

Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko

Shalsa Annajati¹, Yusron Wikarya²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

e-mail: shalsaannajati123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dimulai dari permasalahan yang dihadapi yaitu terbatasnya media pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dan media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kurang bervariasi untuk mendukung peserta didik dalam memahami konsep dalam materi seni rupa tiga dimensi. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) atau *Research and Development*. Model penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas produk sangat valid dengan total nilai rata-rata keseluruhan 3,6 dengan presentase 91,6%. Tingkat praktikalitas produk dengan total nilai rata-rata 3,7 presentase 92,5% dengan rincian hasil dari respon pendidik dan respon peserta didik dalam skala kecil 90% dan skala besar 92% yang berada pada pada katagori sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Google Slide*, Seni Rupa Tiga Dimensi

Abstract

This research starts from the problem faced, namely the limited learning media using only printed books and the media used in classroom learning is less varied to support students in understanding concepts in three-dimensional art material. The purpose of this development research is to produce a google slide-based interative learning media product on three-dimensional art material for class X SMA Negeri 8 Mukomuko that is valid and practical. This (*R&D*) or *Research and Development*. This research model uses the ADDIE development model, namely *analyze, design, development, implementation, evaluation*. The results showed that the level of product validity was very valid with a total average value of 3.6 with a percentage of 91.6%. The level of product practicality with a total average score of 3.7 percentage of 92.5% with a breakdown of the results of educator responses and student responses on a small scale of 90% and a large scale of 92% which is in the category is very practical.

Keywords : *Interactive Learning Media, Google Slides, Three-Dimensional Fine Arts*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pembelajaran adalah meningkatkan potensi peserta didik dan mencerdaskan individu menjadi lebih baik. Untuk mencapai hal ini, maka diperlukan tujuan yang tepat. Tujuan pendidikan yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan melalui suatu proses, arah yang seimbang dengan unsur-unsur yang berbeda dalam pelatihan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi

keberhasilan belajar peserta didik dalam minat belajar, khususnya situasi belajar, sikap pembina, keluarga, dan memperoleh daya serap pengetahuan materi media.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Hamalik dalam Arsyad 2007). Media interaktif adalah sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, melainkan juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Arsyad 2011). Menurut Pratama (2017:13-14) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran interaktif yaitu proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Aplikasi *google slide* merupakan aplikasi *online* untuk membantu presentasi didalam kelas dengan lebih mudah. Aplikasi tersebut memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melakukan presentasi dan tanya jawab secara online. Setiap pertanyaan masuk yang akan masuk dan terlihat oleh seluruh audience pertanyaan yang masuk dapat bersamaan saat presentasi sehingga memungkinkan untuk menerima banyak pertanyaan sekaligus. Jumlah penanya dan isi pertanyaan tidak dibatasi sehingga akan maksimal saat tanya jawab (Al Anshori & Syam 2018).

Berdasarkan wawancara penulis pada tanggal 20 Januari 2022 dengan pendidik mata pelajaran seni budaya, pada materi seni rupa tiga dimensi masih banyak yang belum mencapai nilai di atas KKM. Nilai KKM pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri Mukomuko yaitu 75 berikut ini tabel nilai ujian harian pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 mukomuko.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Harian Seni Rupa Tiga Dimensi

No.	Kelas X	Jumlah Murid	Jumlah Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-rata
1	X MIA 1	31	20	11	77,5
2	X IPS 1	28	20	8	75,2
3	X IPS 2	27	20	7	77,7
4	X IPS 3	28	18	10	74,6

Sumber: Guru Seni Budaya SMA Negeri 8 Mukomuko

Kemungkinan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kesulitan peserta didik dalam hal memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan buku cetak dan jumlah buku cetak dari sekolah hanya terbatas. Peserta didik terkendala dengan kurangnya pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi dan contoh-contoh berkarya yang berkaitan dengan materi seni rupa tiga dimensi. Hanya sedikit peserta didik yang sudah memiliki pegangan yang buku cetak digunakan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran hanya berupa gambar-gambar yang terdapat yang ada didalam buku cetak.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis berinisiatif dan tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dan mengembangkan produk untuk mengatasi permasalahan diatas dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X di SMA Negeri 8 Mukomuko".

