

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GOOGLE SLIDES PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA.

Kevin Afandi<sup>1</sup>, Nana Hendracipta<sup>2</sup>, Indhira Asih Vivi Yandari<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

---

### Article Information

Reviewed : 10 Mei 2024

Revised : 19 Juni 2024

Available Online : 30 Juni 2024

---

### Keyword

Interactive Learning

Media

Google Slides

Elementary School

---

### Correspondence

[kevinafandi73@gmail.com](mailto:kevinafandi73@gmail.com)

[il.com](http://il.com)

---

### ABSTRACT

*This research aims to develop interactive learning media based on Google Slides on material on classifying animals based on type of food and to determine the feasibility of interactive learning media based on Google Slides on material on classifying animals based on type of food. The research was conducted in class V-C at SDN Petir 4, Tangerang City with a total of 40 students. The method used is R&D (research and development) with the 4D research model (define, design, development, disseminate) developed by Thiagarajan. The average percentage obtained from material experts I and II was 91.67% with a very reasonable interpretation. The average percentage obtained from media experts I and II was 90.67% with a very reasonable interpretation. The student response questionnaire obtained an average of 93% with a very decent interpretation. Based on the percentage of research results that have been mentioned, it can be concluded that this research has produced an interactive learning media product based on Google Slides which contains material on classifying animals based on their type of food with categories that are very suitable for use in learning activities in class V elementary schools.*

---

DOI : 10.22437/gentala.v9i1.33122

---

## PENDAHULUAN

Bidang pendidikan saat ini harus lebih ditingkatkan oleh semua pihak . Dari segi fasilitas hingga kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran. Semakin cepat berkembangnya zaman, guru harus semakin giat dalam meningkatkan kompetensinya sehingga pembelajaran yang dilakukan akan sesuai dengan perkembangan zaman yang dialami peserta didik . Pembelajaran yang berhasil adalah ketika peserta didik mendapat pengetahuan serta keterampilan baru atau pun terjadinya perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Pengetahuan dapat diperoleh dari mana saja, salah satunya dari kegiatan pembelajaran. Saat ini semakin beragam mata pelajaran dan materi yang dapat dipelajari peserta didik untuk memperluas wawasan mereka. Salah satunya adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Pemahaman peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam atau *sains* saat ini masih belum mencapai rata – rata yang telah di tetapkan oleh *OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development)* yaitu 498. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh *PISA*

(*Programmer for International Student Assessment*) pada tahun 2018 mengenai pemahaman peserta didik di bidang sains, Indonesia berada di peringkat 71 dari 79 negara dengan skor 396 (Nua: 2023). Tentunya nilai tersebut harus menjadi salah satu acuan bagi para *stakeholders* sehingga kebijakan atau langkah yang diambil nantinya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di bidang *sains*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V-C SDN Petir 4 Kota Tangerang masih terdapat peserta didik yang kesulitan memahami mata pelajaran IPA khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami serta membedakan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya karena kata – kata seperti herbivora, karnivora dan omnivora merupakan bahasa latin yang masih terdengar asing oleh peserta didik sehingga membutuhkan waktu lebih lama bagi peserta didik untuk memahaminya. Selain itu, pada saat pembelajaran guru dan peserta didik belum memanfaatkan media pembelajaran sehingga sumber belajar terbatas pada buku paket yang tersedia. Guru lebih sering menggunakan metode kuis, tanya jawab dan media puzzle saat kegiatan pembelajaran sehari - hari.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran, seperti dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides*. Penelitian yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides* telah dilakukan oleh Siti Marifah dan Nurrohmatul Amaliyah (2022) dengan mendapatkan respon positif dari peserta didik sebagai pengguna media. Rata – rata angket respon peserta didik terhadap media yang telah digunakan adalah 96% dengan interpretasi sangat layak.

Fungsi atau manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif tentunya beragam sekali seperti yang dikemukakan oleh Omeng dan Priscah yaitu dapat menambah pengalaman peserta didik sehingga membuat mereka mengingat materi lebih lama serta peserta didik akan semakin termotivasi karena terdapat daya tarik mutisensor yang memungkinkan belajar menjadi lebih cepat dan efisien (Hidayat, 2022). Pemilihan *Google Slides* juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena dapat memasukkan gambar maupun suara hewan yang tidak terdapat di sekitar sekolah sehingga peserta didik memiliki bayangan mengenai ciri – ciri hingga contoh penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* diharapkan dapat menjadi

