

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran abad 21 memberikan tantangan yang berat kepada guru dan siswa. Salah satu tantangannya yaitu guru dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi secara mumpuni. Teknologi dapat digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat menambah minat siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi.

Menurut Sayekti dkk (2017) pada abad ke-21 siswa dituntut untuk menguasai bidang keilmuan tertentu, berkomunikasi serta memiliki keterampilan berpikir. Dikembangkannya teknologi pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar dapat memahami materi secara mendalam serta untuk mencetak siswa yang menguasai bidang keilmuan. Pembelajaran harus cepat menerima perubahan ke arah yang lebih baik mengikuti perkembangan teknologi, salah satu contohnya adalah pembelajaran biologi.

Pembelajaran biologi diharapkan mampu mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan konsep-konsep sains yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, memiliki sikap ilmiah, serta menggunakan konsep-konsep ilmiah untuk mengambil keputusan yang tepat sehingga mereka dapat berpikir dan bertindak secara ilmiah (Suryaningsih, 2017).

Semenjak masuknya *corona virus* ke Indonesia, banyak perubahan yang terjadi pada beberapa sistem bahkan hampir semua sistem kehidupan berubah secara drastis. Salah satunya yaitu sistem pendidikan, kurikulum yang digunakan pun berubah menjadi kurikulum darurat *covid-19*. Selain itu, diberlakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan menggunakan berbagai media.

Pada masa pandemi *covid-19* pemerintah berupaya memaksimalkan pelayanan pendidikan. Salah satunya yaitu dengan menerapkan kebijakan berupa kurikulum darurat *covid-19*. Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menghadirkan tantangan baru bagi guru untuk menggunakan internet sebagai alternatif pencegahan penyebaran *covid-19*. Guru-guru diharuskan menyusun

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengikuti aturan kurikulum darurat *covid-19* agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik meskipun dilakukan secara *online*. Rumah dapat dijadikan ruang belajar dan siswa harus sadar serta merasa bahwa mereka sedang mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai macam aplikasi yang mudah diakses oleh siswa seperti *WhatsApp Group*, *Google Doc*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Zoom Meeting* dan Ruang Guru (Jusuf dan Maaku, 2020).

Pembelajaran *online* dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi yang lebih interaktif. Menurut Dewi dkk (2018) media pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan mengembangkan konten materi berbasis multimedia dengan memanfaatkan unsur audio dan visual. Media ini berguna sebagai sarana interaktif untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan audio dan visual kegiatan belajar mengajar lebih bersifat interaktif serta dapat terjadi *two way traffic* (komunikasi dua arah) antara guru dengan siswa. Hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Menurut Chen (2012) kegiatan pembelajaran berbasis multimedia sedang diterapkan secara luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Representasi multimedia termasuk teks, audio, grafik, foto, animasi atau video menggunakan konten multimedia di kelas dengan mudah dan efektif dikomunikasikan antara guru dan siswa. Belakangan ini banyak guru yang mulai menggunakan perangkat teknologi untuk membuat bahan ajar dalam format multimedia.

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi secara *online* salah satunya adalah *Google Slide*. Menurut Purnamasari (2019) *Google Slide* menjadikan presentasi lebih menarik dan inovatif. Manfaat dari penggunaan *Google Slide* menurut Ghodang dan Hantono (2020) yaitu membuat dan merespon presentasi secara langsung dengan komunikasi dua arah. *Google Slide* dapat diakses dengan menggunakan laptop ataupun *smartphone*. Pertanyaan dari siswa dapat masuk secara bersamaan sehingga guru dapat langsung mengecek jumlah siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan tersebut secara satu persatu (Anshori dan Syam, 2018).

*Google Slide* dapat dikombinasikan dengan aplikasi *Pear Deck* agar media interaktif yang kembangkan lebih menarik minat siswa. Menurut Chai Kar Ni (2020) *Pear Deck* merupakan situs pembelajaran *online* yang dikembangkan oleh para guru untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif serta mendukung siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Pear Deck* mendukung guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif serta dapat meningkatkan prestasi siswa. Menurut Hashim (2020) penggunaan aplikasi *Pear Deck* bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan *Google Slide* dalam mempersiapkan presentasi interaktif secara *online*.

