. Assessment of media products was carried out by three experts, namely material experts, media experts, linguists and student trials. The results of the assessment by material experts obtained a score of 92%. Assessment by media experts obtained a score of 86,66%, and assesment ny linguists got a score of 92%. The result of validation of the experts assessment get a product feasibility score of 90% so it gets a very good category. In the one-to-one trial obtained a score of 93,33%. And in the small group trial, the score was 96,66%. The average score of the feasibility percentage obtained the student trial is 95% so the product falls into the very good category. So that this interactive multimedia is suitable to be used as a mediaum in social studies learning materials for Attitude of Heroism and Patriotism 4th grade Elementary school.

Keywords: *Interactive Multimedia; google slide; Attitude of Heroism and Patriotism*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif *google slide* pada materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen yang digunakan merupakan kuisioner. Penilaian produk media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu: ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji coba peserta didik. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 92%. Penilaian oleh ahli media memperoleh skor 86,66%, dan Penilaian oleh ahli bahasa memperoleh skor 92%. Hasil validasi penilaian ahli mendapatkan skor kelayakan produk sebesar 90% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Pada uji coba *one to one* memperoleh skor 93,33%. Dan dalam uji coba *small group* memperoleh skor 96,66%. Hasil rerata skor presentase kelayakan yang diperoleh pada tahap uji coba peserta didik sebesar 95% sehingga produk masuk ke dalam kategori sangat baik. Sehingga multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme kelas IV Sekolah Dasar.

Katakunci: Multimedia Interaktif; *Google slide*; Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme;

Pendahuluan

Membahas mengenai pendidikan, kita semua pasti sudah mengetahui bahwa begitu pentingnya pendidikan bagi manusia. Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal, dan dapat terjadi di dalam maupun di luar lembaga pendidikan. Pendidikan memiliki peranan utama dalam berlangsungnya pembelajaran di sekolah serta keberhasilannya dipengaruhi oleh proses pembelajaran (Kartika Rini et al., 2019). Untuk dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia serta menumbuhkan suatu sistem pembelajaran yang baik dan berkualitas, maka sistem pembelajaran yang diterapkan harus berbasis pada proses belajar yang kompetitif dan mandiri, karena tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi dan membentuk karakter seseorang agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, dengan kata lain juga berfungsi agar manusia dapat memanusiakan manusia (Sujana, 2019).

Salah satu bagian dari pendidikan adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS tidak hanya terfokus pada ranah kognitif saja, melainkan dengan keterampilan sosial dan juga merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan – kepentingan sosial di kehidupan masyarakat, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir secara logis (Ginangjar, 2016). Dalam pembelajaran IPS di SD salah satunya mempelajari tentang Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme. Penanaman akan Sikap Kepahlawan dan Patriotisme diharapkan dapat lebih membangkitkan semangat peserta didik untuk memiliki rasa semangat juang dari para pahlawan (Ferry Aristya, Ayatullah Muh Al Fath, 2017). Dengan ini diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan sikap kepahlawanan dan patriotisme di dalam diri peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran IPS di SD sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang meliputi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Menurut (Suryani, 2016) media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar yang dapat mendukung proses belajar. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nurseto yakni, dengan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar para peserta didik karena materi dapat lebih menarik, penguasaan materi menjadi lebih baik karena bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh peserta didik. metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal. peserta didik menjadi lebih aktif karena dengan media pembelajaran yang baik dapat membuat

peserta didik menjadi lebih ikut serta dan berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan (Pakpahan et al., 2020).

Akibat pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk pada Indonesia memberikan dampak tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Dunia pendidikan di Indonesia saat ini mengharuskan proses pembelajaran yang semula tatap muka menjadi pembelajaran Daring. Pada guru di abad ke-21 bukan hanya bertindak sebagai pengajar, melainkan lebih kepada menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad ke-21 menuntut guru untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai IT agar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Novitasari, 2016) Multimedia interaktif merupakan media perpaduan antara teks, gambar, animasi, suara, dan video yang menuntut keterlibatan banyak indera dalam proses belajar. Sedangkan Menurut Vaughan dalam (Suandi et al., 2019) Multimedia Interaktif adalah media yang mengkombinasikan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, secara terpadu dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya dan dapat dikontrol secara interaktif kapan elemen elemen multimedia akan di gunakan atau ditampilkan. Multimedia interaktif dapat membantu pembelajaran yang efektif, jelas dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan fungsi Sinematik media pembelajaran yang dijelaskan menurut Asyar dalam (Hasanudin M.Pd, 2017) Fungsi Sinematik adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengalaman belajar pada siswa dapat lebih jelas dan mudah dipahami.

