

Peningkatan Keterampilan Pengoperasian Aplikasi Google Slides, Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Diah Apriliani Setiawan¹ & Yuliana TB Tacoh^{1*}

¹Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FTI, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

*Corresponding Author: diahaprilianisetiawan@gmail.com

Article History

Received : March 17th, 2023

Revised : April 28th, 2023

Accepted : May 16th, 2023

Abstract: Kemampuan keterampilan pengoperasian komputer sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam pembelajaran maupun dunia kerja di masa depan nantinya, khususnya pada penggunaan aplikasi google slides. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Google Slides pada mata pelajaran Bimbingan TIK. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Salatiga. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental one-shot case study design research*. Sampel penelitian ini adalah siswa Kelas VIII A yang berjumlah 28 siswa. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berlangsung selama empat kali pertemuan dengan berbagai kegiatan seperti penelitian mandiri, demonstrasi praktis dan diskusi kelompok. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kemampuan dan angket pada topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan dalam menggunakan aplikasi Google Slides meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning*. Hal ini terlihat dari hasil pengumpulan data, hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan yang sangat baik dalam menggunakan Google Slides. Kemudian hasil kuesioner yang menunjukkan pengaruh signifikan model pembelajaran *discovery learning*. Hasil tes *post_test* keterampilan menunjukkan bahwa siswa dapat menjawab setiap soal dengan sangat baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat berpengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi Google Slides.

Keywords: *Discovery Learning*, Google slides, Keterampilan Pengoperasian.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pada bidang pendidikan Teknologi Informasi (TIK) menjadi sarana dimana siswa dan guru dapat berinteraksi, berkoordinasi dan berkolaborasi dengan mudah, karena menyediakan akses ke berbagai sumber belajar, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Pada beberapa pemanfaatannya di bidang pendidikan, TIK dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan memperkuat keterampilan pengoperasian aplikasi, serta membantu dalam pengelolaan tugas dan evaluasi. Juga membantu dalam menyediakan akses ke sumber belajar yang beragam sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada mata pelajaran Bimbingan TIK, siswa harus memiliki pengetahuan khusus tentang penanganan perangkat TIK, baik *hardware* maupun *software*. Salah satunya dengan penguasaan mengoperasikan aplikasi google

slides. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan aplikasi Google Slides menjadi satu diantara beberapa aplikasi yang paling penting untuk digunakan pada proses belajar.

Pentingnya siswa menguasai pengoperasian google slides, sebab aplikasi ini memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat bekerja sama atau berkolaborasi dengan teman dalam kelompok menyampaikan presentasi secara online dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian Fakhriah et al., (2022) menunjukkan bahwa Google Slides memungkinkan kolaborasi dalam menganalisis dan menyajikan materi dalam bentuk slides secara *online* melalui *platform cloud*. Fitur kolaborasi ini mendukung kerja tim, membantu siswa belajar bekerja dalam tim dan berkomunikasi secara efektif. Menurut Sasongko, (2023) Keterampilan dalam mengoperasikan Google Slides juga memiliki manfaat yang berkelanjutan dalam persiapan siswa untuk dunia kerja di masa depan.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang langsung dilakukan sebelumnya dan hasil diskusi dari guru mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 8 Salatiga khususnya pada siswa di kelas VIII. Keterampilan peserta didik dalam pengoperasian aplikasi ini masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang masih jauh dari KKM yang seharusnya pada nilai minimal 70, namun nilai rata rata peserta didik 58 sehingga nilai tersebut masuk dalam kategori rendah.

Keterbatasan perangkat untuk belajar mandiri dirumah juga menjadi salah satu penyebab rendahnya keterampilan dalam penggunaan komputer atau teknologi informasi. Terlihat dari data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022 hanya 18,04% rumah tangga Indonesia yang memiliki komputer, laptop, tablet, atau perangkat elektronik sejenis dan provinsi Jawa Tengah termasuk dalam kategori terendah pada tahun 2022 yaitu sebesar 14,92%. Khususnya pada peserta didik SMP Negeri 8 Salatiga masih banyak peserta didik yang belum memiliki fasilitas perangkat elektronik sehingga saat praktikum disekolah atau penugasan mandiri dalam penggunaan aplikasi peserta didik harus berbagi dengan peserta didik yang memiliki perangkat karena terbatasnya jumlah komputer yang dapat digunakan dan singkatnya waktu dalam jam belajar yang ada ketika di sekolah.

Ketika proses pembelajaran berlangsung dalam pengamatan yang dilakukan peserta didik cenderung kurang memiliki kemampuan dalam pengoperasian penggunaan perangkat komputer khususnya (*software*) google slides dikarenakan metode pembelajaran yang sering digunakan di sekolah masih bersifat tradisional, yaitu melalui transfer materi dari guru ke siswa. Kondisi ini dapat mengurangi keaktifan siswa dan pembelajaran dirasakan kurang menyenangkan. Terlihat juga saat pembelajaran berlangsung, penguasaan siswa tentang fitur dan fungsi aplikasi Google Slides masih sangat minim. Keadaan lain yang juga teramati adalah kurangnya kesempatan untuk mempraktekkan penguasaan dan pengoperasian pembelajaran TIK karena metode pembelajaran yang dipakai sebatas pada pemaparan materi secara verbal, tanya jawab dan tugas mandiri.

Mengacu pada pemaparan persoalan di atas maka diperlukan adanya kondisi belajar yang mendorong siswa menguasai pengoperasian computer dan aplikasi yang dibutuhkan menunjang pembelajaran serta mendorong

keterlibatan siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah adanya implementasi model pembelajaran yang tepat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari, Yesi & Nurhayati, (2019) *Discovery learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa terlibat secara aktif dalam mengatasi masalah dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan kerja tim. Dalam metode ini, siswa belajar bekerja sama dengan teman sekelas untuk mencapai pemahaman dan keterampilan tertentu. Menurut Hosnan (2016) dalam (Salmi, 2019), *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran dimana siswa berpartisipasi aktif dalam pencarian materi dan belajar mandiri. Dalam model ini, siswa berperan aktif dalam menggali dan memahami konsep, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan sumber pendukung. Tujuan pembelajaran penemuan adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari informasi dan mendorong keterlibatan yang lebih dalam dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar yang didapatkan dapat lebih mudah diingat. Model *Discovery Learning* dapat melatih kemampuan berpikir analitis dan pemecahan masalah siswa.