METODE

Jenis penelitian pengembangan media interaktif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*) atau *Research and Development*. Menurut Brog & Gall dalam Sugiono (2017:5) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* materi seni rupa tiga dimensi di SMA Negeri 8 Mukomuko. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE

(*analyze, design, develop, implement, evaluate*) adalah untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

HASIL

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry dalam Mulyaningsih (2019) terdiri atas lima tahap sebagai berikut.

Tahap Analyze (Analisis)

Pada tahap ini diperlukan analisis kelayakan dan syarat-syarat kebutuhan dari pengembangan media pembelajaran yang akan dihasilkan. Hasil tahapan kegiatan analisis yang peneliti lakukan ditemukan berdasarkan wawancara dengan pendidik bidang seni budaya berikut ini:

1. Validasi Kesenjangan Kinerja
Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran seni budaya pada tanggal 20 Januari 2022, memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran seni rupa tiga dimensi dapat dikatakan belum mendapatkan hasil yang baik karena masih terdapat peserta didik yang belum mencapai nilai tuntas dalam mengerjakan ulangan hariannya, hal ini dapat dikatakan bahwa standar kompetensi dasar peserta didik belum sesuai dengan nilai KKM yaitu 75.
2. Berdasarkan Tujuan Instruksional
Berdasarkan wawancara dengan pendidik SMA Negeri 8 Mukomuko menggunakan kurikulum 2013. Analisis kurikulum yang berpacu pada silabus dengan tujuan dan indikator pembelajaran dengan harapan pencapaian hasil yang harus dicapai sehingga nantinya akan diperoleh tujuan pembelajaran
3. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik
Hasil wawancara dengan pendidik ditemukan bahwa setiap peserta didik bisa menggunakan *handpone* atau laptop yang dimilikinya sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* yang merupakan bacaan cukup didukung dengan karakteristik peserta didik.
4. Mengidentifikasi Materi
Materi yang akan dituangkan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah seni rupa tiga dimensi. Materi seni rupa tiga dimensi terdiri dari : pengertian seni rupa tiga dimensi, memahami jenis-jenis seni rupa tiga dimensi, media dan teknik seni rupa tiga dimensi, dan nilai estetis dalam berkarya seni rupa tiga dimensi. Sesuai dengan silabus dan kurikulum 2013 revisi 2019 yang digunakan di SMA Negeri 8 Mukomuko.
5. Mengidentifikasi Sumber Daya Teknologi dan Sarana Prasarana Pembelajaran
Hasil wawancara dengan pendidik SMA Negeri 8 Mukomuko ditemukan bahwa sekolah tersebut memiliki saran dan prasarana pendukung yaitu laboratorium komputer yang telah disediakan oleh sekolah. Kemudian ditemukan bahwa peserta didik memiliki *handpone* atau laptop yang dapat digunakan saat menggunakan media pembelajaran interaktif.
6. Menentukan Strategi Pembelajaran yang Potensial
Hasil analisis wawancara antara peneliti dan pendidik mata pelajaran seni budaya dilihat dari kelebihan dan kekurangan yang memiliki potensi sangat besar untuk mengakhiri masalah pembelajaran. Untuk mengurangi masalah lain, maka disepakati menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X sebagai produk akhir.

Tahap Design (Desain)

Tahap desain bertujuan untuk membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu media yang dihasilkan pada materi seni rupa tiga dimensi. Berikut ini langkah-langkah rancangan produk: 1) mencari gambar atau video yang bersumber dari *slidesgo, pinterest, dan youtube*, 2) membuat desain dibuat melalui *google slide*, 3) materi seni rupa tiga dimensi

sesuai dengan silabus dan RPP (rancangan proses pembelajaran), 4) membuat akun *google*, 5) menempatkan materi kedalam produk.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh 4 validator ahli, diantaranya yaitu: ahli media oleh dosen seni rupa UNP, materi oleh dosen seni rupa UNP dan pendidik seni budaya SMA Negeri 8 Mukomuko sebagai ahli materi seni rupa tiga dimensi, dan bahasa oleh dosen bahasa UNP. Berikut hasil data validitas media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* yang diperoleh.