Google slide merupakan salah satu *software* yang dapat mengembangkan multimedia untuk suatu pembelajaran ataupun sebuah presentasi. *Google slide* adalah aplikasi persentasi *online* dengan menggunakan *google slide* kita juga dapat membuat, menyimpan dan membagi dokumen dengan pengguna lainnya (Oktaliana et al., 2019). Dalam aplikasi *google slide* terdapat fitur *add on pear deck*, dimana dengan *pear deck* dapat melihat respon peserta didik menangkap materi atau menjawab pertanyaan saat pembelajaran online. Situs resmi *google slide add on pear deck* menjelaskan bahwa *Google slide add on pear deck* adalah sebuah fitur yang telah disediakan oleh *google slide* untuk menjadikan presentasi lebih interaktif. *Pear Deck Slides* membantu guru melibatkan setiap peserta didik dan memberikan penilaian formatif, apa pun kelas atau mata pelajaran yang guru ajarkan. *Pear Deck* mendukung ruang kelas yang interaktif dan berfokus pada komunitas yang membantu siswa membangun kepercayaan diri dan pemahaman (Erin M).

Multimedia interaktif dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk bereksplorasi sesuai dengan tahap perkembangan menurut Jean Piaget dalam (Juwantara, 2019) peserta didik kelas IV termasuk kedalam periode oprational konkret pada usia 7-11 tahun. Dimana dalam

perkembangan kognitif anak pada periode operational konkret proses pemikiran diarahkan pada kejadian riil yang diamati oleh anak. Anak dapat melakukan operasi problem yang agak kompleks selama problem itu konkret dan tidak abstrak. Selain perkembangan kognitif terdapat juga perkembangan bahasa Menurut (Abin and Sugandhi 2018) Perkembangan bahasa pada usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai pengelompokan kata (*vocabulary*), pada masa awal sekolah dasar siswa sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir (kira-kita usia 11-12 tahun) anak telah dapat menguasai sekitar 5.000 kata. Pada usia ini Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan bahasa atau keterampilan berkomunikasi melalui tulisan, sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan, gagasan atau pikirannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Wali Kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi bahwa guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan lebih memusatkan pembelajaran pada guru (*teacher centered*). Padahal sebaiknya, pembelajaran pada masa kini khususnya di Kurikulum 2013, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mempelajari sendiri pengetahuan yang dimilikinya, sehingga guru hanyalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Sanjani, 2019). Namun dalam kelas ini masih banyak masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS berlangsung, yakni banyak peserta didik yang masih merasa bosan, jenuh dan kurangnya konsentrasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV ini masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, belum pernah menggunakan media pembelajaran atau multimedia yang Interaktif yang bisa menerapkan pembelajaran dua arah antara peserta didik dengan guru agar saling berinteraksi. Guru di kelas IV ini menyadari bahwa diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk pengantar pelajaran dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran atau muatan IPS agar anak dapat mengeksplorasi ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

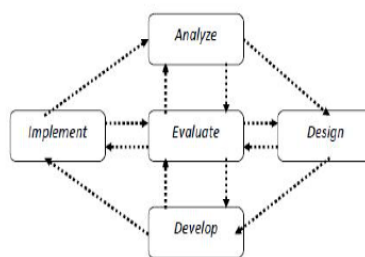
Hasil Penelitian oleh Basori (2016) bahwa dalam media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Dwijayani, 2019). Dan hasil penelitian yang ditulis oleh Sriwulan Purnamasari and Heryawan (2019) bahwa menggunakan *Google slide* dapat mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan peserta didik dapat belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Google slide* Pada muatan IPS materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di Kelas IV Sekolah dasar. Dari perumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk

menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif berbasis *Google slide* Pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini juga bertujuan membuat media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta efektif digunakan untuk mempelajari mengenai Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme dan mengetahui hasil validasi Multimedia Interaktif berbasis *google slide* sebagai media pembelajaran IPS. Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian “*Research and Development (RnD)* yang berjudul: “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google slide* Pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme di kelas IV Sekolah Dasar.”

Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran ini adalah Model Pengembangan ADDIE. Adapun Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ini dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Model ADDIE (Puspasari, 2019)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu *Analyze* (Analisis) menganalisis objek-objek dan wawancara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan awal dari guru kelas IV dan 3 orang peserta didik, *Design* (Desain) menentukan materi, membuat *storyboard*, membuat gambaran kasar, dan membuat perencanaan desain sesuai dengan masukan dari guru kelas., *Development* (Pengembangan) merealisasikan rancangan yang telah dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan., *Implementation* (Implementasi) uji coba kepada peserta didik dengan beberapa tahap yaitu *one to one* dengan 3 orang peserta didik, dan *small group* dengan 10 orang peserta didik, *Evaluation* (Evaluasi) melakukan validasi dengan melibatkan tiga validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Penilaian aspek materi oleh Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd. Dosen mata kuliah pembelajaran IPS di SD Universitas Negeri Jakarta, penilaian aspek media oleh Prof. Dr. M.S. Sumantri, M.Pd. Dosen Universitas Negeri Jakarta yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan. Dan penilaian aspek bahasa oleh Hariyanto, S.Pd. M.Pd. selaku dosen Mata kuliah Bahasa Indonesia dari Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (STISIP) Trimasda, Setelah dinyatakan layak, multimedia ini dapat di uji

cobakan kepada peserta didik dengan uji coba *one to one* dan *small group*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini memberikan peneliti kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi dalam setiap tahapan yang dilalui. Selain itu, pada model ADDIE prosedurnya sangat sederhana, namun implementasinya sistematis. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi natural, observasi yang dilakukan pada lingkungan alami, tanpa adanya upaya untuk melakukan manipulasi terhadap perilaku subjek dimunculkan subjek terjadi secara alami dan tidak dibuat-buat (Hasanah, 2017). Wawancara, teknik pengumpulan data yang menggunakan komunikasi langsung dengan sumber (Malawi & Maruti, 2016). Dan Kuesioner, teknik pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan tertulis untuk mencari informasi yang akan dijawab oleh responden (Herawan, 2019). Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif. Penilaian pada kuesioner ini menggunakan *rating scale*. Penilaian kuesioner ahli menggunakan teknik analisis data dengan *Rating Scale* skala 5, yang terdiri dari skala 1 sangat kurang, skala 2 kurang, skala 3 cukup, skala 4 baik, skala 5 sangat baik (Sandjaja et al., 2020). Penilaian kuesioner tertutup dalam uji coba perorangan (*One to One*) dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) menggunakan jawaban ya dan tidak. Jawaban ya bernilai 1, dan jawaban tidak bernilai 0. (Vindaswari & Ulfah, 2018). Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi yang berjumlah 13 orang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk multimedia interaktif berbasis *google slide* untuk siswa kelas IV SD. Produk ini diujikan kelayakannya melalui tahap uji ahli dan uji coba lapangan. Adapun hasil penilaian yang telah dilakukan, diantaranya:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Keselarasan Kompetensi	5	15	15	100%
Kelayakan Isi Pembelajaran	5	20	17	85%
	5	15	14	93,3%
Total	15	50	46	92%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli materi, multimedia interaktif berbasis *google slide* ini mendapatkan nilai **92%** (Sangat Baik). Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 15 pertanyaan mencapai nilai 65 dari 50, maka Multimedia Interaktif berbasis *google slide* ini masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Kelayakan Isi	3	15	13	86,6%
Desai Visual Media	5	25	23	92%
Kualitas Teknik	2	10	8	80%
Tipografi	2	10	8	80%
Pengoperasian Media	3	15	14	93,3%
Total	15	75	66	86,66%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli media, multimedia interaktif berbasis *google slide* ini mendapatkan nilai **86,6%** (Sangat Baik). Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 15 pertanyaan mencapai nilai dari 66 dari 75, maka Multimedia Interaktif berbasis *google slide* ini masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Kelayakan Bahasa	7	35	33	94,2%
Tipografi	3	15	13	86,6%
Total	10	50	46	92%

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba ahli Bahasa, multimedia interaktif berbasis *google slide* ini mendapatkan nilai **92%** (Sangat Baik). Hal ini dibuktikan dengan pencapaian skor dari 10 pertanyaan mencapai nilai dari 46 dari 50, maka Multimedia Interaktif berbasis *google slide* ini masuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Berdasarkan hasil uji ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, berikut merupakan hasil rekapitulasi *Expert Review*.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Data Expert Review

No.	Responden	Presentase
1.	Ahli Materi	92%
2.	Ahli Media	86,6%
3.	Ahli Bahasa	92%
Rata-rata keseluruhan		90%

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi One to One

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Tampilan	6	18	18	100%
Tipografi	3	9	7	77,7%
Bahasa	1	3	3	100%
Materi	4	12	12	100%
Program	1	3	2	66,6%
Total	15	45	42	93,33%