Salah satu karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* menawarkan kepada siswa untuk belajar partisipatif dan mandiri, dengan tetap fokus pada pembelajaran yang terkait dengan masalah nyata dan situasi yang terkait dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi siswa yang sudah dipaparkan sebelumnya memperlihatkan bahwa pembelajaran model *Discovery Learning* dapat membuat peserta didik dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan maupun keterampilan, dalam hal ini yang dibutuhkan adalah kemampuan pengoperasian aplikasi google slides. Oleh karena itu tujuan penelitian untuk menyelidiki apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Google Slides.

Beberapa penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Istiana et al., 2015) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa. Studi oleh Puspitadewi et al., (2016) menemukan jika model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh pada minat dan prestasi belajar siswa yang meningkat. Dan penelitian

oleh (Fadlina et al., 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat berpengaruh pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian terdahulu ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang mengimplementasikan model *Discovery Learning* sungguh berperan dan berpengaruh pada beberapa kondisi dan karakteristik belajar siswa. Melanjutkan penelitian sebelumnya, maka penelitian ini mengkaji implementasi *Discovery Learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan siswa dalam mengoperasikan perangkat *software* yaitu google slides.

A. Keterampilan peserta didik

Pada Perkembangan zaman saat ini Keterampilan peserta didik sangat diperlukan kemampuan dan keahlian yang dimiliki siswa dalam mengoperasikan atau menggunakan aplikasi, alat, teknik, atau teknologi tertentu. Dalam hal ini, keterampilan peserta didik yang dibahas adalah kemampuan dan keahlian dalam mengoperasikan aplikasi Google Slides dalam mata pelajaran Bimbingan TIK.

Menurut Mardhiyah et al., (2021) Keterampilan adalah kemampuan dasar yang harus terus menerus dilatih, disempurnakan dan dikembangkan agar memiliki potensi untuk melakukan sesuatu. Proses pengembangan ini melibatkan pendalaman dalam pemikiran yang mendorong kemunculan keterampilan khusus pada individu manusia. Keterampilan ini dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan dapat disesuaikan dengan perubahan pemikiran serta masalah yang dihadapi.

Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan sangat penting dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini membantu siswa lebih memahami dan menguasai materi dengan baik dan efektif. Selain itu, keterampilan peserta didik juga membantu mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia kerja dan persaingan global di masa depan. Peningkatan keterampilan peserta didik juga membantu mereka beradaptasi dengan dunia teknologi yang semakin berkembang dan membuka peluang bagi mereka untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif.

B. Pengoperasian Google slides

Menurut Chaer (2003) dalam penelitian (Amalia, 2020) pengoperasian merujuk pada rangkaian langkah dan metode yang digunakan untuk mengoperasikan alat atau sistem dengan

baik. Sari et al., (2019) mengungkapkan Google Slides adalah aplikasi dari Google yang digunakan pengguna untuk membuat, menyimpan, dan membagikan slide presentasi secara *online*. Lestari et al., (2021) Aplikasi google slides adalah aplikasi *online* digunakan untuk presentasi lebih mudah. Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat dan menyampaikan presentasi secara *online*, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Google Slides menawarkan fitur untuk membantu pengguna membuat presentasi yang menarik dan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Selain itu, fitur kolaborasi yang disediakan memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam satu dokumen, memfasilitasi proses diskusi dan membuat presentasi yang lebih baik. Setiap pertanyaan yang diajukan akan dilihat oleh seluruh audiens, memungkinkan adanya banyak pertanyaan secara bersamaan Aplikasi google slides dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*. Al Anshori & Syam, (2018) Pengguna dapat membuat slide-slide yang berisi teks, Gambar, grafik, tabel, dan objek multimedia lainnya, serta memiliki fitur-fitur seperti kolaborasi *real-time* dan pembuatan presentasi secara *online*. Pada penelitian ini pengoperasian Google Slides melibatkan proses membuat, mengedit, dan menyajikan presentasi dengan menggunakan fitur dan alat yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Sehingga diharapkan peserta didik dapat menambah dan meningkatkan kemampuan keterampilan pengoperasian dan mempresentasikan ide dan informasi secara efektif.

Google Slide memiliki kelebihan diantaranya kemudahan penggunaan, berbasis web, dapat berkolaborasi dan inovatif dengan fitur inovatif seperti tanya jawab yang dapat membuat presentasi menjadi lebih hidup. Menurut Fakhriah et al., (2022), Google Slides memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada koneksi internet untuk mengaksesnya, risiko kesalahan yang dapat mempengaruhi slide pengguna lain, serta keterbatasan dalam pilihan efek dan tema.

Pada penggunaan aplikasi Google Slides terdapat langkah – langkah untuk mengoperasikannya, yaitu: (1) masuk ke akun Google, (2) Kunjungi halaman Google Drive dan buat presentasi baru dengan mengklik tombol "New" dan memilih "Google Slide", (3) Kemudian masuk ke antarmuka editor presentasi

Google Slides, (4) Buat halaman baru dengan mengklik tombol "New slide" di menu "Home", (5) Tambahkan teks, Gambar, grafik, atau objek lainnya ke halaman dengan menggunakan menu "Insert", (6) Format halaman dan elemen dengan menggunakan menu "Format", (7) Sesuaikan presentasi dengan mengubah tema, menambah transisi, dan memasukkan media seperti audio dan video, (8) Simpan presentasi Anda dengan mengklik tombol "Save" (9) Presentasi dapat dibagikan dan diterima dengan mengklik tombol "Share" dan memasukkan alamat email tujuan yang ingin dibagikan.

C. Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* melibatkan pemahaman konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif, yang tujuan akhirnya adalah mencapai sebuah kesimpulan. Dalam model ini, penemuan terjadi ketika individu secara aktif terlibat dalam proses mental untuk menemukan konsep dan prinsip tertentu. Dalam kajiannya, Cahyaningsih & Karunia Assidik, (2021) mengemukakan bahwa terdapat langkah kerja model pembelajaran *Discovery Learning* meliputi : (1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), (2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*), (3) Pengumpulan data (*data collection*), (4) Pengolahan data (*data processing*), (5) Pembuktian (*verification*), (6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Menurut (Mukaramah et al., 2020), model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan meliputi: (a) Meningkatkan kemampuan dan proses berpikir siswa. (b) Menyampaikan informasi yang dipersonalisasi dan efektif dengan memahami, menyimpan, dan mentransmisikan informasi. (c) Meningkatkan perasaan bahagia dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. (d) Mengizinkan perkembangan siswa sesuai kecepatan masing-masing. (f) Mengembangkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (g) Memperkuat konsep diri siswa dan kepercayaan dalam kerja sama. (h) Memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan guru. (i) Membantu siswa mengatasi skeptisme dan mencapai pemahaman yang lebih baik. (j) Meningkatkan ingatan dan transfer pengetahuan.