Tabel 2. Data Validitas Media

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Validitas	Kategori
1	Aspek Media	93,75%	Sangat Valid
2	Aspek Materi	90%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	92,5%	Sangat Valid
Total		276,25	
Rata-rata Skor		91,6%	Sangat Valid

Dapat diberi kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan secara keseluruhan diperoleh yaitu 91,6% dengan pemenuhan aspek media 93,75%, aspek materi 90%, dan aspek bahasa 92% yang artinya dapat dikatakan bahwa produk ini sangat valid sehingga layak untuk digunakan tahap uji coba di kelas secara langsung.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi atau uji coba kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba praktikalitas kepada pendidik seni budaya SMA Negeri 8 Mukomuko untuk menyempurnakan produk terhadap media yang peneliti kembangkan. Berikut ini hasil uji praktikalitas produk yang dinilai oleh pendidik sebagai berikut.

Tabel 3. Data Praktikalitas oleh Pendidik

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>google slide</i> ini mudah diakses kapanpun dan dimanapun.	4
2	Media pembelajaran interaktif ini membuat peserta didik mudah memahami keterkaitan konsep materi pembelajaran.	3
3	Materi yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran.	4
4	Contoh dan latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi.	4
5	Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi.	4
6	Media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan variasi baru dalam pembelajaran dikelas.	4
7	Media pembelajaran interaktif ini praktis dan mudah digunakan oleh pendidik.	4
8	Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.	3

9	Tampilan media pembelajaran ini dikemas dengan menarik.	4
10	Media pembelajaran ini dapat diakses melalui handphone atau laptop.	3
Total		37
Rata-rata Skor		3,7
Presentase		92,5%
Kriteria		Sangat Praktis

Berikut ini hasil uji coba praktikalitas produk yang dinilai oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko.

Tabel 4. Data Praktikalitas oleh Peserta Didik

No.	Skala Penilaian	Tingkat	Kategori
1	Skala Kecil	90,6%	Sangat Valid
2	Skala Besar	92,9%	Sangat Valid
Total		183,5	
Rata-rata Skor		91,7%	Sangat Valid

Dapat disimpulkan pada tabel berdasarkan uji coba produk terhadap peserta didik kelas X yang dilakukan dalam tahap skala kecil 8 orang dan skala besar 21 orang diperoleh presentase 91,7% dengan rincian yaitu skala kecil 90,6% dan skala besar 92,9%. Berdasarkan hasil nilai praktikalitas tersebut maka produk yang dikembangkan ini dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Evaluasi bentuk formatif tujuannya untuk kebutuhan revisi pada setiap tahap. Evaluasi bentuk sumatif dilakukan pada tahap akhir pengembangan model ADDIE. Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan. 1) Menganalisis data yang diperoleh dari hasil validasi kelayakan produk menurut validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sehingga diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis google slide materi seni rupa tiga dimensi telah validasi dan telah direvisi. 2) Menganalisis data yang diperoleh dari hasil kepraktisan dari pendidik dan peserta didik yang dapat dilihat hasil analisis data bagian *development* (pengembangan) dan *implementatiton* (implementasi). Sehingga diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko telah praktis dan telah direvisi.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide*

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* ini menggunakan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap diantaranya yaitu: 1) *analyse*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*. Penelitian ini mengikuti tahapan tersebut agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Penelitian ini pertama kali dilakukan dengan tahap analisis. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap selanjutnya desain meliputi kegiatan menyiapkan materi dan merancang media pembelajaran interaktif. Tahap pengembangan dilakukan berkaitan membuat media pembelajaran interaktif, menyusun materi, dan membuat desain melalui *google slide* dan menambahkan foto sumber

