

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran dapat terjadi secara formal di dalam kelas, non-formal melalui pelatihan atau kursus, serta informal melalui pengalaman sehari-hari. Menurut (Amanda 2024) Pembelajaran adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, kemampuan dan lain-lain. Karena pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia yang paling utama dalam usahanya untuk mempertahankan hidup dan mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dirasakannya pembelajaran sebagai suatu kebutuhan yang sangat utama karena semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menimbulkan berbagai perubahan yang melanda segenap aspek kehidupan dan penghidupan manusia. Sejalan dengan pendapat (Prastawati 2023) Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang terjadi bersamaan, tetapi memiliki makna yang berbeda.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, baik secara formal, al, maupun informal. Pembelajaran merupakan proses perubahan dalam kepribadian manusia yang

tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, keterampilan, serta daya pikir. Pembelajaran menjadi kebutuhan utama manusia untuk bertahan dan berkembang dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, terutama di tengah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis, di mana belajar dan mengajar terjadi secara bersamaan namun memiliki makna yang berbeda.

b. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menjelaskan apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini menjadi pedoman bagi guru dalam merancang materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Menurut (Dani Gabriel Puwarno 2023) Tujuan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan tujuan pendidikan pada masing-masing jenjang atau instansi sekolah dapat dapat mewujudkan pengulangan yang diharapkan untuk dikuasai oleh peserta didik. Sejalan dengan pedapat (Yanti.A.Y 2018) Tujuan pembelajaran membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan pedapat diatas dapat disimpulkan bahwa Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan penting yang merinci capaian yang diharapkan dari peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang disusun sesuai dengan kebutuhan pendidikan di setiap jenjang dapat membantu mewujudkan penguasaan kompetensi yang diharapkan oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran juga berperan penting dalam mendesain sistem pembelajaran yang efektif,

mulai dari penentuan materi hingga alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan belajar siswa.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran dapat berupa berbagai macam bentuk, seperti gambar, video, audio, teks, alat peraga, perangkat lunak, atau bahkan teknologi digital yang memungkinkan interaksi antara siswa dengan materi ajar. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk memperjelas informasi, meningkatkan pemahaman siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam pendidikan. Penggunaan media akan optimal apabila lingkungan belajar dirancang dengan baik oleh guru. Jika ditelaah lebih dalam, lingkungan belajar pada mulanya dianggap hanya sebagai sarana penunjang kegiatan pendidikan, peranannya untuk menunjukkan kepada guru dalam proses pembelajaran, seperti video, model, figur atau alat bantu visual lainnya. Alat ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih realistis (Sahabuddin, 2023).

Sejalan dengan pendapat di atas, (Rahayuningsih, P. 2022) menyatakan bahwa:

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam pendidikan,

dan penggunaannya akan lebih efektif jika lingkungan belajar dirancang dengan baik oleh guru. Awalnya, media hanya berfungsi sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran, seperti video, model, atau alat bantu visual lainnya, yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis. Seiring waktu, istilah media berkembang, mencakup berbagai bentuk seperti media sosial, massa, cetak, dan visual. Media kini berfungsi sebagai saluran komunikasi yang memungkinkan pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui penerapan yang lebih bervariasi dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah Meningkatkan Pemahaman, di mana media membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami, baik secara visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep atau materi yang diajarkan. Selain itu, Meningkatkan Minat dan Motivasi, karena media yang menarik seperti gambar, video, atau alat peraga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut (Sahabuddin, 2023) dalam jalur pembelajaran, terbagi beberapa, yaitu :

1. Menarik dan memusatkan perhatian siswa
2. Memperjelas Penyampaian Informasi Media pembelajaran membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan visual, audio, atau multimedia, materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas dan terstruktur.
3. Meningkatkan Motivasi Belajar Media yang menarik dapat membangun minat dan antusias peserta didik. Penggunaan gambar,

video, animasi, atau media interaktif dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