alternative solusi atas permasalahan guru serta peserta didik dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya ketika pembelajaran berlangsung.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Pada penelitian menggunakan metode *R&D (Research & Development)*. Menurut Seels dan Richey (Julhadi, dkk. 2021) penelitian dan pengembangan merupakan studi sistematis mengenai desain, pengembangan dan evaluasi produk yang harus memenuhi standar efektivitas, kepastian dan efektivitas. Penggunaan metode *R&D* biasanya untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan mengembangkan produk pembelajaran seperti modul, media pembelajaran interaktif dan sebagainya. Produknya dapat berupa produk baru atau yang sudah ada sebelumnya kemudian dikembangkan serta dikaji ulang sehingga menghasilkan tingkat keefektifan dan kebermanfaatan yang lebih baik dari sebelumnya. Penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides* yang memuat materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari hingga April 2024 di kelas V-C SDN Petir 4 dengan alamat jalan Sawah Darat, RT 04, RW 05, Kelurahan Ketapang, Kecamatan Cipondoh, Kota Tangerang, Banten.

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya serta mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V-C SDN Petir 4.

### **Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V-C SDN Petir 4 Kota Tangerang dengan jumlah 40 peserta didik yang terdiri dari 15 perempuan dan 25 laki – laki.

### **Prosedur Penelitian**

Desain penelitian yang dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan *4D (define, design, develop, disseminate)* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Hamidah &

Nazurty, 2021:120). Berdasarkan tahapan tersebut, prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google slides* pada materi pengolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah sebagai berikut:

#### *Define*

Pada tahap *define*, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan dan kebutuhan sehingga akan didapati produk seperti apa yang akan dikembangkan. Analisis yang dilakukan berupa permasalahan yang terjadi, kurikulum yang digunakan hingga materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

#### *Design*

Pada tahap *design*, kegiatan yang dilakukan adalah merancang serta membuat produk yang berpedoman pada permasalahan yang terjadi, kurikulum serta rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti membuat rancangan media pembelajaran interaktif, angket validasi ahli serta angket respon peserta didik.

#### *Develop*

Pada tahap *develop*, media pembelajaran yang sudah dibuat dapat divalidasi oleh ahli yang dituju untuk diberikan penilaian serta saran. Media pembelajaran interaktif yang sudah dibuat divalidasi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Kemudian peneliti dapat merevisi produk sesuai saran dan hasil diskusi dengan para ahli. Setelah melalui tahapan validasi media dan revisi, media pembelajaran baru dapat diuji coba di kelas. Lalu peserta didik memberikan pendapatnya mengenai media yang telah digunakan dengan angket respon peserta didik yang telah disediakan.

#### *Disseminate*

Tahap *disseminate* merupakan fase akhir dari model penelitian dan pengembangan 4D. Pada tahap ini, peneliti menyebar luaskan media pembelajaran yang telah dibuat untuk dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik di SDN Petir 4. Peneliti juga akan menyediakan link agar pembaca atau peneliti yang mengakses jurnal ini dapat menjadikan media yang telah dibuat sebagai referensi tambahan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

## Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan membutuhkan pengawasan dan dokumentasi peristiwa yang dilakukan secara sistematis. (Arsil,2020:4). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi secara langsung di SDN Petir 4 Kota Tangerang.

Wawancara digunakan sebagai salah satu teknik dalam pengumpulan data. Imarotus Suaidah menjelaskan bahwa wawancara adalah instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan kepada sampel penelitian (Sofiyana, dkk: 2022). Pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Berikut ini merupakan kisi – kisi instrumen wawancara yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1** Kisi – kisi Wawancara Guru

No	Aspek
1	Biodata narasumber
2	Permasalahan yang terdapat saat pembelajaran
3	Pemanfaatan Media Pembelajaran

## Angket

Angket merupakan instrument penelitian yang terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan indikator tertentu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi yang merujuk pada BSNP yang dikutip oleh Dewi (2020) dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

**Tabel 2** Kisi- Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor item
1	Kegrafikan	Kesesuaian ukuran dengan materi isi konten	1
		Keharmonisan tampilan judul	2
		Pemilihan jenis, ukuran serta wana font	3
		Pemilihan background	4
		Keserasian background dengan teks	5
		Ketepatan pemilihan gambar	6
		Ketepatan pemilihan suara	7

	Penempatan gambar dan suara yang sesuai.	8	
	Kejelasan penggunaan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya materi	9	
	Tampilan penutup	10	
	Kemudahan dalam penggunaan	11	
	Kejelasan petunjuk penggunaan	12	
2	Penyajian	Tingkat interaktivitas dengan media	13
		Efisiensi penggunaan media	14
		Pemilihan aplikasi untuk pengembangan	15