Namun, terdapat juga beberapa kelemahan dalam model *Discovery Learning*: (a) Kesulitan bagi siswa dengan hambatan akademik atau kesulitan berpikir abstrak. (b) Tidak efektif untuk kelompok besar siswa karena membutuhkan banyak waktu. (c) Tantangan jika siswa dan guru

telah terakulturasi melalui metode pembelajaran tradisional yang umum digunakan. (d) Kurangnya fokus pada peningkatan aspek pemahaman konsep, penguasaan keterampilan dan pengembangan emosi secara menyeluruh.

Menurut Mukaramah et al., (2020) Pembelajaran model ini adalah pendekatan yang dengan tujuan mengoptimalkan pola pembelajaran yang aktif pada siswa, melalui proses eksplorasi dan penyelidikan mandiri. Hasil pembelajaran yang diperoleh melalui metode ini cenderung lebih melekat dan siswa dapat mengingat jangka dalam waktu yang panjang, sehingga sulit dilupakan. Peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan berfikir analitis serta mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri. Kebiasaan ini menyebabkan perubahan positif dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun dalam konteks sosial.

Discovery Learning dan peningkatan ketrampilan pengoperasian Google slides

Pemaparan diatas menjelaskan dengan model penemuan ini, peserta didik diberikan peluang yang lebih baik untuk mengembangkan keterampilan pengoperasian dalam menggunakan aplikasi Google Slides. Menurut (Mukaramah, Kustina, & Rismawati, 2020) Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan pola belajar aktif pada siswa dengan melalui proses eksplorasi dan penyelidikan mandiri. Hasil pembelajaran yang diperoleh melalui metode ini cenderung lebih melekat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sehingga sulit dilupakan. Dengan adanya pembelajaran penemuan, peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan berfikir analitis serta mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri. Kebiasaan ini akan membawa dampak positif dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun sosial.

Dengan mempelajari secara aktif dan mandiri pemanfaatan google slides, siswa akan terlibat dalam eksplorasi fitur-fitur aplikasi tersebut, belajar bagaimana membuat dan mengedit presentasi dengan lebih efektif, serta mengasah kemampuan berkomunikasi visual melalui penggunaan media yang disediakan oleh Google Slides. Oleh karena itu, diasumsikan penerapan model *Discovery Learning* akan memberikan dampak yang sangat baik dalam

peningkatan keterampilan siswa dalam pengoperasian aplikasi Google Slides.

Google Slides memiliki kelebihan diantaranya kemudahan penggunaan, berbasis web, dapat berkolaborasi dan inovatif dengan fitur inovatif seperti tanya jawab yang dapat membuat presentasi menjadi lebih hidup, komentar dan masih banyak lagi. Menurut Fakhriah et al., (2022) Google Slides memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada koneksi internet untuk mengaksesnya, risiko kesalahan yang dapat mempengaruhi slide pengguna lain, serta keterbatasan dalam pilihan efek dan tema. Dengan adanya aplikasi google slides ini sangat membantu eksplorasi dan eksperimen peserta didik dalam mengambil inisiatif untuk mengeksplorasi fitur-fitur yang ada dalam Google Slides dan membantu meningkatkan keterampilan.

Pengguna dapat mencoba eksperimen dengan tata letak slide yang berbeda, menguji efek-efek visual, atau menggabungkan alat bantu seperti grafik, Gambar, dan video, mempelajari fitur baru. Mengikuti perkembangan terbaru dan mempelajari fitur-fitur baru ini dapat membantu pengguna memperluas keterampilan mereka dan menggunakan alat-alat yang lebih efisien yang ada pada aplikasi *Google Slides*. Kolaborasi dapat membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan sesama pengguna Google Slides, baik melalui forum *online*, komunitas pengguna, atau tim kerja, dapat memberikan kesempatan untuk berbagi pengetahuan, tips, dan trik. Kolaborasi ini dapat memperkaya pemahaman dan keterampilan pengguna. Mempertimbangkan penjelasan diatas hal yang telah dipaparkan sebelumnya dapat diasumsikan jika strategi pada model pembelajaran *Discovery Learning* sangat mempengaruhi peningkatan keterampilan pengoperasian aplikasi google slides.

METODE

Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan Desain *One-Shot Case Study*, desain ini adalah salah satu jenis desain pre-eksperimental yang dilakukan dengan perlakuan hanya diterapkan pada kelompok sampel satu kali, dan perubahan yang terjadi dalam kelompok sampel tersebut diamati dan dianalisis tanpa harus membandingkan dengan kelompok kontrol.

Subjek penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 8 Salatiga yang mengikuti mata pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sampel penelitian ini terdiri dari beberapa 28 siswa yang dipilih dengan menggunakan metode purposive sampling dengan berdasarkan pertimbangan tertentu dan tidak diacak. Pengambilan data dalam penelitian ini akan memberikan instrument pengumpulan data kepada peserta didik berupa kuesioner, tes keterampilan dan observasi melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dilaksanakan dalam kelompok sampel.

Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68). Dalam penelitian, terdapat dua jenis variabel yaitu variabel dependen dan variabel independent: • Variabel dependen: Peningkatan keterampilan pengoperasian aplikasi Google Slide • Variabel independent: Strategi model pembelajaran *Discovery Learning*. Dengan Hiptesis: H0: Tidak ada pengaruh strategi model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan keterampilan pengoperasian aplikasi google slides H1: ada pengaruh strategi model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan keterampilan pengoperasian aplikasi google slide.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan menggunakan Tes keterampilan (*post Test*), Observasi dan Kuesioner untuk menjadi kontrol dalam penelitian karena dalam penelitian *one shot case study* tidak memiliki kelas kontrol atau kelas pembanding. Maka penelitian menggunakan ketiga jenis pengumpulan data tersebut untuk melihat dari berbagai aspek dimana tes keterampilan untuk melihat dari segi aspek hasil belajar keterampilan yang digunakan, observasi untuk melihat kinerja peserta didik dari sudut pandang pengamat dan kuesioner untuk melihat pandangan atau persepsi siswa terhadap kedua variabel yang di teliti. Untuk mencari pengaruh dari strategi model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan keterampilan pengoperasian aplikasi Google Slides dengan

memakai Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan regresi linear sederhana.