4. Membantu Proses Komunikasi Media berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Ia memudahkan transfer pengetahuan dan membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran.
5. Mengkonkretkan Materi Abstrak Beberapa konsep pelajaran sulit dipahami secara verbal. Media dapat membantu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih nyata dan dapat dipersepsi melalui indera, seperti penggunaan model, diagram, atau simulasi.
6. Mendukung Metode Pembelajaran Variatif Media memungkinkan guru mengembangkan berbagai metode pengajaran. Misalnya, metode demonstrasi, eksperimen, atau pembelajaran berbasis multimedia yang lebih interaktif.
7. Meningkatkan Retensi Belajar Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan daya ingat siswa. Kombinasi visual dan audio dapat membantu siswa menyimpan informasi lebih lama dalam memori.
8. Mendorong Kemandirian Belajar Media pembelajaran modern, seperti e-learning atau modul digital, memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing.
9. Memfasilitasi Pembelajaran Inklusif Media dapat membantu siswa dengan berbagai kebutuhan belajar. Misalnya, menggunakan media audio untuk siswa dengan kesulitan membaca, atau media visual untuk siswa dengan gaya belajar visual.

Sejalan dengan pendapat, (Wulandari, A. P. 2023) fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Fungsi AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi

pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.

- b. Fungsi Komunikasi Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut receiver atau audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Selain untuk menyajikan pesan, sebenarnya ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Namun jarang sekali ditemukan seluruh fungsi tersebut dipenuhi oleh media komunikasi dalam suatu sistem pembelajaran. Fungsi-fungsi tersebut antara lain, memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, dan merangsang diskusi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media Fungsi media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif, serta membentuk kepribadian siswa, dengan peran besar alat peraga dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar. Media pengajaran mendukung kegiatan guru dan siswa pada setiap tahap proses pengajaran, seperti menciptakan minat

dan motivasi siswa serta membantu dalam pemahaman materi yang abstrak. Media juga memperjelas komunikasi antara guru dan siswa, meningkatkan retensi belajar, mendukung pembelajaran variatif, serta mendorong kemandirian dan pembelajaran inklusif. Sebagai sarana komunikasi, media memungkinkan transfer pengetahuan yang lebih efektif dan membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami secara verbal. Media pembelajaran, seperti gambar, video, atau multimedia, memperkaya pengalaman belajar dan memfasilitasi interaksi serta keterlibatan siswa, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Kurniawan, 2022) Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, sebagai berikut:

- a) Menurut karakteristiknya, media bisa dikelompokkan menjadi:
 1. Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.
 2. Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, slide suara dan yang lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan atensi, karena mempunyai unsur suara unsur gambar.
- b) Berdasarkan kapabilitas, media bisa dikelompokkan menjadi:
 1. Media yang mempunyai fungsi yang ekstensif dan serentak misalnya radio dan TV. Dengan media ini, peserta didik dapat memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus.
 2. Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, sebagai contoh: film slide, film, video, dan lainnya.
- c) Berdasarkan cara penggunaannya, media dapat dikelompokkan menjadi:

1. Media yang membutuhkan proyektor misalnya film, slide, dokumenter, dan sebagainya.
2. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus misalnya projector film untuk mempresentasikan slide.
3. Over Rahmi Mudia Alti 4 Head Projector (OHP) dipakai untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak bisa dipakai.
4. Media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, figure, radio, dan sebagainya.

Sejalan dengan pendapat (Susanti, S. 2018), Bahwa jenis jenis media pembelajaran di bagi menjadi 3 yaitu :

1. Media audio visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.

2. Media audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

3. Media visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristik, kapabilitas, dan cara penggunaannya. Berdasarkan karakteristik, media dibagi menjadi media audio (hanya menghasilkan suara, seperti radio) dan media audio visual (menghasilkan suara dan gambar, seperti video atau film). Berdasarkan kapabilitas, media bisa bersifat ekstensif dan serentak, seperti radio dan TV, yang memungkinkan pemahaman banyak hal secara bersamaan, atau terbatas dalam waktu dan ruang, seperti film dan video.