Sistem pertahanan tubuh (sistem imunitas) merupakan sistem yang berperan dalam mengenali, menghancurkan serta membuat netral sel-sel abnormal atau benda-benda asing yang memiliki potensi merusak serta merugikan bagi tubuh (Irnaningtyas dan Istiadi, 2014). Sistem imunitas meliputi sel darah putih, sumsum tulang, kelenjar timus, pembuluh-pembuluh limfe dan nodus limfe berspons (Fried dan Hademenos, 2006). Menurut Campbell (2010) sistem pertahanan tubuh memungkinkan hewan membatasi atau menghindari berbagai jenis infeksi.

Menurut Trisnaningsih (2016) mekanisme yang rumit dan sulit dipahami merupakan salah satu kendala bagi siswa dalam mempelajari materi sistem pertahanan tubuh. Penggunaan buku teks dianggap kurang maksimal dalam memfasilitasi siswa untuk meningkatkan motivasi, minat dan pemahaman konten sistem pertahanan tubuh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di salah satu Madrasah Aliyah Negeri di Bekasi (lampiran 20) diketahui bahwa kesulitan yang dialami siswa diantaranya adalah muatan materi sistem pertahanan tubuh pada buku paket kurikulum 2013 terlalu banyak sehingga menimbulkan rasa bosan, kurangnya motivasi belajar dikarenakan harus belajar mandiri karena masih dalam keadaan pandemi, serta banyak istilah-istilah yang sulit dipahami oleh siswa. Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang digunakan oleh guru yaitu media *Zoom*, *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *E-Learning* dan *Youtube*.

Pengembangan media interaktif penting dilakukan karena menurut Herijanto (2011) media interaktif dapat memberikan respon positif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dibuktikan dengan aktivitas pembelajaran yang sangat baik. Menurut Daws (2005) dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran, siswa diajak berpikir kreatif sehingga terjadi pertukaran informasi secara mendalam dan lebih menarik. Berdasarkan hasil analisis konsep yang dilakukan (lihat tabel 4.2) diketahui bahwa materi sistem pertahanan tubuh merupakan konsep abstrak dengan contoh konkret. Dengan menggunakan *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* diharapkan mampu membuat konsep yang abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa. Media interaktif yang dibuat dengan mengkombinasikan *Google Slide* dan aplikasi *Pear Deck* dapat menambah variasi interaksi siswa dengan guru secara *online* tidak hanya menggunakan teks saja tetapi dapat menggunakan tipe *drawing*, *draggable* dan *multiple choice*. Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Google Slide* Berbantu Aplikasi *Pear Deck* pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi sistem pertahanan tubuh?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi sistem pertahanan tubuh?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi sistem pertahanan tubuh?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi sistem pertahanan tubuh.

2. Menganalisis kelayakan media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi sistem pertahanan tubuh.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* pada materi sistem pertahanan tubuh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan bermanfaat bagi banyak pihak diantaranya:

##### **1. Bagi Siswa**

Penggunaan media interaktif dalam memahami materi sistem pertahanan tubuh dapat meminimalisir rasa bosan ketika dilakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Selain itu, media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* ini membuat siswa terlibat aktif dalam jam pelajaran yang telah dijadwalkan. Siswa dapat langsung bertanya atau merespon terhadap materi sistem pertahanan tubuh yang disampaikan.

##### **2. Bagi Guru**

Melalui media interaktif ini guru dapat mengetahui siswa yang aktif mengikuti pembelajaran atau yang tidak mengikuti pembelajaran dengan deteksi jumlah siswa yang menyimak pada setiap *slide*.