#### b. Angket Validasi Ahli Materi

Berikut ini merupakan kisi-kisi instrument validasi ahli materi yang dikutip dari Sinta,dkk (2021:213):

**Tabel 3** Kisi- Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	1, 2, 3
2	Materi	Kebenaran, keruntutan, kelengkapan, dan kedalaman konsep materi yang disajikan	4, 5, 6, 7
		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik dan materi didukung dengan media yang tepat	8, 9, 10
3	Tata bahasa	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	11, 12

#### c. Angket Respon Peserta Didik

Berikut ini merupakan kisi-kisi respon peserta didik yang dikutip dari Dewi (2020:83) dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

**Tabel 4** Kisi – kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor item
1	Tampilan	Gambar media pembelajaran menarik	1
		Suara media pembelajaran menarik	2
		Kejelasan gambar, teks dan suara yang disajikan	3
		Penempatan teks, gambar dan suara yang sesuai.	4
2	Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan keseharian	5
		Materi yang disajikan mudah difahami	6
		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	7
		Soal yang diberikan mudah dipahami	8
3	Manfaat	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian peserta didik.	9
		Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	10

### Teknik Analisis Data

Skala *likert* digunakan dalam perhitungan untuk analisis data ahli. Maka jawaban yang diberikan mendapatkan kriteria sebagai berikut (Sugiyono, 2021):

**Tabel 5** Kriteria Skor Validasi Ahli

Interpretasi	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Skala *guttman* digunakan dalam perhitungan untuk analisis data respon peserta didik. Maka jawaban yang diberikan mendapatkan kriteria sebagai berikut:



**Tabel 6** Kriteria Skor Respon Peserta Didik

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Arifin & Aunillah, 2021:26)

Rumus yang digunakan mengutip dari Afriyanti,dkk. (2018:52) yaitu sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum s}{s_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

$x_i$  : Persentase kelayakan

$\sum s$  : jumlah skor

$s_{max}$  : Skor maksimal

Menentukan nilai rata – rata dari para ahli dan peserta didik (Siahaan, 2023) yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : rata - rata

$\sum X$  : jumlah seluruh skor

$N$  : jumlah penilaian

Hasil penilaian atau rata – rata yang sudah dihitung kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut yang mengutip dari Afriyanti,dkk. (2018:52).

**Tabel 7** Kriteria Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Kriteria
0-20%	Tidak layak
20,01% -40%	Kurang layak
40,1% -60%	Cukup layak
60,01% -80%	Layak
80,01% -100%	Sangat layak



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan metode *R&D* (*research and development*) dengan model *4D* (*define, design, develop, disseminate*).

#### 1. *Define*

Tahap *define* terdapat kegiatan analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas. Peserta didik masih kesulitan dalam mendefinisikan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Ketika pembelajaran berlangsung guru juga menyampaikan jika belum bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pada materi tersebut. Namun dalam pembelajaran sehari – hari pernah menggunakan media *puzzle*. Selanjutnya analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menganalisis kurikulum dan materi. Saat ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka dengan materi yang terdapat pada pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pada bagian materi perlu diketahui juga capaian pembelajaran hingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### 2. *Design*

Tahap *design* terdapat kegiatan membuat instrument penelitian dan rancangan produk. Instrumen penilaian digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Penilaian dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Rancangan produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Media yang dibuat memuat 4 menu yaitu capaian pembelajaran, materi, evaluasi dan petunjuk. Gambar yang terdapat pada media bersumber dari Canva sedangkan suaranya berasal dari YouTube.

