TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v6i3.9519

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN TEMPLATE SLIDESGO DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN 9 JOMBANG

Development of Learning Media Using the Slidesgo Template with a Deep Learning Approach in the SKI Subject at MAN 9 Jombang

Ursila Diana Fitri, Machnunah Ani Zulfah, Muhammad Fodhil
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
ursilafitri7@gmail.com; machnunah313@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 29, 2026	Apr 26, 2026	May 8, 2026	May 13, 2026

Abstract

The development of technology-based learning media in the Islamic Cultural History (SKI) subject is necessary to increase students' engagement and understanding in the learning process. This study aims to determine the feasibility and effectiveness of Slidesgo-based learning media with a deep learning approach on the topic of Caliph Umar bin Khattab at MAN 9 Jombang. This study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, involving 30 Grade X students selected through simple random sampling. Data were collected through questionnaires, observation, interviews, documentation, pre-test, and post-test, and were then analyzed using a Likert scale and N-Gain. The results showed that material expert validation obtained a score of 88% and media expert validation obtained a score of 95%, both of which were in the highly feasible category. In addition, the average N-Gain score of 0.70 indicated that the developed learning media was fairly effective in improving students' learning outcomes. Students' responses were also in the good to very good

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

category. These findings strengthen Richard Mayer's multimedia learning theory, which states that the integration of text, images, audio, and visuals can support the improvement of students' understanding. The conclusion of this study affirms that Slidesgo-based learning media with a deep learning approach is feasible and effective for use in SKI learning and is able to create a more interactive and meaningful learning process.

Keywords: Slidesgo; Deep Learning; Learning Media; Islamic Cultural History; Multimedia Learning.

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis Slidesgo dengan pendekatan *deep learning* pada materi Khalifah Umar bin Khattab di MAN 9 Jombang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, melibatkan 30 siswa kelas X yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara, dokumentasi, *pre-test*, dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 88% dan validasi ahli media sebesar 95%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,70 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Respon siswa juga berada pada kategori baik hingga sangat baik. Temuan ini memperkuat teori *multimedia learning* Richard Mayer bahwa integrasi teks, gambar, audio, dan visual dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Slidesgo dengan pendekatan *deep learning* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran SKI serta mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: Slidesgo; *Deep Learning*; Media Pembelajaran; Sejarah Kebudayaan Islam; *Multimedia Learning*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Secara global, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran telah menjadi salah satu strategi utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterlibatan siswa. UNESCO mencatat bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Di Indonesia, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga semakin berkembang seiring dengan transformasi digital di bidang pendidikan. Namun, pada kenyataannya, banyak proses pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dan pembelajaran hanya berfokus pada guru. Situasi ini menyebabkan

rendahnya minat siswa dalam belajar, terutama terkait sejarah Islam yang sering dianggap monoton dan sulit dipahami.(Ramiati et al., 2023) Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik dan efektif.

Mengingat kondisi tersebut, para peneliti berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Menurut Lestari et al., (2020) media pembelajaran adalah alat yang dapat memfasilitasi penyampaian informasi, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, teori multimedia yang dikemukakan oleh Richard Mayer menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan visual interaktif. Dengan demikian, penggunaan platform digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konseptual, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fida Khusna Anggraini, (2026) menyatakan bahwa penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak terlalu bergantung pada guru. Media pembelajaran berbasis teknologi juga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Studi lain oleh Tawe et al., (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan komunikatif. Selain itu, penelitian Azizah et al., (2025)menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Namun, ketiga penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media pembelajaran digital secara umum dan belum mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform Slidesgo dengan pendekatan pembelajaran mendalam untuk materi tentang perkembangan Islam pada masa Umar bin Khattab. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang lebih spesifik, interaktif, dan berbasis pendekatan pembelajaran mendalam.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran menggunakan platform Slidesgo dengan pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning)

terhadap topik perkembangan Islam pada masa Umar bin Khattab. Pendekatan pembelajaran mendalam dipilih karena menekankan pemahaman mendalam terhadap konsep, keterampilan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.(Hilal et al., 2024) Penelitian ini juga didasarkan pada teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar aktif. Selain itu, teori multimedia Richard Mayer menjadi landasan dalam mengembangkan media visual interaktif untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui integrasi platform digital dan pendekatan pembelajaran mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan media pendidikan untuk Pendidikan Agama Islam.(Pratama & Sakti, 2020)