Berdasarkan penggunaannya, media dapat memerlukan proyektor, seperti film dan slide, atau tidak, seperti gambar dan radio. Jenis media pembelajaran meliputi media audio visual (menggunakan indera penglihatan dan pendengaran), media audio (hanya menggunakan indera pendengaran), dan media visual (hanya menggunakan indera penglihatan)

d. Manfaat media pembelajaran.

media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi. Penyajian informasi melalui visual, audio, atau interaktif membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah dan menarik. Kedua, media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Penggunaan media yang kreatif dan beragam dapat menarik perhatian siswa, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Menurut Andi Kristianto 2016, Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau.

2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya, dan sebagainya.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monument-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, suara detak jantung dan sebagainya.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, powerpoint, dan video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan powerpoint, film, atau video siswa dapat mengamati gerhana matahari/bulan, pelangi, gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. Misal membandingkan ukuran, warna planet-planet, dan sebagainya.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses metamorphosis kepompong menjadi kupu-kupu, proses terjadinya hujan, proses perkembangan katak dari

telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan video dapat diamati hanya dalam beberapa detik.

10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan video, siswa dapat mengamati dengan jelas teknik menendang bola, teknik melempar bola, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
11. Mengamati gerakan-gerakan sesuatu yang sukar diamati secara langsung. Dengan video siswa dapat dengan mudah mengamati jalannya mesin mobil, dan sebagainya.
12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian alat yang sukar diamati secara langsung.
13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan video.
14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama.
15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing (belajar mandiri).

e. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan, memperjelas, dan mempermudah proses penyampaian informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas

dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik.

Menurut Andi Kristiantio 2016, Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah.

Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, powerpoint (LCD proyektor) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti audio, video, VCD, DVD, serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya Anda mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Ada beberapa cara dan sudut pandang untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan media pembelajaran dengan dasar pertimbangan tertentu. Pengolongan media ini dapat juga dilakukan dengan berdasarkan pada ruang lingkup pengertian media menurut para ahli yang mengemukakannya.

2.1.3 Media Pembelajaran Google Slide

a. Pengertian media pembelajaran google slide

Media pembelajaran Google Slide adalah alat atau sarana berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif melalui presentasi digital. Google Slide memungkinkan pendidik untuk membuat, mengedit, dan membagikan

slide presentasi yang berisi teks, gambar, video, animasi, dan elemen interaktif lainnya guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Sebagai media pembelajaran, Google Slide mendukung pembelajaran daring maupun tatap muka dengan fitur kolaboratif yang memungkinkan banyak pengguna mengakses dan mengedit presentasi secara bersamaan. Google Slide merupakan program presentasi yang secara fungsi mirip dengan power point, yang disertakan sebagai bagian dari Google Docs Editors Suite berbasis web yang disediakan secara gratis oleh google (Sasongko, R. R. 2022). Sejalan dengan pendapat (Al Anshori, F. 2018), menyatakan bahwa Aplikasi google slides adalah aplikasi online untuk membantu presentase dengan lebih mudah. Aplikasi ini dapat diakses melalui laptop maupun smartphone. Aplikasi ini memudahkan untuk melakukan presentasi dan Tanya jawab secara online.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Google Slide adalah sarana berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi secara visual dan interaktif melalui presentasi digital. Google Slide memungkinkan pendidik membuat, mengedit, dan membagikan slide yang berisi teks, gambar, video, animasi, serta elemen interaktif guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Sebagai media pembelajaran, Google Slide mendukung pembelajaran daring maupun tatap muka dengan fitur kolaboratif yang memungkinkan banyak pengguna mengakses dan mengedit presentasi secara bersamaan.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Google Slide