Berikut ini disajikan rumus untuk pengolahan data hasil tes, hasil observasi dan hasil pengisian kuesioner:

Rumus Penilaian Tes Keterampilan:

$$\frac{\text{Jumlah soal benar}}{\text{jumlah item soal}} \times 100 = \quad (1)$$

Rumus penghitungan Kuesioner:

$$\frac{\text{Nilai yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \quad (2)$$

Rumus Penilaian Lembar Observasi:

$$\frac{\text{Nilai yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \quad (3)$$

Sebelum memberikan kuesioner kepada peserta didik dalam sampel yaitu kelas VIII A kuesioner tersebut telah dilakukan uji Validitas Febrianawati, (2018) dan reliabilitas Amanda et al., (2019) sebelumnya pada kelas yang bukan sampel dari penelitian.

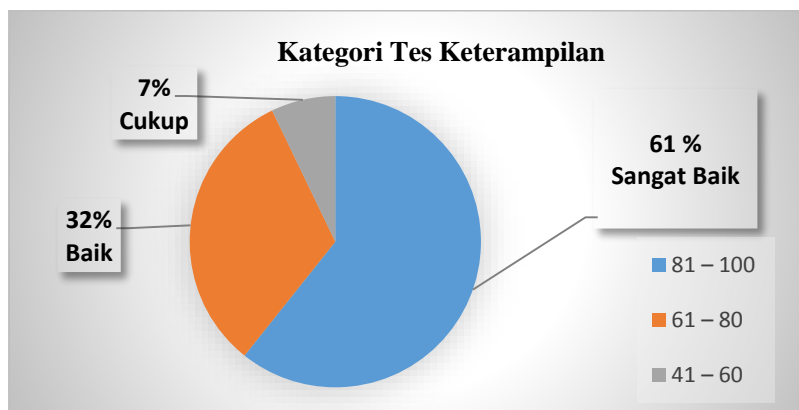
Pada Teknik Analisis Regresi Linier Sederhana, Menurut Montria et al., (2022) ini bertujuan untuk Uji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Keputusan diambil berdasarkan perbandingan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05. Apabila nilai signifikansi adalah $> 0,05$ maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y dan sebaliknya. Selain itu, keputusan juga didasarkan pada perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, variabel X mempengaruhi variabel Y. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, variabel X tidak mempengaruhi variabel Y. Analisis ini menggunakan data dari survei yang dilakukan oleh siswa.

Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, pre – eksperimen dengan desain “one shot case study” dimana penelitian dilakukan hanya pada satu kelas sampel yang diberikan treatment atau perlakuan dengan peneliti memberikan model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Maret 2023 sampai 4 April 2023. Pada kelas eksperimen tersebut peserta didik diberikan model pembelajaran *Discovery Learning* pada topik materi *Google Slides* dengan waktu 1×40 jp setiap minggunya.

Pertemuan pertama guru memberikan materi konsep dasar dengan memberikan 6 langkah pada model pembelajaran *Discovery Learning* kepada peserta didik sehingga terjadinya diskusi hingga mendapatkan sebuah kesimpulan pada materi dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan kedua peserta didik diberikan materi mengenai fitur, dan langkah – langkah penggunaan diberikan studi kasus dalam membuat slides presentasi, dipertemuan ketiga peserta didik mulai membuat google slides dengan ketentuan yang telah di berikandengan melakukan diskusi baik antar peserta didik maupun dengan guru, di 10 menit terakhir guru memberikan tes keterampilan (*post_test*) kepada peserta didik, dan di minggu keempat peserta didik diminta untuk mengisi angket persepsi terhadap model pembelajaran *discovery learning* dan keterampilan pengoperasian google slides. Selama proses pembelajaran peneliti Bersama 2 pengamat lainnya selaku pengamat dalam proses pembelajaran dan mengisi lembar observasi. Berikut ini disajikan hasil tes ketrampilan.

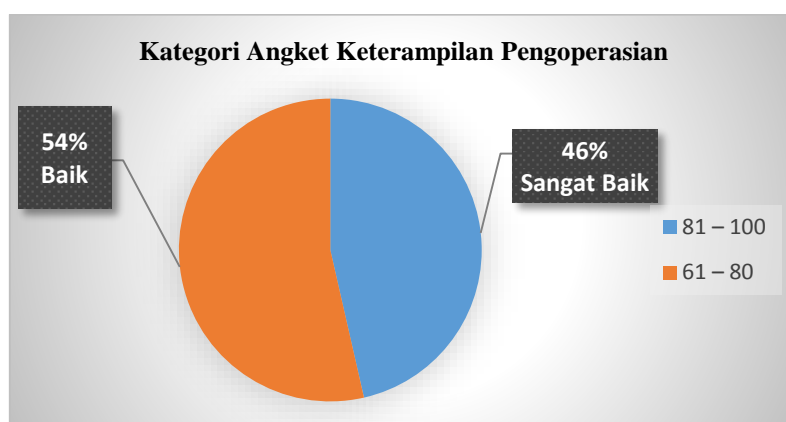
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Diagram Pie Hasil Presentase Dari Tes Keterampilan

Pada Gambar 1 tersebut tes keterampilan yang telah dilakukan (*post_test*) tersebut adalah terdapat pada katagori “sangat baik” dengan

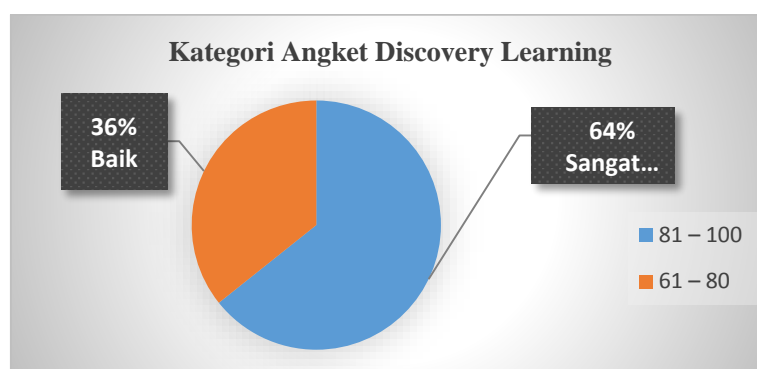
jumlah frekuensi 17 siswa pada katagori “baik” berjumlah 9 siswa dan kategori “cukup” berjumlah 2 siswa.