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan platform Slidesgo dengan pendekatan pembelajaran mendalam mengenai perkembangan Islam pada masa Umar bin Khattab. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan serta mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut dalam proses pembelajaran.(Mardani et al., 2026) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran menggunakan platform Slidesgo dengan pendekatan deep learning pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi perkembangan Islam pada masa Khalifah Umar bin Khattab. Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation

Desain penelitian yang digunakan adalah desain pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini digunakan karena cocok untuk mengembangkan bahan pembelajaran berbasis teknologi secara sistematis dan

bertahap. Tahap pertama melibatkan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Tahap kedua adalah perancangan, yang mencakup perancangan struktur media pembelajaran menggunakan platform Slidesgo, termasuk layar pembuka, tujuan pembelajaran, konten, video instruksional, latihan praktik, dan informasi pendukung. Tahap ketiga adalah pengembangan, yang melibatkan proses pengembangan media pembelajaran dan validasi produk dengan ahli materi pelajaran dan ahli media. Pada tahap ini, media pembelajaran diintegrasikan dengan Google Sites sehingga siswa dapat mengakses konten, kuis, pre-tes, dan post-tes secara daring. Tahap keempat adalah implementasi, yang melibatkan uji coba produk dengan siswa kelas 10 di MAN 9 Jombang untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang melibatkan penilaian hasil implementasi berdasarkan umpan balik siswa dan hasil belajar melalui pre-tes dan post-tes(Ayuni et al., 2025)

Subjek penelitian ini terdiri dari para validator ahli dan siswa kelas X di MAN 9 Jombang. Validator ahli terdiri dari seorang ahli media, Hidayatur Rohmah, S.Pd., M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Islam di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah di Tambakberas, Jombang, dan seorang ahli materi pelajaran, Ratnasari, S.Pd.I., guru Sejarah Budaya Islam di MAN 9 Jombang.Peserta pada tahap pelaksanaan penelitian adalah siswa kelas X MAN 9 Jombang, dengan populasi total sebanyak 30 siswa. Ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan margin of error 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 28 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling karena setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner, observasi, wawancara, tes, dan dokumentas:(Vanesa et al., 2025)

a. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, validasi ahli materi, dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Kuesioner ahli media mencakup aspek desain sampul, desain konten, dan desain visual. Kuesioner ahli materi mencakup kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran serta aspek bahasa. Sementara itu, kuesioner tanggapan siswa digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media Slidesgo dalam pembelajaran.

b. Observasi dilakukan untuk menilai kondisi fasilitas dan infrastruktur sekolah, serta mengamati proses pembelajaran dan interaksi siswa selama penerapan media pembelajaran.

c. Wawancara dilakukan secara langsung dengan guru SKI untuk mengumpulkan informasi mengenai tantangan pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran, dan kondisi siswa selama proses pembelajaran.

d. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Slidesgo.

e. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian, termasuk foto-foto kegiatan, hasil validasi, dan aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan rumus skala likert dan rumus N-Gain. Skala likert merupakan slaka pengukuran yang digunakan untuk mengetahui sikap, pendapat, maupun persepsi responden terhadap sebuah pernyataan dimana gradasi skalanya dari sangat positif hingga sangat negatif. Berikut adalah rumus skala likert: $p = \frac{f}{n} \times 100\%$

Tabel 1. Penilaian skala

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Cukup Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Keterangan:

P = Presentase skor f = Jumlah skor yang diperoleh n = Jumlah skor maksimum

Tabel 2. Interprestasi Skor Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak
21 % - 40 %	Tidak Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Sedangkan rumus N-Gain merupakan salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan atau kemampuan siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran. Runus N-Gian; $N - Gain = \frac{Skor\ posttest - SkorPreteta}{Skor\ Maksimal - Skkor\ Pretest}$

Tabel 3. Kriteria Standar N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
0,70 ≤ g ≤ 100	Tinggi
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
0,00 < g < 0,30	Rendah
g = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan

Tabel 4. Kriteria Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Keterangan:

Tabel 3 untuk melihat tingkatan kriteria standart dari Gain. Sedangkan tabel 4 untuk melihat tingkat keefektifan penerapan media yang dikembangkan.

HASIL

Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Fase Analisis Kebutuhan

Selama fase analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas X di MAN 9 Jombang, Ibu Ratnasari S.Pd.I. Hasil observasi menunjukkan bahwa fasilitas dan infrastruktur sekolah sudah mendukung proses pembelajaran dengan baik. Namun, berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan media sederhana seperti buku teks SKI, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang antusias selama pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Fase Desain

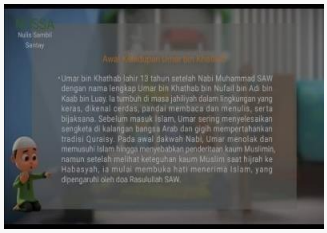
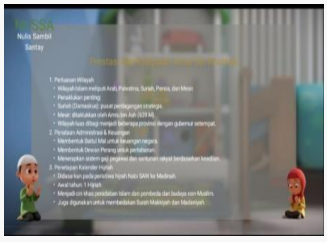
Pada fase desain, peneliti mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MAN 9 Jombang. Materi yang dikembangkan mencakup kepemimpinan dan prestasi Khalifah Umar bin Khattab. Media pembelajaran dibuat menggunakan platform Slidesgo, yang menggabungkan video pembelajaran, animasi,

gambar, audio, dan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Antarmuka media terdiri dari halaman beranda, halaman konten, dan bagian kuis

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Slidesgo dengan bantuan Google Sites. Selanjutnya, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian dan ketepatan materi pembelajaran, sedangkan ahli media menilai kualitas tampilan dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 5. Desain Produk Awal

Uraian	Desain Media
Bagian awal dikasi penjelasan pembuka pembelajaran pada materi SKI khalifah umar bin khattab.	
Bagian kedua menjelaskan sedikit tentang khalifah umar bin khattab.	
Pada bagian ketiga menjelaskan bagaimana awal mula kehudipan khalifah umar bin khattab.	
Pada bagian keempat menjelaskan waktu pengangkatan umar sebagai khalifah.	
Pada bagian yang kelima menjelaskan prestasi dan kebijakan khalifah umar bin khattab.	

1) Validasi Oleh Ahli Materi

Validasi materi oleh ahli dilakukan oleh Ibu Ratnasari, S.Pd.I, selaku guru mata pelajaran SKI di MAN 9 Jombang. Penilaian dilakukan melalui kuesioner yang disesuaikan dengan aspek materi pada media pembelajaran berbasis Slidesgo. Hasil validasi menunjukkan bahwa:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Presentase
1	Kesesuaian materi dengan TP, CP, dan IPK	88%
2	Aspek Bahasa	88%
	Presentase Rata-rata Validator	88%

2) Validasi Oleh Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Hidayatur Rohmah, S.Pd., M.Pd., seorang dosen di Program Studi Pendidikan Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Penilaian tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang mencakup desain sampul, desain isi, dan desain media secara keseluruhan. Hasil validasi menunjukkan bahwa:

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Presentase
1	Desain Sampul (Cover)	96%
2	Desain Isi	88%
3	Tampilan Desain	100%
Presentase Rata-rata Validator		95%

4. Hasil Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis Slidesgo yang telah divalidasi dan direvisi diuji coba kepada siswa kelas X MAN 9 Jombang. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memperkenalkan media pembelajaran serta menjelaskan cara penggunaan media tersebut kepada siswa.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pengerjaan pre-test, kemudian dilanjutkan dengan pemutaran video materi dan kuis interaktif menggunakan media Slidesgo. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengerjakan post-test dan mengisi kuesioner tanggapan siswa. Kuesioner tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan dan tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Data Hasil Pre-Test dan Post –Test

Data dari hasil Pre-test dan Post-test akan dihitung menggunakan rumus N-Gain. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada materi SKI dalam menggunakan media tersebut.

1. Uji Coba Perseorangan

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 8 siswa yang terpilih secara acak.

Tabel 8. Uji Perseorangan

No	Pretest	Posttest	N-Gain Skor	Peningkatan	% N-Gain	Keterangan	Post – Pre	Skor max - Pre
1	68	94	0,81	Tinggi	81,3	efektif	26	32
2	72	94	0,79	Tinggi	78,6	efektif	22	28
Total	140	188	0,80		79,9			

Hasil data diatas diperoleh skor N-Gain yaitu 0,80 dengan artian memperoleh "tinggi" sedangkan hasil rata-rata N-Gain adalah 79,9%, dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan "efektif" untuk diterapkan pada skala yang lebih besar.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 8 siswa yang terpilih secara acak.

Tabel 9. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pretest	Posttest	N- Gain Skor	Peningkatan	% N- Gain	Keterangan	Post – Pre	Skor max - Pre
1	74	92	0,69	Sedang	69,2	Cukup efektif	18	26
2	64	88	0,67	Sedang	66,7	Cukup efektif	24	36
3	59	88	0,73	Tinggi	72,7	Cukup efektif	32	44
4	64	92	0,78	Tinggi	77,8	efektif	28	36
5	46	88	0,78	Tinggi	77,8	Efektif	42	54
6	58	92	0,81	Tinggi	81,0	Efektif	34	42
7	56	94	0,86	Tinggi	86,4	Efektif	38	44
8	62	94	0,86	Tinggi	78,9	Efektif	30	38
Total	480	726	0,76		76,3			

Hasil data diatas diperoleh skor N-Gain yaitu 0,76 dengan artian memperoleh "tinggi" sedangkan hasil rata-rata N-Gain adalah 76,3%, dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan "efektif" untuk diterapkan pada skala yang lebih besar.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar dilakukan kepada 36 siswa terpilih, yang sebelumnya telah dipilih melalui random sampling dengan rumus slovin

Tabel 10. Uji Coba Kelompok Besar

SUBJEK	NILAI		POST-PRE	NI-PRE	N-GAIN	PENINGKATAN	% N-GAIN	KETERANGAN
	PRE	POST						
1	74	92	18	26	0,69	Sedang	69,2	Cukup efektif
2	64	88	24	36	0,67	Sedang	66,7	Cukup efektif
3	68	94	26	32	0,81	Tinggi	81,3	Efektif
4	72	92	20	28	0,71	Tinggi	71,4	Cukup efektif
5	76	88	12	24	0,50	Sedang	50,0	Kurang efektif
6	48	82	34	52	0,65	Sedang	65,4	Cukup efektif
7	58	78	20	42	0,48	Sedang	47,6	Kurang efektif
8	56	72	16	44	0,36	Sedang	36,4	Tidak efektif
9	68	86	18	32	0,56	Sedang	56,3	Cukup efektif
10	44	66	22	56	0,39	Sedang	39,3	Tidak efektif
11	56	88	32	44	0,73	Tinggi	72,7	Cukup efektif
12	72	94	22	28	0,79	Tinggi	78,6	Efektif
13	82	88	6	18	0,33	Sedang	33,3	Tidak efektif
14	66	84	18	34	0,53	Sedang	52,9	Kurang efektif
15	64	92	28	36	0,78	Tinggi	77,8	Efektif
16	72	88	16	28	0,57	Sedang	57,1	Cukup efektif
17	74	92	18	26	0,69	Sedang	69,2	Cukup efektif
18	86	94	8	14	0,57	Sedang	57,1	Cukup efektif
19	56	88	32	44	0,73	Tinggi	72,7	Cukup efektif
20	68	92	24	32	0,75	Tinggi	75,0	Cukup efektif
21	54	84	30	46	0,65	Sedang	65,2	Cukup efektif
22	46	88	42	54	0,78	Tinggi	77,8	Efektif
23	58	92	34	42	0,81	Tinggi	81,0	Efektif
24	56	94	38	44	0,86	Tinggi	86,4	Efektif
25	66	88	22	34	0,65	Sedang	64,7	Cukup efektif
26	62	92	30	38	0,79	Tinggi	78,9	Efektif
27	48	86	38	52	0,73	Tinggi	73,1	Cukup efektif
28	58	82	24	42	0,57	Sedang	57,1	Cukup efektif
29	52	84	32	48	0,67	Sedang	66,7	Cukup efektif
30	46	82	36	54	0,67	Sedang	66,7	Cukup efektif

Dari data tersebut, terdapat hasil bahwa 7 siswa mengalami peningkatan yang tinggi dan 17 siswa mengalami meningkatan yang sedang. Untuk presentase kefektifan media pembelajaran yang dikembangkan didapati 9 termasuk efektif, 26 termasuk cukup efektif dan 3 termasuk kurang efektif dan 3 termasuk tidak efektif . Rata-rata skor NGain diperoleh

sebesar 0,70 dengan artian memperoleh interpretasi yang "tinggi" dan rata-rata presentase N-Gain sebesar 69,9% atau dapat dibulatkan menjadi 70% dengan artian "cukup efektif". Jadi media Animaker yang dibantu oleh google sites ini cukup efektif digunakan dalam pembelajaran SKI di kelas X man 9 Jombang

2) Data Hasil Angket dan Observasi

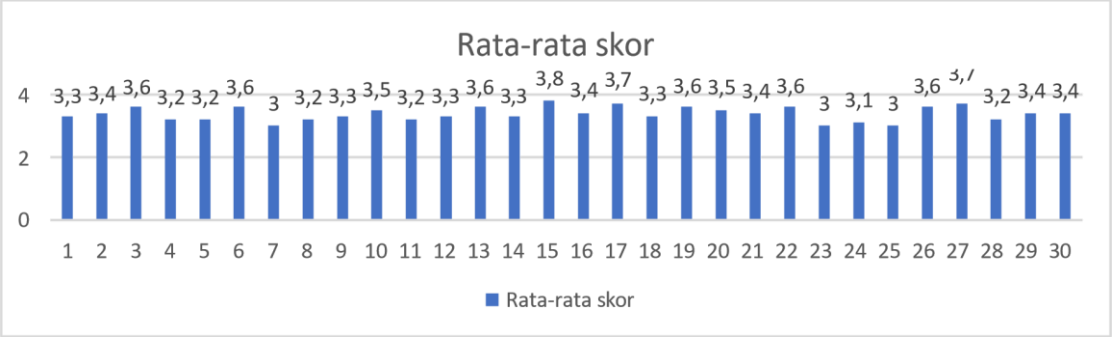
Data angket akan digunakan untuk melihat perspektif siswa terhadap media yang telah dikembangkan serta bagaimana kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 12. Hasil Perhitungan Angket Perspektif siswa

No	Kelas	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Total Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	X - A	4	4	3	4	2	3	2	3	4	4	33	3,3	Baik
2	X - A	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	34	3,4	Baik
3	X - A	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	36	3,6	Sangat Baik
4	X - A	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	32	3,2	Baik
5	X - A	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	32	3,2	Baik
6	X - A	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	36	3,6	Sangat Baik
7	X - A	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	30	3	Baik
8	X - A	3	3	3	2	2	4	4	3	4	4	32	3,2	Baik
9	X - A	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	33	3,3	Baik
10	X - A	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	35	3,5	Sangat Baik
11	X - A	2	2	3	4	2	4	4	4	4	3	32	3,2	Baik
12	X - A	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	33	3,3	Baik
13	X - A	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	36	3,6	Sangat Baik
14	X - A	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	33	3,3	Baik
15	X - A	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	3,8	Sangat Baik
16	X - A	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	34	3,4	Baik
17	X - A	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37	3,7	Sangat Baik
18	X - A	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	33	3,3	Baik
19	X - A	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	37	3,7	Sangat Baik
20	X - A	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35	3,5	Sangat Baik
21	X - A	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34	3,4	Baik
22	X - A	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	36	3,6	Sangat Baik
23	X - A	3	4	2	2	3	4	2	4	3	3	30	3	Baik
24	X - A	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	31	3,1	Baik
25	X - A	3	3	2	2	2	2	4	4	4	4	30	3	Baik
26	X - A	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36	3,6	Sangat Baik
27	X - A	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	37	3,7	Sangat Baik
28	X - A	2	3	3	3	4	4	4	2	3	4	32	3,2	Baik
29	X - A	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34	3,4	Baik
30	X - A	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	34	3,4	Baik

Dari 30 siswa, sebagian besar memperoleh kategori "baik", sedangkan beberapa siswa memperoleh kategori "sangat baik". Tidak terdapat siswa yang memberikan penilaian dalam kategori kurang baik atau cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak dan diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa juga menunjukkan respon yang baik saat mengikuti video pembelajaran dan mengerjakan quiz interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Slidesgo dinilai mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan pendekatan deep learning



Gambar 1. Diagram 1 angket perspektif Siswa

Keterangan angket;

1,0 – 1,9 = Kurang Baik

2,0 – 2,4 = Cukup Baik

2,5 – 3,4 = Baik

3,5 – 4,0 = Sangat Baik

Berdasarkan hasil survei mengenai persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis Slidesgo, skor rata-rata siswa berada pada kisaran 3,0–3,8. Menurut kriteria interpretasi skala tersebut, skor-skor ini termasuk dalam kategori "baik" hingga "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari siswa

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Slidesgo membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu mereka memahami materi SKI dengan lebih mudah, serta meningkatkan keterlibatan dan minat siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan gambar, animasi, video, dan kuis interaktif dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

PEMBAHASAN

Sebelum bahan pembelajaran berbasis Slidesgo digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan proses validasi untuk memastikan kesesuaian bahan tersebut. Validasi bahan ajar tersebut dilakukan olehRatnasari, S.Pd.I., dengan hasil menunjukkan bahwa kesesuaian bahan ajar dengan TP, CP, dan IPK, serta aspek bahasanya, masing-masing mencapai skor 88 persen dengan rata-rata 88 persen, yang termasuk dalam kategori "sangat sesuai". Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan selaras dengan kurikulum, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, validasi media dilakukan Hidayatur Rohmah, S.Pd., M.Pd., dengan desain sampul memperoleh skor 96 persen, desain isi 88 persen, dan presentasi desain secara keseluruhan 100 persen, sehingga menghasilkan rata-rata 95 persen yang juga termasuk dalam kategori "sangat sesuai". Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tampilan yang menarik, terorganisir dengan baik, dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kedua hasil validasi tersebut, media pembelajaran dinilai layak untuk diterapkan.

Setelah melalui tahap validasi, media tersebut kemudian diuji pada siswa kelas 10 melalui pra-tes, proses pembelajaran dengan menggunakan media Slidesgo, dan pasca-tes. Hasil analisis menggunakan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa; pada tes individu, diperoleh skor N-Gain sebesar 0,80, yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan tingkat efektivitas 79,9 persen, yang dianggap efektif. Pada uji coba kelompok kecil, diperoleh N-Gain sebesar 0,76, yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan tingkat efektivitas 76,3 persen, yang dianggap cukup efektif. Sementara itu, pada percobaan kelompok besar, diperoleh nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,70, yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan tingkat efektivitas sebesar 69,9 persen, yang juga dianggap cukup efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Slidesgo mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Budaya Islam, khususnya mengenai tokoh Khalifah Umar bin Khattab.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian pada rentang skor rata-rata 3,0 hingga 3,8 yang termasuk kategori baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran karena dianggap lebih menarik, tidak membosankan, dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, dimana siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam

proses pembelajaran, terutama saat penggunaan video pembelajaran dan kuis interaktif yang terdapat dalam media