pinterest dan video sumber dari *pinterest* dan *youtube* dengan *login* di *gmail* atau akun *google*, selanjutnya membuat instrument validasi, validasi oleh para ahli validator dan direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan sehingga menghasilkan produk layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap implementasi atau penggunaan produk, dilakukan uji coba produk terlebih dahulu kepada pendidik mata pelajaran seni budaya untuk memastikan bahwa produk benar-benar layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik di kelas secara langsung. Proses uji coba produk dilakukan di sekolah dilakukan dua tahapan yaitu uji coba skala kecil berjumlah 8 orang dan uji coba skala besar berjumlah 21 orang. Tahap implementasi yang dilakukan kelas X MIA 2 uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dilakukan pada kelas X MIA 1. Pada kegiatan akhir uji coba produk dilakukan penilaian produk memperoleh data kepraktisan produk melalui angket respon peserta didik yang diberikan setelah penggunaan produk dalam pembelajaran dan mengetahui tingkat kepraktikalitasan produk yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan dua tahap evaluasi sumatif dan formatif. Pada tahap evaluasi produk, peneliti melakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melihat hasil angket validasi yang telah dibagikan kepada para validator, dan angket kepraktisan yang dibagikan kepada pendidik mata pelajaran seni budaya dan peserta didik. Hasil evaluasi diperoleh berikut ini:

- a. Produk ini telah divalidasi oleh para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil total 3,6 dengan presentase 91,6% yang termasuk dalam kriteria sangat valid, sehingga produk ini dapat dinyatakan sangat valid dan layak diuji coba.
- b. Hasil respon angket kepraktisan produk yang diberikan kepada pendidik mata pelajaran seni budaya memperoleh nilai 37 dengan rata-rata 3,7 yang mendapatkan presentase 92,5% dengan kategori sangat praktis.
- c. Hasil respon angket kepraktisan produk dari peserta didik secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 3,6 yang mendapatkan presentase sebesar 92,3% dengan kategori sangat praktis, pendapat peserta didik terhadap produk ini tergolong produk layak digunakan pada pembelajaran, produk juga sangat praktis dapat membuka diluar sekolah. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapatkan respon yang baik dalam kualitas pembelajaran.
- d. Hasil akhir produk telah direvisi dapat dilihat pada link atau lampiran berikut ini:
<https://docs.google.com/presentation/d/1acAiQWwKJjevOOpNXudV9TfUh5mje8ITw2ofMqSO3jU/edit?usp=sharing>

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu penelitian Purnama dan Pramudiani yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi pecahan sederhana di sekolah dasar. Hasil penelitian media yang dikembangkan menunjukkan media tergolong dalam kategori sangat valid. Hasil uji ahli materi memperoleh skor 98% dengan kategori sangat layak dan hasil uji media memperoleh skor 71,1% dengan kategori layak. Hasil respon siswa terhadap media memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya penelitian Fakhriah dkk (2022) menyatakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran didukung oleh respon peserta didik diantaranya, peserta didik dapat memahami penjelasan materi, sangat baik dan mudah dipahami, kuis mudah dipahami, serta materi dan soal evaluasi mampu membuat peserta didik sangat semangat dalam pembelajaran serta peserta didik senang belajar menggunakan produk ini.

Selanjutnya penelitian Wikarya & Awrus (2020) menyatakan jenis penelitian menggunakan *research and development (R&D)* hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *micro teaching* berbasis *learning videos* masuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan praktik mengajak peserta didik pada mata pelajaran *micro teaching*.

Berdasarkan hasil penelitian dari beberapa peneliti tersebut, dapat diidentifikasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko layak digunakan untuk diterapkan pada pembelajaran.

Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide*

Produk penelitian ini yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap validasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk untuk diterapkan di kelas maupun diluar kelas. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, materi, dan Bahasa. Setelah dilakukan tahap desain awal produk, diperoleh desain produk I kemudian direvisi berdasarkan masukan dari ahli validator, maka diperoleh desain produk II. Berdasarkan tabel hasil desain media II yaitu nilai rata-rata yang diberikan oleh validator media yaitu 3,75 dengan presentase 93,75, validator materi dari dua orang memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,6 dengan presentase 90%, ahli bahasa dengan nilai rata-rata 3,7 dengan presentase 92,5 yang berada pada akatagori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli tersebut, produk ini dapat disimpulkan valid dan layak menjadi produk akhir yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dilakukan oleh Gusnira (2022) menyatakan bahwa produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE berada pada katagori sangat valid dengan memperoleh presentase 93,25% tingkat validitas dan katagori sangat praktis dengan memproleh presentase 90% tingkat praktikalitas.