Gambar 2. Diagram Pie Hasil Presentase Dari kuesioner persepsi peserta didik terhadap keterampilan pengoperasian aplikasi google slides

Pada Gambar 2 tersebut merupakan hasil kuesioner tersebut adalah terdapat pada katagori

“sangat baik” dengan jumlah frekuensi 13 siswa pada katagori “baik” berjumlah 15 siswa.

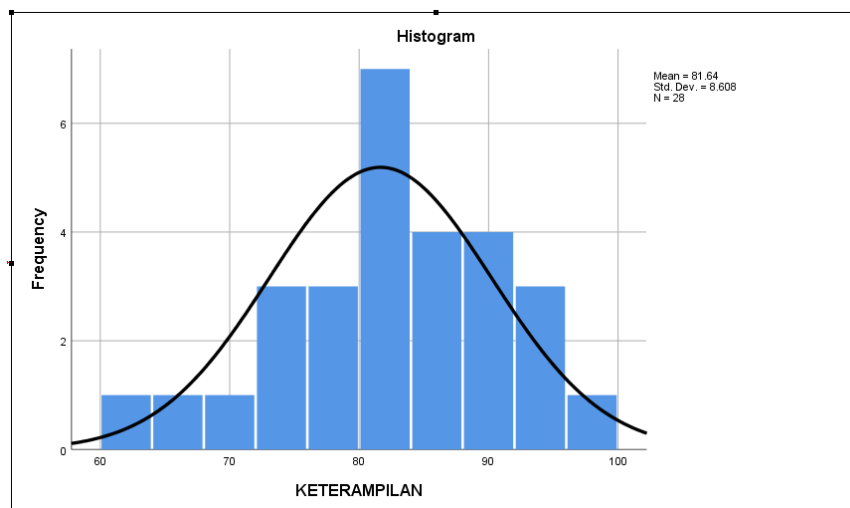


Gambar 3. Diagram Pie Hasil Presentase Dari kuesioner Persepsi Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pada Gambar 3 tersebut merupakan hasil kuesioner tersebut adalah terdapat pada katagori “sangat baik” dengan jumlah frekuensi 18 siswa pada katagori “baik” berjumlah 10 siswa. Setelah mendapatkan hasil dari pemusatan data dan sebaran data, kemudian mencari distribusi data menggunakan histogram seperti di bawah ini.

a. Histogram dari angket Keterampilan

Histogram dibawah ini menunjukkan Gambar sebaran data yang berdistribusi normal atau tidaknya. Untuk memberikan pemahaman visual tentang bagaimana data terdistribusi di sepanjang rentang nilai. Dengan melihat histogram, dapat diketahui pola-pola atau karakteristik penting dari data, seperti apakah data cenderung simetris atau asimetris, apakah terdapat puncak-puncak atau lembah-lembah, dan seberapa tersebar data di sepanjang rentang nilai.

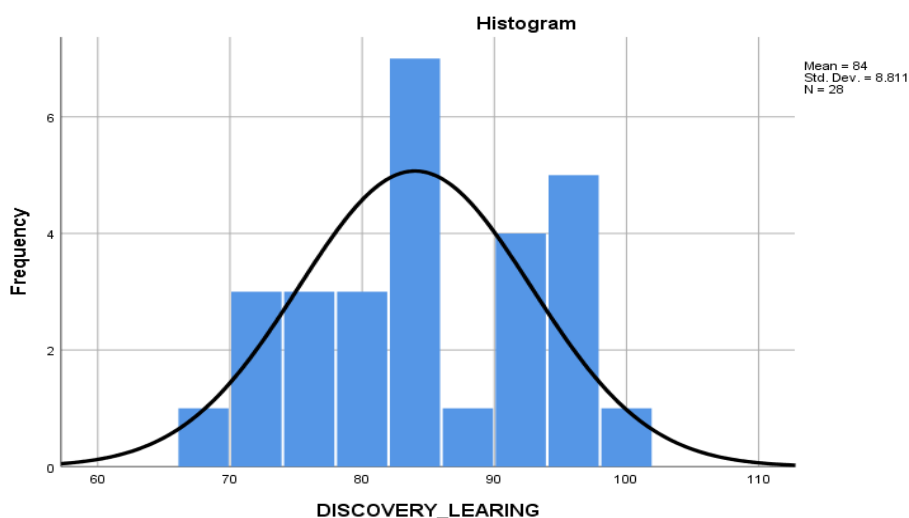


Gambar 4. Hasil Histogram dari angket Keterampilan

Menurut (Januarsjaf, 2019) jika Gambar menunjukkan pola yang simetris dan mirip dengan kurva lonceng, maka dapat dikatakan bahwa distribusi data cenderung normal atau mengikuti distribusi normal. Dan jika dilihat dari Gambar 4 hasil histogram diatas menunjukkan data berdistribusi normal dengan mean 81,64 dan distribusi data 8,608, sehingga nilai standar deviasi lebih kecil dari mean. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan data dari 28 siswa.

b. Histogram dari angket Discovery Learning.

Histogram dibawah ini menunjukkan Gambar sebaran data yang berdistribusi normal atau tidaknya. Untuk memberikan pemahaman visual tentang bagaimana data terdistribusi di sepanjang rentang nilai. Dengan melihat histogram, Anda dapat melihat pola-pola atau karakteristik penting dari data, seperti apakah data cenderung simetris atau asimetris, apakah terdapat puncak-puncak atau lembah-lembah, dan seberapa tersebar data di sepanjang rentang nilai.



Gambar 5. Hasil Histogram dari angket Discovery Learning

Jika dilihat dari hasil Gambar 5 histogram diatas menunjukkan data berdistribusi normal dengan mean 84 dan distribusi data 8,811. Sehingga nilai standar deviasi lebih kecil dari mean. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan data dari 28 siswa.

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah melihat distribusi data, untuk melihat pengaruh model pembelajaran Discovery Learning terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam pengoperasian aplikasi Google

Slides maka diperlukan uji analisis regresi linear sederhana.

a) Tabel Entered

Pada Tabel ini merupakan bagian dari output dari prosedur regresi yang dilakukan di

SPSS. Tabel ini memberikan informasi tentang variabel yang dimasukkan atau dihapus dari model regresi selama analisis. Terdapat variabel yang dianggap prediktor atau variabel independen dan variabel yang dianggap variabel dependen atau variabel dependen. Prediktor, atau variabel independent.