##### **3. Bagi Sekolah**

Sekolah dapat menggunakan media ini sebagai pelengkap media pembelajaran. Dalam pembuatan media ini tidak perlu mengeluarkan biaya, karena terdapat aplikasi *Pear Deck* yang tidak berbayar sehingga dapat meminimalisir anggaran yang dikeluarkan oleh sekolah.

##### **4. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti, manfaat yang didapat dalam mengembangkan media interaktif ini yaitu dapat meningkatkan wawasan, kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran biologi. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan peneliti sebagai calon pendidik untuk menjadi pendidik yang profesional.

#### **E. Batasan Masalah Penelitian**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menggunakan media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck*.

2. Materi yang dimuat dalam media ini adalah sistem pertahanan tubuh dengan sub pokok bahasan: (1) fungsi sistem pertahanan tubuh; (2) mekanisme pertahanan tubuh; (3) faktor yang memengaruhi sistem pertahanan tubuh; (4) gangguan sistem pertahanan tubuh.
3. Media interaktif ini diujicobakan kepada siswa/i MAN 3 Bekasi kelas XII IPA semester ganjil.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* adalah media yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan mengkombinasikan penggunaan *Google Slide* dan aplikasi *Pear Deck* untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
2. Sistem pertahanan tubuh merupakan materi yang dimuat pada media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* serta disampaikan dengan sistematis, singkat dan jelas.
3. Kelayakan merupakan kriteria layak atau tidaknya media yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, guru biologi serta hasil uji keterbacaan siswa.
4. Respon siswa merupakan tanggapan dari siswa setelah dilakukan uji coba terbatas mengenai media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* yang diterapkan pada pembelajaran materi sistem pertahanan tubuh.

#### **G. Kerangka Berpikir**

Materi biologi yang disajikan untuk kelas XI IPA semester genap salah satunya adalah materi sistem pertahanan tubuh. Dalam silabus mata pelajaran biologi kelas XI revisi tahun 2020 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai oleh siswa. KI 3 yang berisi memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan



kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah diturunkan menjadi KD 3.14 menganalisis peran sistem imun dan imunisasi terhadap proses fisiologi di dalam tubuh. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang digunakan adalah: (1) menjelaskan fungsi antigen dan antibodi bagi pertahanan tubuh; (2) menganalisis proses terbentuknya kekebalan tubuh yang dapat terjadi secara pasif-aktif dan terjadi karena bekerjanya jaringan tubuh yang melawan benda asing masuk ke dalam tubuh; (3) menganalisis faktor yang memengaruhi sistem pertahanan tubuh; (4) menganalisis gangguan pada sistem pertahanan tubuh. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai KI, KD dan IPK yaitu: (1) siswa dapat menjelaskan fungsi sistem pertahanan tubuh; (2) siswa dapat mendeskripsikan mekanisme pertahanan tubuh; (3) siswa dapat menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi sistem pertahanan tubuh; (4) siswa dapat menganalisis gangguan sistem pertahanan tubuh.

Berdasarkan penjabaran di atas, ranah pencapaian Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan hanya satu yaitu ranah kognitif. Pemilihan ranah kognitif disesuaikan untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck*. Pengembangan media ini harus dibuat semenarik dan seefektif mungkin agar siswa lebih termotivasi dalam memahami materi sistem pertahanan tubuh. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media interaktif ini menurut Purnamasari (2019) yaitu: (1) mempunyai akun *gmail*; (2) melakukan *log in gmail*; (3) klik *new* lalu pilih aplikasi *Google Slide*; (4) kemudian membuat presentasi *Google Slide* (*add-on* aplikasi *Pear Deck*); (5) lakukan pengeditan untuk menghasilkan produk media interaktif; (6) *Finishing* media interaktif berbasis *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck*. Sebelum dilakukan proses pembuatan, dilakukan studi pendahuluan (tahap *Define*) mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sistem pertahanan tubuh. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru biologi MAN 3 Bekasi (lampiran B.1). Kemudian dilakukan desain (tahap *Design*) dengan langkah-langkah: (1) menyusun kerangka pembuatan *Google*

*Slide*; (2) menentukan sistematika; (3) merencanakan instrumen evaluasi; (4) melakukan penyusunan desain instrumen penilaian.