Selanjutnya penelitan dilakukan oleh Huda & Awrus (2022) menyatakan produk yang dikembangkan menggunakan jenis penelitian *R&D* hasil penelitian validitas oleh para ahli (media, bahasa, materi dan penilaian guru bidang studi) dengan presentase yang diperoleh secara berturut yaitu 93,75%, 96,43%, 94,4% dan 95% dalam katagori sangat valid.

Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide*

Tingkat praktikalitas produk diperoleh dari angket respon pendidik mata pelajaran seni budaya dan peserta didik kelas X di SMA Negeri 8 Mukomuko terhadap penggunaan produk. Hasil penilaian presentase pendidik terhadap kepraktisan produk menggunakan angket respon pendidik yaitu 92,5% dan presentase respon dari peserta didik secara keseluruhan 92,3% diperoleh dari uji coba skala kecil pemperoleh 90,6% dan uji coba skala besar 92,9%. Berdasarkan tabel presentase kriteria, rata-rata penilaian angket kepraktisan yang diperoleh berada dalam katagori sangat praktis. Hal ini menunjukkan produk dapat diterapkan pada proses pembelajaran dan praktis digunakan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sejenis dilakukan oleh Lestari dkk (2021) menyatakan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *google slide* yang dikembangkan menunjukkan produk tergolong sangat baik memperoleh nilai sangat tinggi. Hasil presentase kelayakan oleh peserta didik 95% sehingga produk masuk ke dalam kategori sangat praktis.

Selanjutnya penelitian oleh Walid (2017) juga mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) berada pada katagori praktis dengan presentase 8,3%. Sehingga media pembelajaran tersebut dikatakan praktis lebih besar dari 70%. kepraktisan media pembelajaran berbasis *google slide* yang dikembangkan didukung oleh kemudahan dalam membuka produk tersebut yaitu menggunakan jaringan internet yang memadai dengan menggunakan *handphone* atau laptop yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, produk yang dikembangkan mudah digunakan oleh peserta didik sehingga dapat membantu dalam memahami materi yang dipelajari secara mandiri.

SIMPULAN

Validitas media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko mendapatkan nilai secara keseluruhan dikategorikan sangat valid untuk digunakan di kelas. Hasil nilai validasi media 93,7% dengan rata-rata 3,7. Hasil nilai materi 90% dengan nilai rata-rata 3,4. Hasil nilai validasi bahasa 92% dengan rata-rata 3,7. Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *google slide* pada materi seni rupa tiga dimensi nilai angket kepraktisan dari pendidik yaitu 92,5% dengan nilai rata-rata 38,5. Hasil angket kepraktisan peserta didik sebesar 92,3% dengan nilai rata-rata 3,6, produk ini dapat dikatagorikan sangat praktis dan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Anshori, F., & Syam, S. 2018. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi*. Jurnal Biogenerasi, 3(2), 7-10.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(1), 15-21.
- Gusnira, R. H., & Wikarya, Y. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Web Blog pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan*. Serupa: The Journal of Art Education, 11(3).
- Huda, N., & Awrus, S. 2022. *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Adabiah Padang*. Serupa: The Journal of Art Education, 11(2).
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Educational Technology Journal, 1(2).
- Mulyaningsih, E. 2019. *Metodologi Penelitian Bidang Terapan*. Bandung: Alfabeta
- Pratama, Aditya. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif TKJ Pokok Bahasan Instalasi Kabel Jaringan Kelas XI SMK Taruna Kradenan*. Skripsi.UNNES.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2440-2448.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walid, M.I. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*. Skripsi. UINAM.
- Wikarya, Y & Awrus, S. 2020. *The Development of Teaching Materials for Micro Teaching Assisted by Learning Videos to Improve Students' Teaching Practice Abilities*. In Eighth International Conference on Languages and Arts (ICLA-2019) (pp. 8-13). Atlantis Press.