Tabel 1. Variables Entered/Removed

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Discovery_Learning ^b	.	Enter

a. Dependent Variable : Keterampilan_Pengoperasian
 b. All requested variables entered.

Pada Tabel 1 model pembelajaran *Discovery Learning* dianggap sebagai variabel bebas dan kemampuan menggunakan aplikasi Google Slides sebagai variabel terikat. Metode yang digunakan dalam analisis data adalah metode enter, dimana semua variabel independen dimasukkan ke dalam model secara bersama-sama untuk menguji pengaruhnya terhadap variabel dependen. Untuk melihat kontribusi relatif dari setiap variabel prediktor terhadap variabel terikat tanpa mempertimbangkan urutan masuknya variabel atau pertimbangan lainnya.

Tabel ini memberikan informasi tentang seberapa baik model regresi secara keseluruhan cocok dengan data. Informasi ini meliputi, dan R Square (koefisien determinasi) yang mengindikasikan proporsi variabilitas dalam variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen yang digunakan dalam model. Tabel ini bertujuan untuk menggambarkan hubungan linier dan seberapa baik variabel independen dapat menjelaskan variasi variabel dependen dalam konteks model regresi yang digunakan.

b) Tabel model summary

Tabel 2. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.586 ^a	.343	.318	3.55372

a. Predictors: (Constant), Discovery_Learning

Pada Tabel 2 nilai korelasinya adalah 0,586. Nilai korelasi menunjukkan hubungan linier antara variabel independen dan variabel dependen dalam model regresi. Nilai korelasi berkisar dari -1 hingga 1, dan semakin dekat nilai korelasinya dengan 1 atau -1, semakin kuat hubungan linier antar variabel. Dalam konteks ini, nilai korelasi sebesar 0,586 menunjukkan hubungan yang cukup positif antara variabel independen dan variabel dependen.

Koefisien determinasi (R-squared) sebesar 0,343 menggambarkan proporsi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen model regresi. Nilai R-kuadrat bervariasi antara 0 dan 1, dan semakin tinggi

nilainya, semakin baik model menjelaskan variasi dalam data. Dalam hal ini, R-square sebesar 0,343 menunjukkan bahwa sekitar 34,3% variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model regresi.

c) ANOVA

Tabel di bawah ini memberikan hasil analisis varians (ANOVA) Analisis ini meliputi jumlah kuadrat, derajat kebebasan, kuadrat rata-rata, nilai F, dan signifikansi. Informasi ini digunakan untuk menilai signifikansi statistik model secara keseluruhan.

Tabel 3. ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	171.756	1	171.756	13.600	.001 ^b
	Residual	328.351	26	12.629		
	Total	500.107	27			

a. Dependent Variable: Keterampilan_Pengoperasian

b. Predictors: (Constant), Discovery_Learning

Tabel di atas menunjukkan nilai F hitung = 13,600 dengan tingkat signifikansi antara 0,001 sampai < 0,05 (tingkat signifikansi 5%). Hasil ini menunjukkan bahwa ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol. Dengan kata lain, terdapat hubungan atau perbedaan yang signifikan antara variabel independen dan dependen dalam model regresi. Dalam konteks ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen dan dependen dalam model regresi. Model regresi kemudian dapat digunakan untuk memprediksi dampak variabel pembelajaran penemuan pada variabel keterampilan pengoperasian.

d) Koefisien

Memberikan ringkasan statistik untuk setiap variabel independen yang digunakan dalam model regresi, analisis dilakukan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap variabel dependen. Informasi yang diberikan meliputi *Coefficient* (koefisien regresi), Standard Error (standar error), t-value (nilai t), dan Sig. (signifikansi). Informasi ini membantu dalam mengevaluasi signifikansi dan arah hubungan variabel independen dan variabel dependen.

Tabel 4 koefisien

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	16.776	6.555		2.559	.017
	Discovery_Learning	.573	.155	.586	3.688	.001

a. Dependent Variable: Keterampilan_Pengoperasian

Dalam Tabel 4 menunjukkan nilai constant (a) sebesar 16,776, dan nilai koefisien regresi 0,573. Sehingga, persamaan regresi dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 16,776 + 0,573X$$

Persamaan ini dapat diartikan sebagai berikut:

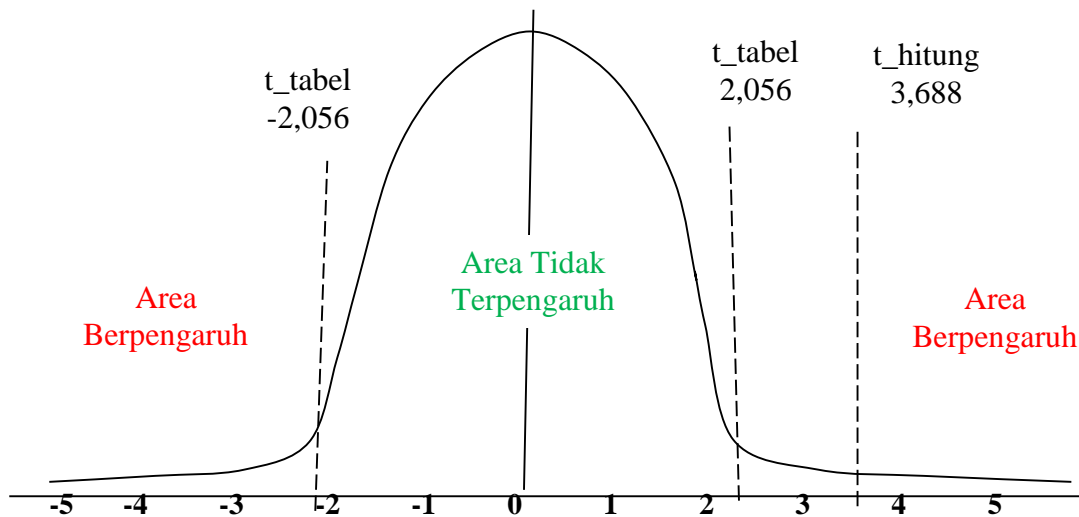
- Nilai konstanta sebesar 16,776 menunjukkan bahwa nilai yang konsisten atau tetap pada variabel keterampilan pengoperasian adalah sebesar 16,776.
- Koefisien regresi X sebesar 0,573 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% dalam nilai discovery learning, nilai keterampilan pengoperasian akan meningkat sebesar 0,573. Koefisien regresi tersebut memiliki nilai positif, yang menandakan bahwa arah pengaruh dari *Discovery Learning* (X) terhadap variabel keterampilan pengoperasian (Y) adalah positif.

Pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana

- Berdasarkan hasil, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel *Discovery Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel keterampilan pengoperasian aplikasi Google Slides.
- Berdasarkan perbandingan antara nilai t_{hitung} sebesar 3,688 dengan nilai t_{Tabel} sebesar 2,056, dapat disimpulkan bahwa variabel *Discovery Learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel keterampilan pengoperasian aplikasi Google Slides.

Catatan: $t_{Tabel} = (\alpha/2 : n-k-1)$
 $= (0,05/2 : 28-1-1)$
 $= (0,025 : 26) = 2,056$ (dilihat dari distribusi nilai t_{tabel})

Dari hasil pengambilan keputusan diatas maka dapat digambarkan dalam bentuk kurva seperti di bawah ini:



Gambar 6. Hasil Kurva Uji Regresi Linear Sederhana

Kurva diatas menunjukkan nilai t_{hitung} berada di posisi lebih dari t_{Tabel} ($>2,056$) dan pada posisi positif. Sehingga Tabel menunjukkan jika *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan pengoperasian peserta didik.

Tabel 5. Tingkat Keberhasilan Hasil Observasi

Tingkat Keberhasilan	Frekuensi	Kategori
76-100	27	Sangat Baik
51-75	1	Baik
26-50	0	Cukup
1-25	0	Kurang
Total	28	

Interval dari tingkat keberhasilan pada observasi diatas adalah 25 dengan frekuensi terbanyak di kategori “sangat baik” dengan jumlah frekuensi 27 peserta didik dan pada rentang tingkat keberhasilan 76 – 100 sedangkan 1 sampel peserta didik pada kategori baik. Hal ini menunjukkan jika peserta didik berhasil dalam menerapkan model pembelajaran dan

Pembahasan

Hasil penelitian di atas memperlihatkan strategi model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan peserta didik dalam pengoperasian aplikasi Google Slides pada kelas VIII A mata pelajaran Bimbingan TIK. Dengan Variabel dependen yaitu Strategi model pembelajaran *Discovery Learning* dan Variabel independent yaitu Peningkatan keterampilan pengoperasian aplikasi Google Slides. Strategi *Discovery*

Learning dapat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan pengoperasian aplikasi Google slides dapat dilihat dari hasil pengolahan data dari ketiga teknik pengambilan data diatas dengan hasil tes keterampilan masuk dalam kategori sangat baik. Hasil observasi memperlihatkan peserta didik memiliki keterampilan yang sangat baik dalam mengoperasikan aplikasi google slides selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan hasil Kuesioner persepsi siswa terhadap keterampilan pengoperasian google slides rata rata peserta didik dalam ketgori “sangat baik” dan kategori “baik”. Demikian juga dengan hasil pengujian regresi linear sederhana diperoleh hasil signifikansi pengaruh *Discovery Learning* terhadap variabel keterampilan pengoperasian aplikasi Google Slides.

Adanya hasil yang baik dan pengaruh yang signifikan ini dapat terjadi karena karakteristik aplikasi google slides sendiri memungkinkan siswa untuk belajar secara berkolaborasi berbagi dan bekerja bersama-sama secara *real-time*, yang meningkatkan interaksi antar peserta didik. Interaksi dan kolaborasi ini dapat mendorong semangat dan keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan bisa mengerjakan pekerjaan mereka secara kreatif (Fakhriah et al., 2022). Karakteristik dari google slides yang membuat pembelajaran juga menarik adalah kemudahannya yang bisa diakses dan fitur multi media yang kaya. Pengerjaan google slides ini memberi ruang kepada siswa untuk menambah pengalaman belajar yang baru, sehingga siswa bersemangat dan memperlihatkan kondisi belajar yang baik.

Keberhasilan dalam peningkatan keterampilan pengoperasian dapat dipahami juga oleh faktor dari penerapan *Discovery Learning*. Hal itu sangat memungkinkan jika melihat langkah - langkah yang diterapkan maupun kelebihan dari model *Discovery Learning* yang dapat berpengaruh ke berbagai aspek seperti afektif, kognitif maupun psikomotorik peserta didik. *Discovery learning* sendiri memiliki berbagai kelebihan sesuai dengan penelitian ((Mukaramah et al., 2020).

Model pembelajaran "*Discovery Learning*" dilaksanakan dengan menggunakan media Google Slides. Model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan keterampilan dan proses berpikir siswa. Media Google Slides, membuat siswa dapat belajar mengelola dan menggunakan berbagai fitur aplikasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan dan memahami konsep-konsep terkait. Melalui pembelajaran mandiri dari model *Discovery Learning* dan penggunaan dari media Google Slides sebagai sumber utama, siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan mereka untuk menggunakan aplikasi presentasi secara efektif.

Model *Discovery Learning* memberikan pengetahuan yang pribadi dan kuat melalui pemahaman, ingatan, dan transfer. Strategi pembelajaran ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi ide sekaligus membuat slide presentasi. dengan menggunakan Google Slides. Hal ini dapat mendorong kreativitas dan inovasi siswa agar dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan efektif yang dapat diterapkan dalam jangka Panjang. Karakteristik dari *Discovery Learning* juga adalah pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan pola belajar aktif pada siswa dengan melalui proses eksplorasi dan penyelidikan mandiri. Hasil pembelajaran yang diperoleh melalui strategi ini cenderung lebih melekat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sehingga sulit dilupakan. Dengan adanya pembelajaran penemuan, peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan berfikir analitis serta mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri. Kebiasaan ini akan membawa dampak positif dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun sosial. (Mukaramah, Kustina, & Rismawati, 2020)

Faktor peningkatan keterampilan pengoperasian adalah adanya motivasi siswa dan keterlibatannya dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Siswa termotivasi lebih aktif dan berusaha menguasai aplikasi. Dalam penelitian ini model *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang tercermin dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dengan model *Discovery Learning* dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasinya untuk belajar dan menguasai Google Slides.