Berdasarkan hasil uji coba *one to one* yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik kelas IV sekolah dasar, multimedia interaktif berbasis *google slide* mendapatkan nilai 93,33% yang berarti hampir seluruhnya menjawab “ya” dan Multimedia Interaktif berbasis *google slide* ini termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Uji coba *Small Group*

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Kriteria Skor	Skor yang didapat	%
Tampilan	6	60	57	100%
Tipografi	3	30	28	77,7%
Bahasa	1	10	10	100%
Materi	4	40	40	100%
Program	1	10	10	66,6%
Total	15	150	145	96,66%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil atau *small group evaluation* yang dilakukan oleh 10 orang peserta didik kelas IV sekolah dasar, multimedia interaktif berbasis *google slide* mendapatkan nilai 96,66% % yang berarti hampir seluruhnya menjawab “ya” dan Multimedia Interaktif berbasis *google slide* ini termasuk kedalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

Berdasarkan hasil uji coba, berikut merupakan hasil rekapitulasi uji coba terhadap Multimedia Interaktif berbasis *google slide*.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Tahap Uji Coba

No.	Responden	Nilai Rata-rata Responden
1.	<i>One to One Evaluation</i>	93,33%
2.	<i>Small Group Evaluation</i>	96,66%
Rata-rata Keseluruhan		95%

Pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *google slide* untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan laptop atau *handphone* sebagai media pendukung. Multimedia interaktif ini dibagi menjadi 3 bagian materi dan 1 bagian pertanyaan yang harus diisi oleh peserta didik melalui *link google slide* tersebut. materi pertama yaitu tentang Sikap kepahlawanan dan patriotisme dalam kehidupan sehari-hari, materi kedua yaitu tentang Tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia, dan yang ketiga yaitu menghargai jasa pahlawan bangsa. Setiap materi disajikan dalam *google slide* yang dapat diakses melalui *link*.

Pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapannya yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan awal melalui observasi, wawancara peserta didik dan guru, serta kuesioner. Pada tahap *design*, langkah yang dilakukan peneliti adalah menentukan

materi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, membuat *storyboard*, membuat gambaran kasar, dan membuat perencanaan desain. Selanjutnya, tahap *Development*, Tahap ini merupakan tahap merealisasikan rancangan yang telah dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Pada bagian awal terdapat cover, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran dan Profil Pengembang. Pada bagian ini juga terdapat tombol “kembali” dan “selanjutnya” untuk berpindah ke slide slide yang tersedia. Pada bagian materi terdapat materi-materi yang akan dipelajari mengenai Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme. Bagian ini terdapat materi tentang Pentingnya Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme dalam kehidupan sehari-hari, 5 Tokoh Pahlawan nasional Indonesia dan menghargai jasa pahlawan bangsa dengan memperingati hari-hari besar pahlawan. *Design* dibuat dengan aplikasi *google slide* dan untuk melihat respon peserta, multimedia ini menggunakan *google slide* dengan fitur *add on pear deck* melalui *link* yang telah disediakan peneliti. Tahap *Implementation* merupakan tahap implementasi produk kepada sasaran pengguna yaitu peserta didik kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi. Uji coba ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu *one to one* dan *small group*. Pada tahap ini peneliti tidak bisa melaksanakan sampai tahap *field test* dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* yang berdampak kepada negara-negara yang ada di dunia termasuk Indonesia. Untuk validasi dilakukan uji coba oleh ahli (*Expert Review*). Ahli yang memberikan validasi dan penilaian adalah ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selanjutnya adalah tahap *evaluation*. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dengan melibatkan tiga validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sebelum melakukan uji coba *one to one evaluation* dan *small group evaluation* pada kelas IV sekolah dasar multimedia ini di uji terlebih dahulu oleh 3 para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Pengembangan dan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2021 - Juni 2021. Uji ahli (*Expert Review*) kepada ahli media, materi dan Bahasa dan di uji coba kepada siswa melalui *one to one*, dan *small group*. Peneliti hanya melakukan evaluasi sampai pada Evaluasi formatif untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak diimplementasikan kepada peserta didik. Peneliti tidak melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia interaktif berbasis *google slide* ini karena peneliti berfokus pada pembuatan desain pembelajaran yang sedang dibuat.

Simpulan dan Rekomendasi

Peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis *google slide* yang berjudul “Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme” mengacu pada Tema 5 “Pahlawanku” Subtema 3 “Sikap Kepahlawanan” pada muatan pelajaran IPS kelas IV Sekolah dasar. Media ini bersifat digital yang

dilengkapi dengan teks materi, gambar, audio, video, animasi, dan pertanyaan untuk mengukur pemahaman peserta didik pada materi tersebut.

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *google slide* ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*) Kelayakan produk yang dinilai melalui dua tahap, yaitu tahap penilaian oleh para ahli (*expert review*) dan tahap uji coba yaitu *one to one* serta *small group*.

Berdasarkan penilaian dari para ahli, produk yang dikembangkan memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 92% dari ahli materi, penilaian dari ahli media memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 86,66%, serta penilaian dari ahli bahasa memperoleh skor presentase kelayakan sebesar 92%. Dari ketiga ahli tersebut jika diakumulasikan mendapatkan rata-rata nilai 90% dan termasuk ke dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dan layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan atau *one to one evaluation* multimedia ini memperoleh rata-rata kelayakan produk sebesar 93,33% dan pada tahap *small group evaluation* diperoleh rata-rata kelayakan produk sebesar 96,66%. Hasil uji coba *one to one* dan *small group* mendapatkan rata-rata nilai sebesar 95% termasuk kedalam kategori sangat baik dan menunjukkan siswa dapat menggunakan multimedia interaktif berbasis *google slide* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar dikelas maupun saat pembelajaran online seperti saat pandemi ini.

Berikut ini rekomendasi yang peneliti berikan untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk ini kedepannya.

1. Dalam menggunakan media ini guru harus menyiapkan perangkat dan sinyal yang cukup kuat serta guru memahami karakteristik peserta didik kelas IV SD
2. Materi yang terdapat pada multimedia interaktif berbasis *google slide* bisa lebih dikembangkan lagi, serta memberikan instruksi yang jelas dan tepat kepada peserta didik.
3. Peneliti tidak melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia interaktif berbasis *google slide* ini. Oleh sebab itu peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan evaluasi sumatif dan eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Education. *JPDN (Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara)*, 2(1), 230–238.

- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ferry Aristya, Ayatullah Muh Al Fath, Z. K. M. (2017). Nilai Kepahlawanan Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Studi Konseptual. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayan Jawa*, 154–166. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9070/15.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>
- Ginanjar, A. (2016). Penguatan Peran Ips Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Jurnal Harmony*, 1(1), 118–126. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/15134/8212>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 8, 21–46.
- Hasanudin M.Pd, C. (2017). *Media Pembelajaran : Kajian Teoretis dan Kemanfaatan* (pertaama). DEEPUBLISH.
- Herawan, I. (2019). *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method*. Hidayatul Quran kuningan.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kartika Rini, D., Suryaman, & Yoso, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan. *Jurnal Education and Development*, 7(2), 261–267. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1017>
- M, E. (n.d.). *What Are Pear Deck Slide?* Pear Deck Knowledge Base. Retrieved February 8, 2021, from <https://www.peardeck.com/googleslides>
- Malawi, I., & Maruti, E. S. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Media Grafika.
- N, S. Y. L., & Sugandhi, N. M. (2018). *Perkembangan Peserta Didik: Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan tenaga Kependidikan (LPTK)* (1st ed.). PT RaraGrafindo Persada.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Oktaliana, A., Cahaya, G., Anggraini, D., Letkol, J., Suratmin, H. E., Bandar, S., Telp, L., Letkol,
-

- J., Suratmin, H. E., Bandar, S., & Telp, L. (2019). *GOOGLE SLIDE DAN QUIZIZZ DALAM PENGEMBANGAN BUKU AJAR ELEKTRONIK INTERAKTIF (BAEI) MATEMATIKA* Program Studi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Raden Intan Lampung Program Studi Sains Aktuaria ITERA Lam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, 9(2).
http://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathEdu/article/view/14548/pdf_8
- Pakpahan, A., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., & Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, A. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Pertama)*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnamasari, S. (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis *Google slide* Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 37–43. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7410>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Sandjaja, S. S., Syahputra, Y., & Erwinda, L. (2020). Validasi skala penilaian instrumen perencanaan karier menggunakan Andrich Threshold. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(1), 105–117. <https://doi.org/10.30996/persona.v9i1.3310>
- Sanjani, M. A. (2019). Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Seruni Administrasi Pendidikan*, 8(2), 40–45. <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/199>
- Suandi, A., Dwi, P., & Pamungkas, A. (2019). Multimedia interaktif pembelajaran ips kelas 7 berbasis android pada mts al-wasliyah jakarta timur. (*Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*), 04, 66–77.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Vindaswari, R. F., & Ulfah, A. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1.3, 148–160.