#### 3. *Develop*

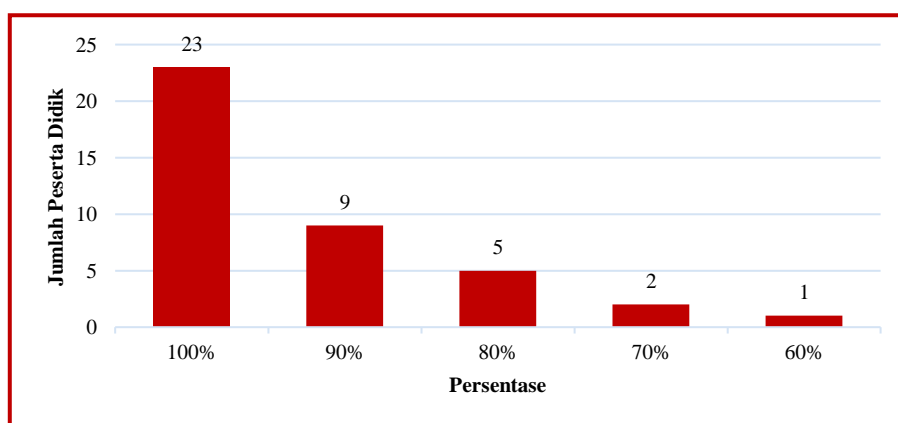
Tahap *develop* dilakukan untuk memvalidasi media, revisi media, uji coba produk hingga mendapat respon peserta didik setelah menggunakan media. Validasi media dilakukan bersama 2 ahli materi dan 2 ahli media. Revisi media dilakukan setelah mendapatkan komentar maupun saran dari para ahli guna perbaikan. Setelah revisi dilakukan barulah media yang digunakan dapat di uji coba di kelas yang telah ditentukan. Lokasi yang digunakan adalah kelas V SDN Petir 4 Kota Tangerang.

**Tabel 8** Data Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Aspek		Persentase
	Kegrafikan	Penyajian	
Ahli Media I	45	23	$\frac{68}{75} \times 100\% = 90,67\%$
Ahli Media II	45	23	$\frac{68}{75} \times 100\% = 90,67\%$
<b>Rata – rata</b>			$\frac{136}{150} \times 100\% = 90,67\%$
<b>Interpretasi</b>			<b>Sangat layak</b>

**Tabel 9** Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Aspek			Persentase
	Kurikulum	Materi	Tata Bahasa	
Ahli Materi I	15	35	8	$\frac{58}{60} \times 100\% = 96,67\%$
Ahli Materi II	12	32	8	$\frac{52}{60} \times 100\% = 86,67\%$
<b>Rata – rata</b>				$\frac{110}{120} \times 100\% = 91,67\%$
<b>Interpretasi</b>				<b>Sangat layak</b>



**Gambar 1** Hasil Respon Peserta Didik

**Tabel 10** Hasil Angket Respon Peserta Didik

Keterangan	Aspek			Jumlah
	Tampilan	Materi	Manfaat	
Total Skor	148	150	72	372
Rata - rata (%)	92,5%	93,75%	90%	93%
Kriteria	Sangat Layak			

#### 4. Disseminate

Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebaran. Link yang sudah tersedia diberikan kepada guru kelas untuk disebar luaskan di grup sekolah. Pembaca juga dapat mengakses media dengan link <http://bit.ly/kainteraktif> atau dengan *scan barcode* berikut:



**Gambar 2** Barcode Media Pembelajaran

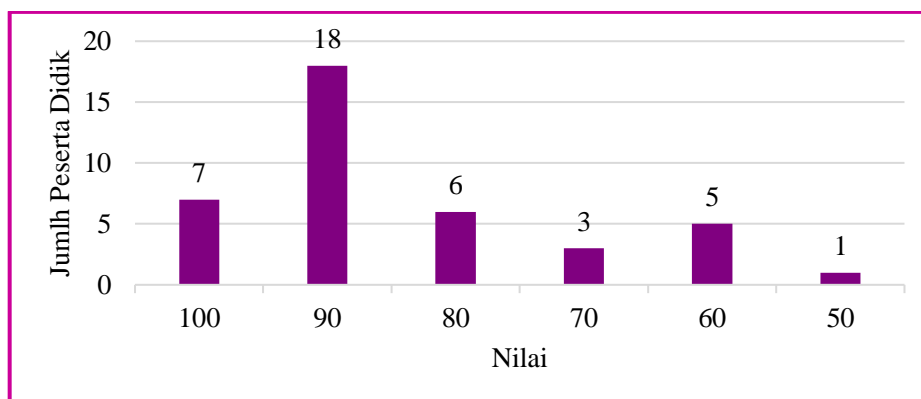
#### Pembahasan

Tahap *define* diawali dengan cara wawancara guru untuk mengetahui kendala yang terjadi dan diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran ketika materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pada kegiatan pembelajaran sehari – hari guru cenderung menggunakan metode tanya jawab, kuis dan sesekali menggunakan media *puzzle*. Dari segi peserta didik, mereka kesulitan memahami materi karena kata – kata seperti omnivora, karnivora dan herbivora merupakan kata baru yang membutuhkan waktu lebih bagi peserta didik untuk memahaminya sehingga dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan bervariasi.