Langkah-langkah pembelajaran *online* menggunakan media *Google Slide* berbantu aplikasi *Pear Deck* menurut Purnamasari (2019) yaitu:

1. Guru menyampaikan pendahuluan dan memberikan *link* media presentasi yang telah valid kepada siswa melalui *WhatsApp Group*.
2. Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa dengan melihat keterangan pada setiap *slide* mengenai jumlah siswa yang menyimak *slide*.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi untuk belajar.
4. Siswa menyimak materi yang ditampilkan dalam *slide*.
5. Siswa dapat bertanya, menjawab pertanyaan, serta menanggapi secara langsung pada *slide* yang telah disiapkan oleh guru.
6. Guru memberi *feedback* terhadap tanggapan siswa secara langsung.
7. Guru mempersilahkan salah satu siswa untuk memberikan kesimpulan.
8. Guru menutup kegiatan pembelajaran.

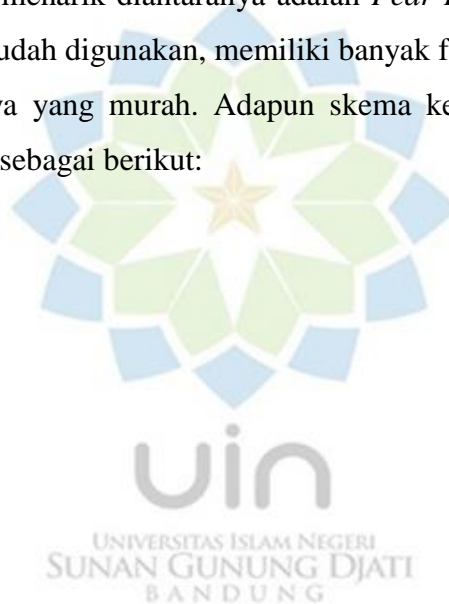
Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menggunakan media interaktif ini dapat meminimalisir rasa bosan siswa dalam memahami materi sistem pertahanan tubuh. Menurut Rismayanti dkk (2020) kelebihan dari presentasi menggunakan *Google Slide* yaitu lebih inovatif dan menarik serta lebih meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mempresentasikan materi pembelajaran. Selain itu, menurut Indriasari (2020) kelebihan *Google Slide* ini adalah tidak sulit untuk dipelajari, berbasis web, dapat dikolaborasikan dengan aplikasi lain dan memiliki fitur-fitur yang inovatif. Sedangkan kelemahannya adalah harus diakses menggunakan internet, jika terjadi kesalahan dalam *slide* pada salah satu pengguna komputer maka terjadi kesalahan bagi pengguna yang lain, serta memiliki pilihan tema yang sedikit.

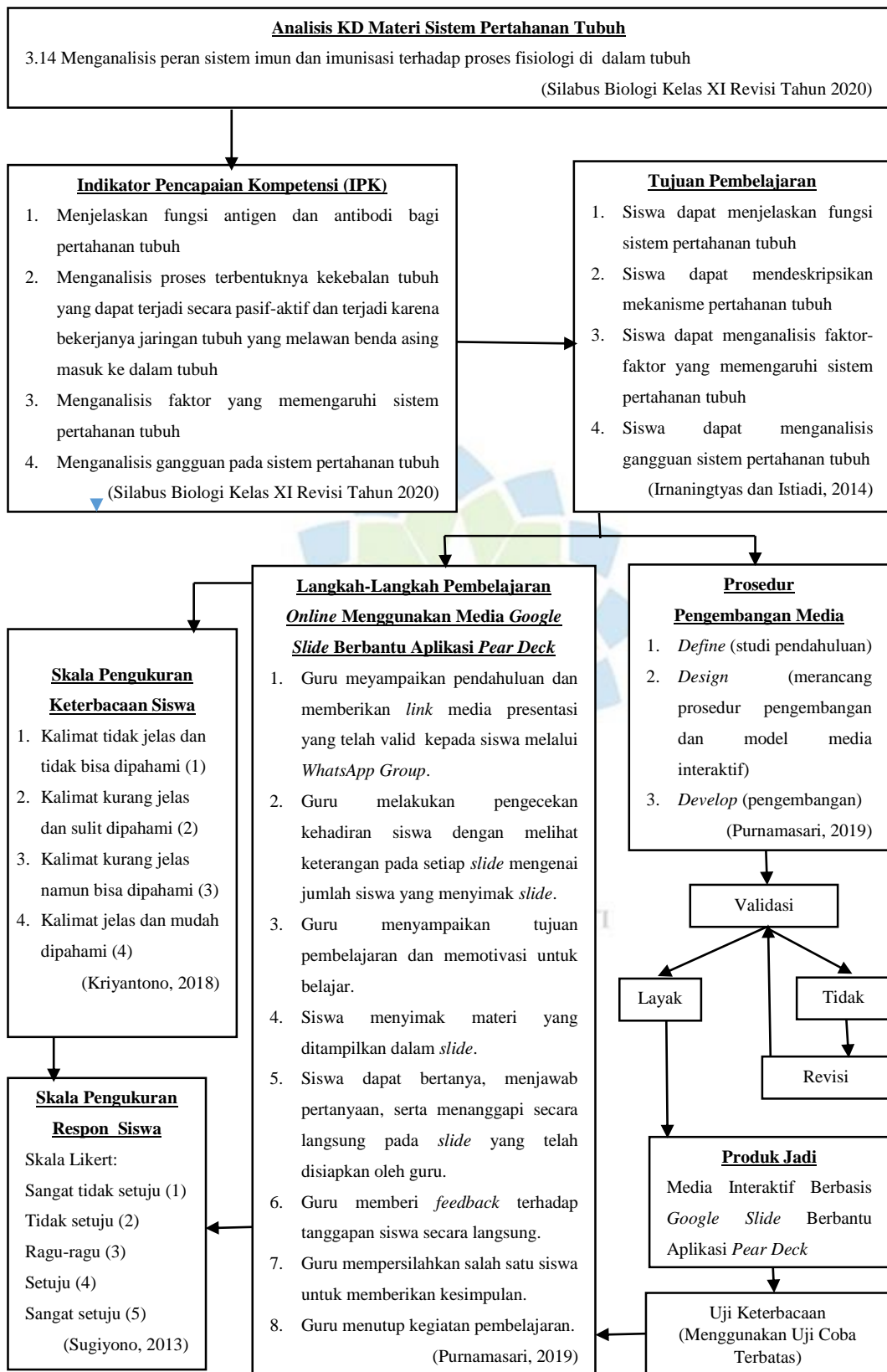
*Google Slide* dapat dijadikan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017) pada umumnya media interaktif adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang efektif dan efisien. Salah satu teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah menghadirkan suasana belajar interaktif. selain itu,



sisi edukatifnya harus diperhatikan sehingga pembelajaran yang dijalankan dapat bermakna bagi siswa. Media pembelajaran interaktif dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi. Melalui media interaktif siswa dapat mendengarkan, memberi respon serta bertanya dan memberikan tanggapan secara langsung. Berdasarkan hal tersebut interaksi guru dan siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh ini dapat menjadi komunikasi dua arah. Dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru dapat memilih media interaktif yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Pada *Google Slide* terdapat beberapa aplikasi yang di*Add-on* untuk membuat tampilan *slide* lebih menarik diantaranya adalah *Pear Deck*. Menurut Liu dkk (2018) *Pear Deck* mudah digunakan, memiliki banyak fitur menarik serta dapat diakses dengan biaya yang murah. Adapun skema kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





**Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir**

## H. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian pengembangan ini mengacu pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut merupakan hasil penelitian yang relevan terhadap penelitian pengembangan media ini:

1. Anshori dan Syam (2018) dalam jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Slide* terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi” menyatakan bahwa terjadi pengaruh yang signifikan terhadap minat bertanya mahasiswa pendidikan biologi dalam perkuliahan menggunakan *Google Slide*. Berdasarkan survey, jumlah mahasiswa yang bertanya mencapai 90%, terdapat beberapa mahasiswa yang bertanya sebanyak dua pertanyaan dalam satu pertemuan. Sembilan puluh lima persen mahasiswa menyampaikan bahwa kepercayaan diri untuk bertanya dapat meningkat jika perkuliahan didukung dengan penggunaan *Google Slide*. Mereka merasa puas karena pertanyaan yang diajukan dapat terjawab semua.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari (2019) menyatakan bahwa hasil produk dari penelitian pengembangan yang dilakukan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut tertuang dalam jurnal “Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide* pada Mata Pelajaran IPS di SMP”. Produk tersebut telah melewati berbagai macam uji produk diantaranya uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 82,90% dengan kategori sangat baik. Uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 88,4% dengan kategori sangat baik. Tingkat kevalidan hasil respon siswa mencapai rata-rata sebesar 83,2%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk (2019) dengan jurnal yang berjudul “*Google Slide* dan *Quizziz* dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika”. Hasil analisis data yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa buku ajar yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori “Valid”. Skor yang didapat dari ahli materi sebesar 3,76 dan ahli media sebesar 3,48. Kriteria respon siswa terhadap buku ajar ini adalah “Sangat Menarik”. Pada uji skala terbatas mendapat rata-rata skor sebesar 3,28 dan pada uji skala besar mendapat rata-rata skor sebesar

3,49. Bahan ajar ini mendapatkan kategori sedang pada uji efektivitas menggunakan *effect size* pada *pretest* dan *posttest* dan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 0,72.

4. Jurnal penelitian yang berjudul “*The Effectiveness of the Student Response System (SRS) in English Grammar Learning in a Flipped English as a Foreign Language (EFL) Class*”. Liu dkk (2018) menyatakan bahwa 76% siswa menyampaikan bahwa aplikasi *Pear Deck* mudah digunakan dan dipelajari serta tidak menambah beban kognitif mereka.
5. Penelitian mengenai penggunaan *Pear Deck* dalam pembelajaran dilakukan oleh Anggoro (2020) dengan jurnal yang berjudul “*Pear Deck*” ini menyatakan bahwa *platform Pear Deck* dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta prestasi siswa dalam pembelajaran *online*.
6. Penelitian dilakukan oleh Hamzah dkk (2020) dengan jurnal yang berjudul “*Learning Using The Google Slides Mobile Application and Its Impact on Attitude, Motivation, and Achievement for Industrial Design Subject in The TVE*”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *mobile google slide* dalam pembelajaran memiliki banyak dampak positif bagi siswa diantaranya sikap, motivasi, serta prestasi dalam pembelajaran Design Industri.
7. Jurnal berjudul “Analisis Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Menggunakan *Borneo E-Learning* pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Matematika”. Berdasarkan hasil penelitian dalam jurnal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pendapat mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran *online* menggunakan *Pear Deck* menunjukkan rata-rata mahasiswa yang setuju sebesar 92,58% sedangkan mahasiswa yang tidak setuju sebesar 7,42%. Hal ini berarti respon mahasiswa terhadap pembelajaran *online* menggunakan *Pear Deck* pada mata kuliah bahasa inggris matematika adalah positif (Noviantari, 2020).
8. Penelitian mengenai “Urgensi Literasi Digital bagi Santri Milenial di Pondok Pesantren Rahmatuthoyibah Al-Iflahah Gunung Kaler Tangerang”. Mukhlisin dkk (2021) menyatakan bahwa dunia digital menjadi sarana baru

dalam kegiatan pembelajaran di pesantren. Salah satu media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yaitu *Pear Deck*. Berdasarkan hasil survey diketahui bahwa santri yang setuju menggunakan *Pear Deck* sebesar 72,41% dan santri yang tidak setuju sebesar 27,59%.