Google Slide memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran karena dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif, mudah diakses kapan saja dan di mana saja, mendukung kolaborasi antara guru dan siswa secara real-time, serta memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Menurut Rosadi (2021), Google Slide merupakan media presentasi berbasis web yang menawarkan berbagai fitur interaktif dan kolaboratif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan dinamis. Sementara itu, Arsyad (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan elemen teks, gambar, dan animasi, seperti yang dapat dilakukan dengan Google Slide, mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang diajarkan serta memperkuat pemahaman konsep secara visual.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Google Slide merupakan media pembelajaran yang efektif karena menawarkan fitur interaktif dan kolaboratif yang memudahkan guru menyampaikan materi secara menarik, serta menggabungkan unsur teks, gambar, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

2.1.4 Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Istilah ilmu pengetahuan sosial sebagaimana dirancang dalam draf kurikulum 2004 memang membingungkan untuk dicarikan definisinya, karena dalam berbagailiteratur, baik yang ditulis oleh ahli dari luar maupun dalam negeri, kita hanya mempunyai istilah ilmu pengetahuan sosial yang merupakan terjemahan dari socialstudies. Sedangkan nama IPS dalam dunia pendidikan dasar di negara kita munculbersamaan dengan diberlakukannya kurikulum SD, SMP dan SMU tahun 1975.Dilihat dari sisi keberlakuannya, IPS disebut sebagai bidang studi “baru”, karena carapandangny bersifat terpadu. Hal tersebut mengandung arti bahwa IPS bagipendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari mata pelajarangeografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dansosiologi. Perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut memiliki objek materialkajian yang sama yaitu manusia.Dalam bidang pengetahuan sosial, kita mengenal banyak istilah yang kadangkadangdapat

mengacaukan pemahaman. Istilah tersebut meliputi Ilmu Sosial (Social Sciences), Studi Sosial (Social Studies) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Trianto (2010:171) Ilmu pengetahuan sosial IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya. sejalan dengan pendapat (Alwafi, M. R. 2024.) Mata Pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang kompleks dengan memadukan berbagai ilmu pengetahuan. Perpaduan ini dilalut dengan relasivitas yang dilahirkan oleh setiap kurikulum. Tentunya, guru IPS harus menguasai pendekatan dari berbagai ilmu sosial. Hal ini dikarenakan kedinamisan peristiwa sosial yang akan ada di masa ini dan masa yang akan datang.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Mata pelajaran IPS juga merupakan pembelajaran yang kompleks karena memadukan berbagai disiplin ilmu dengan relasivitas yang dipengaruhi oleh setiap kurikulum. Oleh karena itu, guru IPS perlu menguasai pendekatan dari berbagai ilmu sosial untuk memahami dan menjelaskan dinamika peristiwa sosial yang terus berkembang, baik di masa kini maupun di masa yang akan datang.

b. Tujuan IPS

Menurut Puskur dalam Trianto (2010:176), tujuan IPS adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan motode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Mampu menggunakan model-model

- c) dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
- d) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.
- f) Memanfaatkan seseorang bertindak secara moral
- g) Fasilitator didalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- h) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “to prepare students to well-functioning citizens in a democratic society” dan mengembangkan kemampuan siswa sebagai penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- i) Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (Permendiknas No. 22 Tahun 2006)

- a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap skor-skor sosial dan kemanusiaan
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah membentuk peserta didik yang memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat serta lingkungan melalui pemahaman nilai-nilai sejarah dan kebudayaan, IPS juga bertujuan agar peserta didik memahami konsep dasar ilmu sosial, mampu menggunakan metode ilmiah dalam memecahkan masalah sosial, serta memiliki keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang tepat terhadap isu-isu masyarakat. Selain itu, IPS mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, bertindak secara moral, serta menjadi fasilitator dalam lingkungan yang terbuka dan tidak menghakimi. Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan, IPS berperan dalam membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dan mampu mengambil keputusan berdasarkan penalaran yang matang dalam kehidupan demokratis. Mata pelajaran IPS juga bertujuan agar peserta didik mengenal konsep-konsep sosial, memiliki keterampilan berpikir logis dan kritis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sosial. Selain itu, IPS menanamkan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta membekali peserta didik dengan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi.dalam masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