Adanya interaksi aktif antara siswa dan guru dalam model *Discovery Learning* dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik dalam interaksi dengan guru maupun antar siswa. Melalui proses interaktif yang aktif, siswa dapat bertukar pikiran, mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik kepada rekan-rekannya. Selain itu, siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran saat mereka secara aktif menjelajahi fitur Google Slide dan menerapkannya pada presentasi. Interaksi yang konstan antara siswa dan guru meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar dan menguasai presentasi Google Slides. Membantu siswa mengatasi skeptisme dan mencapai pemahaman yang lebih baik. Melalui *Discovery Learning*, peserta didik diajak untuk menghadapi masalah dan mencari solusinya sendiri. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir lebih kritis.

Kelebihan dalam pembelajaran *Discovery Learning*, mempengaruhi peningkatan keterampilan pengoperasian bertujuan untuk memperkuat kepercayaan diri siswa untuk bekerja sama. Dalam pelajaran ini, siswa mengembangkan kepercayaan diri dalam menggunakan Google Slides, yang memungkinkan mereka menjelajahi dan bereksperimen dengan fitur yang ada. Ini juga membantu mereka menangani tugas atau tantangan yang lebih kompleks terkait dengan penggunaan aplikasi.

Selain itu, model *Discovery Learning* mendorong interaksi sosial melalui kolaborasi dan kerja sama saat menggunakan Google Slides. Siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan tugas atau proyek dengan aplikasi ini bersama teman sekelas atau kelompok. Kolaborasi ini

memungkinkan mereka berbagi pengetahuan, keterampilan, dan ide, yang pada gilirannya memperkaya pemahaman dan penggunaan Google Slides. Dengan berinteraksi dengan baik sesama siswa dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama yang diperlukan dalam kehidupan profesional dan kehidupan sehari-hari.

Dalam lingkungan belajar yang terbuka, siswa dapat bertukar informasi, pengalaman dan pemahaman tentang mata pelajaran. Ini mendorong kerja sama dan interaksi antara orang-orang yang berpikiran sama sehingga mereka dapat saling mendukung dan memperkaya pemahaman mereka bersama. dan berbagi pengetahuan. Dalam aplikasi google slides yang memiliki fitur untuk berkolaborasi sangat membantu siswa dalam melakukan diskusi saat proses pembelajaran. Sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar pada semua aspek yaitu aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam penelitian ini khusus-nya berpengaruh positif terhadap keterampilan pengoperasian (aspek psikomotorik) dalam penggunaan aplikasi google slides yang ditunjang dengan aspek lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penelitian "Peningkatan Keterampilan Pengoperasian Aplikasi Google Slides pada Kelas VIII A di SMPN 8 Salatiga dalam Mata Pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) melalui Strategi Model Pembelajaran *Discovery Learning*" antara lain:

(1) Tes keterampilan pengoperasian google slides dapat berdampak pada siswa setelah mendapatkan proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pada kelas eksperimen dilihat dari hasil post_test yang dilakukan bahwa mayoritas peserta didik dalam penelitian ini mencapai hasil yang sangat baik. Hasil ini menjadi bukti bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki pengaruh positif terhadap aspek hasil belajar peserta didik. (2) Persepsi siswa menunjukkan minat yang besar pada model *Discovery Learning* dan memiliki penilaian dimana memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan siswa pada pengoperasian aplikasi google slides pada kategori baik dengan selisih 8% atau sekitar dua siswa antara kategori sangat baik dan kategori baik. Dan memiliki hasil regresi yang berpengaruh signifikan kearah

positif. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek persepsi siswa model pembelajaran dapat memiliki pengaruh terhadap keterampilan pengoperasian aplikasi google slides. (3) Pada hasil pengamatan yang telah dilakukan selama penelitian pada lembar observasi selama proses pembelajaran yang diamati oleh observer 1, observer 2 dan observer 3 menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran efektif dan siswa berpartisipasi aktif dan mencapai hasil yang positif. Dari aspek persepsi pengamat model pembelajaran *Discovery Learning* yang telah dilakukan dapat dikatakan berpengaruh terhadap keterampilan pengoperasian aplikasi google slides.

Ketiga hasil pengumpulan data tersebut dapat dikatakan jika memiliki hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dengan keberhasilan sangat baik. Dengan hasil penelitian ini, implikasi bagi sekolah adalah dapat menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan untuk lebih mengembangkan keterampilan operasional siswa dalam aplikasi lain secara optimal dan berbasis kebutuhan. Penelitian berikutnya dapat menggali dan menguji model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Tujuannya adalah untuk lebih meningkatkan efisiensi pembelajaran dan memberikan siswa pengalaman yang lebih menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Juga dapat menggunakan desain penelitian yang lebih menguatkan hasil penelitian seperti memiliki kelas kontrol agar tidak terpengaruh oleh faktor eksternal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatnya penelitian dapat diselesaikan dengan lancar, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam membantu kelancaran penelitian ini.

REFERENSI

Al Anshori, F., & Syam, S. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi* (Issue 2). <https://e-journal.my.id/>

- Amalia, V. B. (2020). *Optimalisasi pengoperasian inert gas system pada proses bongkar di kapal mt. sambu*.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179.
<https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Cahyaningsih, E., & Karunia Assidik, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Fadlina, F., Artika, W., Khairil, K., Nurmaliah, C., & Abdullah, A. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbasis STEM pada Materi Sistem Gerak Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 99–107.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18591>
- 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.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
- Febrianawati, Y. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Intrumen Penelitian Kuantitatif. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 7(1), 17–23.
<https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Istiana, G. A., & Saputro, A. N. C., (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi belajar pokok bahasan larutan penyangga pada siswa kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2), 67.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5709%0Ahttps://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/viewFile/5709/4002>
- 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), 54–65.
<https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p54-65>
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Febyana Chitta, & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *71(1)*, 63–71.
- Montria, T. A., Sunarko, B., Lestari, S., & Raharjo, S. (2022). Analisis Pengaruh Kinerja BUMDes “Warga Sejahtera” Terhadap Kesejahteraan Masyarakat di Desa Sokaraja Kulon Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. *Call for Paper and National Conference 2022*, 11, 260–267.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati (2020). Analisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Puspitadewi, R., & Saputro, A. N. C., (2016). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 114–119.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/9361%0Ahttps://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/download/9361/6929>
- Puspitasari, Yesi & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*, 91–106.
- Salmi, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*,

- 6(1), 1–16.
<https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7865>
- Sari, A. O., Kesuma, G. C., & Anggraini, D. (2019). Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Matematika. *AdMathEdu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, 9(2), 97.
<https://doi.org/10.12928/admathedu.v9i2.14548>
- Sasongko, R. R. (2023). *Pemanfaatan Google Slide Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan*. 3(2).