Tahap *design* dilakukan dengan cara membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka. Dilanjutkan dengan merancang produk, produk yang dibuat menggunakan 3 situs yaitu *Google Slide* sebagai website utama, Canva dan YouTube sebagai referensi untuk mencari gambar dan suara pendukung media. Media berisikan 4 menu utama yaitu capaian pembelajaran, materi, evaluasi dan petunjuk. Pada menu capaian pembelajaran terdapat bagian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Menu materi berisikan 3 sub

menu yaitu herbivora, karnivora dan omnivora serta terdapat 3 contoh soal. Menu evaluasi terdapat 10 pertanyaan dengan bentuk soal yang bervariasi. Menu petunjuk berisikan keterangan tombol yang terdapat pada media pembelajaran. Pada media yang dikembangkan berisi beragam gambar hewan dan suaranya. Ketika gambar diklik maka akan mengeluarkan suara hewan tersebut sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap *develop* diawali dengan validasi media oleh ahli media dan ahli materi. Total skor yang didapat dari ahli media I yaitu 68 dari jumlah skor 75 dengan persentase 90,67% sehingga interpretasinya masuk kategori sangat layak. Total skor yang didapat dari ahli media II yaitu 68 dari jumlah skor 75 dengan persentase 90,67% sehingga interpretasinya masuk kategori sangat layak.. Selanjutnya total skor yang didapat dari ahli materi I yaitu 52 dari jumlah skor 60 dengan persentase 86,67% sehingga interpretasinya masuk kategori sangat layak. Selanjutnya total skor yang didapat dari ahli materi II yaitu 58 dari jumlah skor 60 dengan persentase 96,67% sehingga interpretasinya masuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, terdapat komentar serta saran untuk perbaikan media pembelajaran. Setelah revisi dilakukan maka dapat dilakukan uji coba dikelas bersama peserta didik. Terdapat evaluasi bagi peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari dengan hasil sebagai berikut:



**Gambar 3** Hasil Evaluasi Peserta Didik

Dari gambar 3 hasil evaluasi peserta didik dapat diketahui nilai rata – rata yang diperoleh peserta didik adalah 84. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir peserta didik memberikan penilaian terhadap media yang telah digunakan menggunakan angket respon peserta didik yang telah disediakan. Rata – rata persentase yang didapat berdasarkan angket respon peserta didik adalah 93% dengan interpretasi sangat layak.

Tahap *disseminate* merupakan tahapan akhir dari model penelitian dan pengembangan 4D. Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan link kepada guru selaku wali kelas V-C sebagai perantara untuk disebarkan ke grup sekolah maupun peserta didik. Peneliti juga menyalin link media yang telah dibuat ke dalam jurnal ini. Diharapkan dengan menyebar luaskan link, media yang telah dibuat dapat dijadikan referensi untuk kegiatan pembelajaran maupun penelitian selanjutnya.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Kesimpulan

.Proses yang dilakukan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan metode *R&D* dengan model penelitian dan pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides* dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slides* memiliki interpretasi sangat layak sehingga dapat digunakan ketika kegiatan pembelajaran karena mendapatkan hasil validasi dengan rata – rata 90,67% dari ahli media dan 91,67% dari ahli materi.

### Rekomendasi

.Media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* yang memuat materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam melakukan pembelajaran. Bagi peserta didik dengan adanya media ini diharapkan dapat melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja karena bisa diakses menggunakan gawai dan untuk peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi guna membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## REFERENSI

Arifin & Aunillah. 2021. *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo: Umsida Press

Arsil. 2019. Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 4 (1). 4

- Dewi, K.K.S. 2020. Pengembangan Konten Biologi Materi Ekosistem Hutan Wisata Alas Kedaton Sebagai Suplemen Bahan Ajar Untuk Siswa Kelas X SMA. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja
- Hamidah, A & Nazurty. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Saintific Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 Untuk Siswa SD. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 6 (1). 120
- Hidayat, R.A. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slides Dalam Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Tesis*. Universitas Lampung: Bandar Lampung
- Julhadi, dkk. 2021. *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Nua, F. 2023. *Skor PISA Diprediksi Tak Naik, Nadiem Minta Maaf*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/553228/skor-pisa-diprediksi-tak-naik-nadiem-minta-maaf>. Diakses pada tanggal 6 Mei 2024
- Siahaan, F.A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Hiro Card Pada Mata Pelajaran Matematika Bilangan Romawi Di Kelas IV SD Negeri Sempu 2 Kota Serang. *Skripsi*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Sinta, N.A.K. 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Games Pada Subtema 3 Lingkungan Dan Manfaatnya Kelas V SD. *Skripsi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Sofiyana, dkk. 2022. *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. Padang: Global Eksekutif Teknologi
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta