



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide Pada Materi Pecahan Sederhana di Kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta

Syifa Jamilah Purnama¹, Puri Pramudiani²

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia^{1,2}

e-mail : syifajamilah248@gmail.com¹ , puri.pramudiani@uhamka.ac.id²

Abstrak

Media pembelajaran interaktif merupakan media digital yang saling terintegrasi untuk membantu guru berinteraksi dengan siswa. Salah satu media digital yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah Google Slide yang merupakan aplikasi web presentasi gratis yang disediakan oleh Google. Tujuan penelitian ini adalah untuk kualitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi pecahan sederhana. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan kuesioner. Validasi media berdasarkan uji ahli materi dan ahli media. Sampel penelitian yaitu siswa kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta. Hasil uji ahli materi memperoleh skor 98% dengan kategori sangat layak dan uji media memperoleh skor 71,1% dengan kategori layak. Respon siswa terhadap media memperoleh hasil 93% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide sangat baik untuk memahami konsep dan memotivasi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Google Slide.

Abstract

Interactive learning media are digital media that are integrated with each other to help teachers interact with students. One of the digital media used as learning media is Google Slides, which is a free presentation web application provided by Google. The purpose of this study was to determine the quality and feasibility of interactive learning media based on Google Slides on simple fractions. This research is a development research using the ADDIE model which has five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data was collected by means of observation, interviews and questionnaires. Media validation is based on the test of material experts and media experts. The research sample is the third grade students of SDS Muhammadiyah 4 Jakarta. The results of the material expert test obtained a score of 98% in the very feasible category and the media test obtained a score of 71.1% with the appropriate category. Student responses to media obtained 93% results in the very good category. So it can be concluded that interactive learning media based on Google Slides is very good for understanding concepts and motivating students.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Google Slide.

Copyright (c) 2021 Syifa Jamilah Purnama¹, Puri Pramudiani²

✉ Corresponding author :

Email : Syifajamilah248@gmail.com

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan yang unggul dapat dilihat salah satunya dari pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Media disebut sebagai instrumen untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima (Suparman 1997). Media dapat dikatakan sebagai alat interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memberikan informasi dan pengetahuan (Ihsana 2017). Media terbagi menjadi enam yaitu visual, audio visual, kombinasi *slide* dan suara, komputer, komputer dan interaktif video, dan internet (Ihsana 2017). Media pembelajaran adalah salah satu bagian penting dari proses pembelajaran karena pendidik menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi dan membantu dalam memahami pelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan media digital yang saling terintegrasi untuk membantu guru berinteraksi dengan siswa yang mencakup *electronic text, graphics, moving images* dan *sound*. Dalam hal ini yang termasuk dalam konteks digital yaitu internet, telekomunikasi, *interactive digital television* dan *game interactive* (Arindiono, Arindiono, and Ramadhani 2013). Media ini sangat tepat digunakan pada situasi saat ini yang sedang melakukan pembelajaran daring yang diakibatkan kebijakan pemerintah dalam rangka memutus rantai penularan virus Covid 19. Peserta didik diharuskan untuk belajar dari rumah atau *study from home* yang merubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring atau *e-learning* (Setiawan et al. 2021). Karena pembelajaran dilakukan secara daring, beberapa pendidik mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dibutuhkan suatu media yang efektif dalam pembelajaran.

Salah satu pelajaran yang butuh media agar peserta didik dapat memahami materi yang abstrak adalah matematika. Matematika adalah ilmu yang wajib dikuasai peserta didik karena matematika merupakan ratunya ilmu sehingga matematika diperlukan diberbagai ilmu lainnya (Rahmah 2013). Namun banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk menguasai konsep matematika apabila materi tersebut tidak di representasikan (Damayanti and Qohar 2019). Untuk merepresentasikannya membutuhkan perantara suatu media yang dapat mengartikan konsep yang abstrak kepada peserta didik. Salah satu materi yang memerlukan media adalah Pecahan Sederhana, karena konsep pecahan yang tertanam dengan baik akan

Media interaktif berbasis multimedia atau *website* saat ini adalah salah satu pilihan yang digunakan pendidik karena dapat dilakukan secara daring akan tetapi tetap pada fungsinya yaitu menyampaikan pesan kepada peserta didik. Saat ini banyak *platform* digital berupa *website* untuk memfasilitasi pembelajaran daring yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik. Salah satunya adalah *Google Slide*, yang pertama kali dikenalkan kepada publik pada tanggal 9 maret 2006 sebagai *google presentations*. Memiliki keuntungan dapat melakukan presentasi dan tanya jawab secara daring dengan menggunakan laptop maupun *smartphone* (Anshori and Syam 2018).

Hasil analisis pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara pada para pendidik di kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta, dapat diketahui jika mereka hanya menggunakan media buku dan unggahan video di *Youtube* sehingga sering mendapatkan keluhan dikarenakan penjelasan kurang mendetail yang menyebabkan siswa tidak memahami materi pelajaran. Keluhan para orang tua tersebut dikarenakan banyaknya *platform* pembelajaran yang digunakan sehingga kewalahan dalam membimbing anaknya terutama pada pelajaran matematika khususnya materi pecahan sederhana dimana siswa kurang memahami perbedaan letak penyebut dan pembilang. Hal ini memerlukan suatu media yang dapat membuat siswa memahami konsep akan tetapi dengan media yang praktis dan efektif.

Seiring dengan perubahan jaman ke era revolusi industri 4.0, penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif banyak dilakukan. Salah satunya dilakukan oleh (Sari, Kusuma, and Anggraini 2019) dengan hasil penelitiannya merupakan buku ajar elektronik interaktif (BAEI) berbantuan *Google Slide* Dan *Quizziz*. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif tersebut mempunyai kualitas yang sangat baik. (Purnamasari, Heryawan, and Ardie 2019) juga melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Slide* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang menghasilkan bahan ajar yang dikembangkan mempunyai kualitas yang cukup baik.

Salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE yang merupakan suatu model untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Winarni 2018). ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini akan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* yang merupakan aplikasi Google dengan fitur interaktif untuk melakukan presentasi. Tujuan dari penelitian ini untuk untuk kualitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* pada materi pecahan sederhana di kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDS Muhammadiyah 4 Jakarta, Jl. Dewi Sartik No. 36 A Cawang, Kramat Jati, Jakarta Timur. Penelitian dilakukan selama 6 (enam) bulan sejak Januari 2021 sampai dengan Juni 2021. Sampel pada penelitian adalah siswa kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Model yang digunakan yaitu model ADDIE yang merupakan adaptasi dari model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). ADDIE sebagai suatu model untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Winarni 2018). ADDIE mempunyai lima langkah utama yaitu sebagai berikut.

1. Analisis terhadap pengembangan media (*Analyze*)

Tahap ini merupakan telaah dari berbagai literatur jurnal ataupun skripsi yang memiliki keterkaitan dengan tujuan penelitian. Kemudian mengumpulkan informasi dari guru dan peserta didik dengan melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran, penggunaan media, dan faktor-faktor yang menyebabkan masalah.

2. Perancangan media (*Design*)

Tahap ini mempunyai tujuan untuk mempersiapkan rancangan media dengan membuat *slide* presentasi pada materi pecahan sederhana menggunakan *Google Slide*. Pada tahap ini dilakukan pemilihan tema dan pembuatan slide presentasi menggunakan *Google Slide*.

3. Pengembangan media (*Development*)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh dua orang ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi materi dilakukan terhadap empat aspek yaitu relevansi, keakuratan, konsep dasar materi, dan kesesuaian sajian dengan materi. Sedangkan validasi media berdasarkan tiga aspek yaitu tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media.

4. Implementasi (*Implementation*)

Jika dikatakan telah valid oleh ahli selanjutnya diterapkan kepada peserta didik yaitu siswa Kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta dan setelah penerapan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui bagaimana respon terhadap produk yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *Google Slide*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahap untuk melakukan perbaikan akhir apabila terdapat kekurangan setelah diterapkan kepada peserta didik sehingga untuk media selanjutnya akan lebih baik.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan angket. Penggunaan angket yaitu sebagai angket validasi materi, validasi media, dan angket respon. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana kesulitan peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Perhitungan angket menggunakan skala *likert* dengan skala 5 yang kemudian diinterpretasikan dengan acuan (Azizah 2019) yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi hasil skor skala likert

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,0 %	Sangat layak
61,0 % - 80,9 %	Layak
41,0 % - 60,9 %	Kurang layak
21,0 % - 40,9 %	Tidak layak

2

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pecahan sederhana ini dikemas dengan bentuk *Google Slide*. Media pembelajaran interaktif ini menghasilkan penelitian dengan langkah sebagai berikut.

1. Analisis terhadap pengembangan media (*Analyze*)

Pada tahap ini menghasilkan suatu rumusan konsep yaitu.

- Analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik yang menyatakan bahwa keterbatasan media dan kurangnya pengembangan media yang digunakan.
- Materi dan soal pada media pembelajaran yang disesuaikan dengan acuan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum sekolah.
- Persiapan terhadap alat dan bahan yang digunakan yaitu konsep rancangan slide presentasi, gambar animasi, video maker dan rekaman suara untuk video pembelajaran.

2. Perancangan media (*Design*)

Pada tahapan ini, dilakukan rancangan menggunakan *Google Slide* yang dibuat berwarna dan menarik sesuai dengan jenjang peserta didik dengan menambahkan berbagai gambar dan audio. Hasil desain media dengan menggunakan *Google Slide* secara garis besar yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Pendahuluan Media Pembelajaran

Gambar 1 merupakan desain halaman utama dengan berbagai menu yaitu info, petunjuk penggunaan, absensi, berdoa dan pembelajaran.



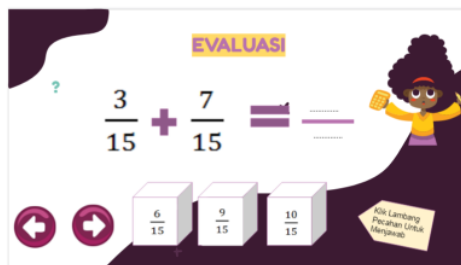
Gambar 2. Materi Media Pembelajaran

Gambar 2 merupakan salah satu halaman materi yang akan menjelaskan mengenai materi pecahan sederhana. Materi dibuat dengan tampilan yang menarik dan juga menggunakan video pembelajaran.



Gambar 3. Latihan Soal Media Pembelajaran

Gambar 3 merupakan contoh slide yang menampilkan mengenai latihan soal yang apabila siswa memilih salah satu jawaban yang tersedia maka akan diketahui apakah benar atau salah dan bagaimana penyelesaiannya.



Gambar 4. Evaluasi Media Pembelajaran

Gambar 4. Merupakan *slide* yang menampilkan evaluasi pembelajaran. Setelah pembelajaran dilakukan selanjutnya akan dilakukan evaluasi yang mana hasilnya akan diketahui apakah selama pembelajaran siswa menyimak dengan baik atau tidak.

3. Pengembangan media (*Development*)

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* yang dikembangkan ini divalidasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi terhadap seluruh aspek yaitu sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan hasil validasi ahli media yaitu sebesar 71,1% yang termasuk dalam kategori layak. Berikut ini akan disajikan rincian penilaian ahli materi sesuai Tabel 2 dan ahli media sesuai Tabel 3.

Tabel 2. Hasil validasi media interaktif berbasis *Google Slide* oleh ahli materi

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Relevansi	15	100%	Sangat Layak
Keakuratan	19	95%	Sangat Layak
Konsep Dasar Materi	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian sajian dengan kebutuhan yang berpusat pada peserta didik dalam materi Pecahan Sederhana	10	100%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase		98%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil validasi media interaktif berbasis *Google Slide* oleh ahli media

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Presentasi	Kategori
Tampilan Umum	11	73,3%	Sangat Layak
Tampilah Khusus	11	73,3%	Sangat Layak
Penyajian Media	10	66,6%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase		71,1%	Sangat Layak

4. Implementasi (Implementation)

Tahap ini merupakan tahap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* pada siswa kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta. Setelah dilakukan penerapan selanjutnya akan diambil respon siswa terhadap pembelajaran untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap media yaitu sebesar 4,6 atau 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik yang disajikan pada Gambar 5 sebagai berikut.

No	Nama	kelas	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	Jumlah	Rata-Rata	Nilai Max	Presentase
1	Aicka ganiyya susanto	3A	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	4,8	50	96%
2	Andi Naysilla Minsad	3A	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	4,8	50	96%
3	Aziza Anis abd Aziz	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
4	Balski Oufar M Smith	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
5	Dzaky almuir lutfi	3A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	50	80%
6	Elova Al Barra	3A	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	44	4,4	50	88%
7	Haikza Cutkya	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
8	Ibrahim Hazel Al Reza	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
9	Muhamad Gibran Pratama	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
10	M. Rama Zihri Haidar	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
11	M. Sabihur Rosyad	3A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	50	80%
12	Rafiqi bagza saputra	3A	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	46	4,6	50	92%
13	Raisa Adelia Pratiwi	3A	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	3,3	50	66%
14	Syakilla nuri ismail	3A	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	37	3,7	50	74%
15	Syam andrew	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
16	Terku Swastika Suranggana Iskandar	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
17	Windyann Shaftri	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
18	zhufira aulia putri nazriana	3A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	50	100%
19	M. Rizki Imam Ibrahim	3A	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	47	4,7	50	94%
													4,6			93%

Gambar 5. Hasil angket respon peserta didik

5. Evaluasi (Evaluation)

Dan tahap yang terakhir merupakan evaluasi terhadap penerapan media pembelajaran dan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Apabila terdapat kekurangan selanjutnya akan dilakukan perbaikan akan kedepannya media yang dikembangkan akan menjadi lebih baik lagi.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* pada materi Pecahan Sederhana terdiri dari empat kerangka utama yaitu pendahuluan, materi, latihan soal dan evaluasi. Penyajian materi pada Pecahan Sederhana Tema 5 dimana materi dilengkapi video yang berkaitan dengan kejadian sehari-hari sebagai pendahuluan pembelajaran. Sajian dalam menguraikan materi juga selalu dilengkapi dengan gambar-gambar yang realistis sehingga pembelajaran menggunakan media ini mempunyai sifat kontekstual.

Pada media berbasis *Google Slide* ini terdapat latihan soal dan evaluasi interaktif seperti yang disajikan pada Gambar 4 dan Gambar 5. Soal yang disajikan dalam media interaktif mempunyai perbedaan dibandingkan dengan buku cetak. Ketika peserta didik melakukan pengerjaan soal-soal tersebut, maka akan langsung dapat memilih jawaban dan mengetahui jawaban benar atau salah serta nilai akhir yang didapatkan oleh peserta didik. Penggunaan audio juga dilengkapi dalam media ini untuk membuat peserta didik menjadi lebih semangat dan mendapatkan motivasi untuk belajar.

Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* ini, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan untuk media peserta didik dalam memahami konsep materi Pecahan Sederhana. Seluruh aspek materi yang dinilai oleh validator menghasilkan nilai sebesar 98% yang mempunyai kategori sangat layak dan aspek media menghasilkan nilai sebesar 71,1% yang mempunyai kategori layak.

Kedua ahli memberikan beberapa saran untuk melakukan revisi sebelum mengimplementasikan kepada peserta didik. Selanjutnya media ini diterapkan pada pembelajaran Pecahan Sederhana di Kelas III SDS Muhammadiyah 4 Jakarta dan setelah pembelajaran berlangsung peserta didik di berikan angket respon untuk mengetahui penilaian terhadap media pembelajaran tersebut. Respon peserta didik terhadap media yaitu sebesar 4,6 atau 93% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh orang tua peserta didik menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat membantu peserta

didik dan memiliki motivasi yang lebih terhadap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Arda, Saehana, and Darsikin 2015) yang menyatakan jika pembelajaran dengan menggunakan media dapat menimbulkan motivasi untuk belajar.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Nata and Putra 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena menarik minat peserta didik. Media pembelajaran menggunakan slide presentasi ini juga memuat berbagai animasi yang sesuai dengan tema sehingga siswa dapat terlibat secara konsep materi. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti and Qohar 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dengan power point dapat membantu siswa dalam memahami konsep.

Secara umum, faktor yang mendukung media pembelajaran yang dikembangkan adalah kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik sehingga membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan penggunaan animasi pada slide membuat peserta didik tertarik dan termotivasi. Namun, media juga mempunyai kelemahan yaitu memerlukan akses internet dan akun Google untuk dapat menggunakan medianya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terutama terhadap materi Pecahan Sederhana. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini masih terbatas pada materi Pecahan Sederhana. Dengan keterbatasan ini, peneliti menyarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut di berbagai materi pelajaran lainnya dan dapat dilakukan dengan menggunakan software atau platform lainnya sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi dapat ditingkatkan lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu untuk kesuksesan penelitian ini, terutama Ibu Puri Pramudiani, S.Pd., M.Sc, selaku dosen pembimbing sehingga penelitian ini dapat selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, F. Al, and S Syam. 2018. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi." *Jurnal Pendidikan Biologi* 3(2).
- Arda, Sahrul Saehana, and Darsikin. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII." *Jurnal Mitra Sains* 3(1): 69–77.
- Arindiono, R, R J Arindiono, and N Ramadhani. 2013. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD." *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 2(1): 28–32.
- Azizah, Z F. 2019. "Instrumen Angket Validasi Pengembangan Media Fung-Cube Pada Pembelajaran Fungi Untuk Siswa SMA." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Damayanti, Puspita Ayu, and Abd Qohar. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10(2): 119–24.
- Ihsana, El Khuluqo. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nata, I Kadek Wisnu, and DB.Kt. Ngr. Semara Putra. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan* 5(2).

- Pumamasari, Sriwulan, Adang Heryawan, and Romli Ardie. 2019. "Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6(1).
- Rahmah, N. 2013. "Hakikat Pendidikan Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1(2): 1–10.
- Sari, Arum Oktaliana, Guntur Cahaya Kusuma, and Dian Anggraini. 2019. "Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika dan Matematika Terapan* 9(2).
- Setiawan, Akbar Pandu, Laili Masruri, S A Panca Trastianingrum, and Eny Purwandari. 2021. "Efek Metode Pembelajaran Daring (Pembelajaran Jarak Jauh) Akibat Covid-19: Perspektif Pelajar Dan Mahasiswa." *Proyeksi* 16(1): 83–91.
- Suparman, Atwi. 1997. *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. ed. STIA-LAN. Jakarta.
- Winami, Endang Widi. 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. ed. Bumi Aksara. Jakarta.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya
Student Paper | 5% |
| 2 | docplayer.info
Internet Source | 2% |
| 3 | Nurul Hidayah, Rohmatillah Rohmatillah.
"Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2021
Publication | 1% |
| 4 | Priankalia Arwanda, Sony Irianto, Ana Andriani. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE KURIKULUM 2013 BERBASIS KOMPETENSI PESERTA DIDIK ABAD 21 TEMA 7 KELAS IV SEKOLAH DASAR", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2020
Publication | 1% |
| 5 | prosiding.unipma.ac.id | |

6

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

1 %

7

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1 %

8

proceeding.unikal.ac.id

Internet Source

1 %

9

Doni Dwiranata, Dewi Pramita, Syaharuddin Syaharuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA", Jurnal Varian, 2019

Publication

1 %

10

jurnal.unissula.ac.id

Internet Source

1 %

11

semnaspendidikan.mercubuana-yogya.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 17 words

Exclude bibliography On