2.2 Penelitian terdahulu

- a. Berdasarkan penelitian (Ardiana, L. R. F.2023) dengan judul Pengembangan Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis Google Slide Pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah Dan Murabahah Kelas Xi Smk Negeri 2 Mojokerto. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan permainan ular tangga berbasis Google Slides sebagai media pengayaan pada materi akad mudharabah, musyarakah, dan

murabahah kelas XI di SMK Negeri 2 Mojokerto yang telah teruji layak digunakan pada kegiatan pengayaan dan mendapat respon positif dari siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate) dari Thiagarajan. Proses pengembangan dilakukan sesuai tahapan model pengembangan 4D yaitu melalui tahap definition, tahap design, dan tahap development. Tahap deployment tidak dilakukan. Setelah proses pengembangan mengikuti tahapan yang ada, maka dilakukan kegiatan penilaian pada Google Slides. Untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, ahli melakukan kegiatan review dan validasi serta kegiatan uji coba terbatas kepada 15 orang siswa. Validasi pengembangan media pengayaan permainan ular tangga berbasis Google Slides dari ahli materi dan ahli media dengan persentase rata-rata 93,55% dan 95,15% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil uji coba kepada siswa memperoleh nilai rata-rata 90,48% dengan kriteria sangat paham. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pengayaan permainan ular tangga berbasis Google Slides pada materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah kelas XI sangat layak digunakan sebagai media pengayaan di sekolah.

- b.** Sejalan dengan penelitian (Putri, N., Maimunah, M.2022), dengan judul Pengembangan E-Lkpd Berbantuan Google Slide Materi Program Linear Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis (KPM) peserta didik masih rendah, terlihat dari sulitnya peserta didik menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara beberapa sekolah di Pekanbaru diperoleh informasi bahwa peserta didik memakai LKS yang dibeli dari sekolah dan LKPD elektronik yang memfasilitasi