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Richard Mayer tentang multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa. Temuan ini juga mendukung penelitian Lestari et al. (2020), Fida Anggaraeni (2026), serta Tawe etn al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan platform Slidesgo dengan Google Sites serta menggunakan pendekatan deep learning yang tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Slidesgo dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi guru, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif, serta teori multimedia Mayer yang menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan pendekatan deep learning juga menunjukkan bahwa pembelajaran dapat diarahkan tidak hanya pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dan satu materi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, waktu penelitian yang terbatas juga membuat pengamatan terhadap dampak jangka panjang penggunaan media belum dapat dilakukan secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Slidesgo dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi perkembangan Islam masa Khalifah Umar bin Khattab. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat layak, dengan rata-rata validasi ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 95%.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan N-Gain, yaitu uji individu sebesar 0,80 (tinggi), uji kelompok kecil 0,76 (tinggi), dan uji

kelompok besar 0,70 (tinggi) dengan tingkat efektivitas berada pada kategori cukup efektif hingga efektif. Selain itu, respon siswa terhadap media berada pada kategori baik hingga sangat baik, serta hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Slidesgo yang terintegrasi dengan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Secara praktis, media ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat teori multimedia learning oleh Richard Mayer yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, audio, dan visual dapat meningkatkan pemahaman siswa, yang dalam penelitian ini terbukti melalui peningkatan hasil belajar dan respon positif siswa terhadap media pembelajaran.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek penelitian agar hasil dapat digeneralisasikan secara lebih luas serta menguji media pada materi pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampaknya secara berkelanjutan terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, F. K., & Pamungkas, B. D. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Slides pada Mata Pelajaran Informatika Kelas XB MA Al Fattahiyyah. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi, 3*(1), 134–147. https://doi.org/10.62335/aksioma.v3i1.2241

Ayuni, S., Rustina, R., & Nugraha, D. A. (2025). Pengembangan Web Ajar Berbasis STEM Berbantuan Google Sites untuk Melatih Kemampuan Computational Thinking pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika, 8*(2), 536–552. https://doi.org/10.31537/laplace.v8i2.2678

Azizah, K., Qomariyah, N., & Listiana, H. (2025). Penggunaan Media Ajar Digital Berbasis Deep Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa, 3*(1), 1–13. https://doi.org/10.38073/pelita.v3i1.2807

Hilal, A., Rambe, H., Rozi, F., Siregar, A., Tamba, R., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Slidesgo Berbasis Pendekatan TPACK pada Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed, 15*(2), 228–236. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/64391

Lestari, F. I., Fadillah, & Suratman, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Materi Aplikasi Presentasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 9*(9), 1–13. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42417

Mardani, W., Warneri, Ariyati, E., Salam, U., & Halida. (2026). ADDIE-based Google Sites media development: Feasibility and effectiveness test on creativity, innovation, and entrepreneurship learning in vocational schools. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 28*(1), 405–424. https://doi.org/10.21009/jtp.v28i1.66767

Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12*(1), 15–28. https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327

Ramiati, E., Afandi, N., & Fatimah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khalifah Umar Bin Khatab. *INCARE: International Journal of Educational Resources, 4*(3), 216–225. https://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/825

Tawe, A., Sulolipu, A. A., Amin, A. N., & Ampa, A. T. (2025). Inovasi Deep Learning dalam Media Pembelajaran Digital di UPT SPF SD Inpres Kassi-Kassi Kota Makassar. *Jurnal Sulapa Eppa', 1*(2), 141–147. https://journal.unm.ac.id/index.php/JSE/article/view/9574

Vanesa, A. Z., Rayendra, Hendri, N., & Pratiwi, R. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Google Sites pada Materi Zat dan Perubahannya. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 6*(6), 1701–1707. https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i6.712