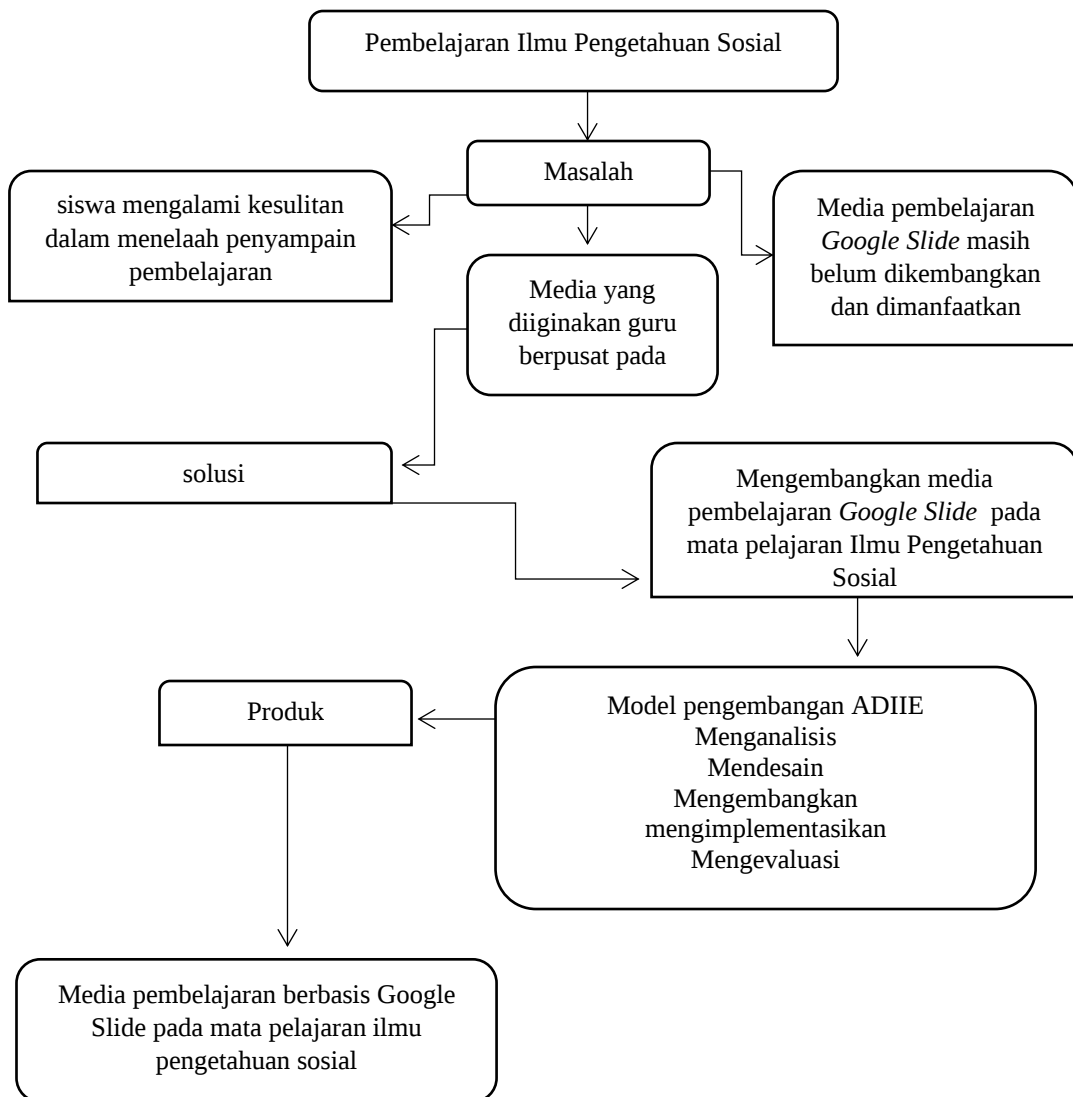
KPMM belum tersedia. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model Borg and Gall, bertujuan untuk menghasilkan LKPD elektronik berbantuan google slide pada materi program linear yang dapat memfasilitasi KPMM peserta didik kelas XI SMA serta memenuhi syarat valid dan praktis dalam penggunaannya. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data adalah analisis validitas dan analisis praktikalitas. LKPD elektronik di validasi oleh tiga orang validator dan direvisi sesuai saran, kemudian diujicobakan kepada 6 orang peserta didik SMA Negeri 1 Pekanbaru untuk melihat kepraktisan LKPD elektronik. Hasil validasi LKPD elektronik sebesar 90,66% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba produk sebesar 92,21% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dari hasil validasi dan uji coba produk diperoleh LKPD elektronik materi program linear yang telah memenuhi syarat valid dan praktis untuk digunakan

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu konsep atau sistem pemikiran yang tersusun secara logistik dan sistematis untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel dalam sebuah penelitian atau kajian. Kerangka berpikir berfungsi sebagai landasan dalam menganalisis suatu permasalahan dengan menghubungkan teori, konsep, serta fakta yang relevan guna menghasilkan pemahaman yang jelas dan terarah.

Dengan adanya kerangka berpikir, suatu penelitian atau pembahasan dapat memiliki alur yang runtut, karena setiap langkah dalam penelitian disusun secara sistematis berdasarkan hubungan antara teori, konsep, dan variabel yang dikaji. Kerangka berpikir

membantu peneliti dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, serta menentukan metode yang tepat untuk menganalisis data. Selain itu, kerangka berpikir juga mempermudah dalam menarik kesimpulan yang logistik dan berbasis ilmiah, serta memberikan solusi yang relevan terhadap permasalahan yang dikaji. Dengan demikian, penelitian lebih menjadi terarah, efektif, dan memiliki landasan yang kuat dalam menghasilkan temuan yang bermanfaat.



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

Sumber : Olahan Peneliti