

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *FUN CLASS* BERBASIS *GOOGLE SLIDE* PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Nady Ramadhany^{1*}, Novanita Whindi Arini¹

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Dikirim 14/06/2022
Direvisi 01/07/2022
Diterima 03/09/2022

Kata Kunci:

Google Slides
Fun Class
Media Interaktif
Pelajaran
Pengembangan

ABSTRAK

Menghadapi era revolusi Industri 5.0, dimana kita sudah terlibat dengan era serba digital. Dalam pemanfaatan teknologi pendidikan saat ini, pendidik harus mampu mengembangkan kompetensi peserta didik sehingga mampu menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran di kelas, dalam pemberian tugas dan lain sebagainya. Media interaktif *Fun Class* berbasis *Google Slides* merupakan sarana edukasi digital yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi bentuk tubuh dan gerak hewan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain produk awal, pengembangan produk, implementasi produk dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan observasi, wawancara dan angket. Validasi media dilakukan oleh ahli materi ujian, ahli media, dan ahli pendidikan. Penelitian dilaksanakan di SDN Kaliabang Tengah VIII Kota Bekasi dengan objek siswa dan guru kelas 4A. Hasil yang diperoleh dari ahli media adalah 72,22% mendapat predikat “Baik”, ahli materi 100% mendapat predikat “Sangat Baik”, kemudian ahli pendidikan 96,66% mendapat predikat “Sangat Baik”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media interaktif *Fun Class* berbasis *Google Slides* dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, hal ini dapat dilihat dari uji coba yang dilakukan peneliti yaitu pada tes kelompok kecil yang diterapkan pada 10 siswa yaitu mendapatkan nilai rata-rata 97,4% dan uji coba kelompok besar diterapkan pada 20 siswa menghasilkan skor rata-rata 93,3%.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Nady Ramadhany

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia
Email: ramadhanyady@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Menghadapi era revolusi Industri 5.0, di mana kita sudah terlibat dengan era yang serba digital, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, banyak sekali muncul teknologi baru untuk menginovasikan media pembelajaran, yang semula konvensional menjadi digital. Dalam pemanfaatan teknologi pendidikan saat ini, pendidik harus dapat membangun gairah peserta didik sehingga harus dapat menggunakan

teknologi digital untuk pembelajaran di kelas, dalam pemberian tugas dan pembelajaran yang lain. Hal ini pula menjadi tantangan baru bagi seorang pendidik untuk menciptakan berbagai media pembelajaran untuk digunakan di dalam atau di luar kelas. (Pakpahan et al., 2020)

Media pembelajaran merupakan sebuah bentuk fisik atau non-fisik yang di gunakan oleh pendidik untuk membantu proses jalannya pembelajaran agar makna dalam pembelajaran tersebut dapat tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Pada penelitian kali ini, peneliti membuat sebuah media yang disebut media interaktif, yaitu media pembelajaran berbasis multimedia dan cara penggunaannya memerlukan bantuan media digital, yaitu jenis media yang di dalamnya terdapat gambar, video dan juga suara. (Purnama & Pramudiani, 2021).

Pada tahap wawancara telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas 4 SDN Kaliabang Tengah VIII, yang saat ini sedang menerapkan sistem Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) dikarenakan kasus COVID-19 saat ini sedang naik. Peneliti merangkum beberapa permasalahan yang terdapat di SDN Kaliabang Tengah VIII, yaitu : 1) Kurangnya waktu untuk menerapkan media pembelajaran karena keterbatasan waktu. 2) Dalam mata pelajaran IPA materi “Bentuk Tubuh dan Alat Gerak Hewan” terdapat kata-kata yang sulit untuk dimengerti bagi peserta didik. 3) Peserta didik merasa kesulitan karena guru mengirim materi pembelajaran terpisah tidak dijadikan dalam 1 folder atau satu tempat.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti telah merangkum dan menjadi sebuah rumusan masalah, yaitu : 1) Bagaimana pengembangan media interaktif *Fun Class* berbasis *Google Slide* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar ?, 2) Bagaimana kelayakan media interaktif *Fun Class* berbasis *Google Slide* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar?

Penelitian dan pengembangan sebelumnya sudah dilakukan oleh Syifa. 2021. FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Penelitian yang di kembangkan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* pada Materi Pecahan”. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, dengan model ADDIE. Hasil penelitian yaitu aplikasi layak diimplementasikan guna memajukan pemahaman peserta didik dapat dilihat dari hasil uji ahli media mendapat nilai 71,1% dan uji ahli materi mendapat nilai 98% dan respons peserta didik memperoleh hasil 93%. Serta peneliti menyarankan agar media pembelajaran yang sudah dibuat dapat dikembangkan lebih baik lagi agar dapat digunakan di sekolah pada materi pembelajaran yang lainnya, karena peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi desain ataupun penggunaan aplikasi pendukung lainnya (Purnama & Pramudiani, 2021) . Berdasarkan analisis hasil dari penelitian sebelumnya sehingga peneliti menawarkan solusi dengan cara memperkenalkan media *Fun Class* menggunakan aplikasi *Google Slide* dengan membahas materi IPA yaitu “Bentuk Tubuh dan Alat Gerak Hewan” yang di buat oleh peneliti kepada guru dan peserta didik.

Media pembelajaran *Fun Class* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat dan diimplementasikan dengan sangat mudah menggunakan aplikasi utama yaitu *Google Slide*. Aplikasi *Google Slide* adalah salah satu aplikasi yang masih berhubungan dengan *Google*. Aplikasi *Google Slide* dapat dimanfaatkan untuk membentuk, menyimpan

dan menyebarkan dokumen kepada pengguna *Google Slide* lainnya. (Syafitri & Kiftia, 2021) Selain itu, aplikasi *Google Slide* dapat digunakan sebagai aplikasi untuk membuat presentasi lebih menarik dan unik. Media pembelajaran *Fun Class* dapat diinovasikan sekreatif mungkin sesuai dengan desain yang diinginkan dan sesuai materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Media pembelajaran *Fun Class* diambil dari kata bahasa Inggris yang artinya “Kelas Menyenangkan”. Peneliti memilih kata tersebut karena ingin membuat media pembelajaran yang menyenangkan seperti di dalam kelas. (Andayani, 2021)

Konsep media pembelajaran *Fun Class* ini adalah di mana peserta didik dapat melihat materi pembelajaran, video pembelajaran, soal evaluasi dan mengisi absensi dengan cara mengeklik ikon yang ada di tampilan media pembelajaran tersebut. Serta media pembelajaran *Fun Class* dapat memperlihatkan guru dan peserta didik seperti sedang berada di dalam kelas namun di buat secara virtual. Karena di dalam media tersebut terdapat gambar kursi, meja, lemari, vas bunga, gambar peta dunia, papan tulis, jam dinding, foto presiden dan wakil presiden.

Dalam Media pembelajaran *Fun Class* ini membahas tentang materi IPA “Bentuk Tubuh Dan Alat Gerak Hewan” yang sudah peneliti buat menggunakan aplikasi *Canva* yaitu platform yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran, dan berisi *template* yang bermacam-macam untuk diinovasikan kembali sesuai dengan yang diinginkan. (Purnamasari et al., 2019)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan kata lain dari sains. Sains dapat diartikan secara harafiah atau sebagai ilmu, dan sains adalah pengetahuan ilmiah. Sains memiliki sifat rasional dan objektif. Jadi jika diartikan bahwa sains adalah ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala-gejala yang terdapat di alam, baik makhluk hidup maupun benda mati (Artawan et al., 2020). Materi IPA yang dibahas pada penelitian kali ini merupakan materi pembelajaran yang dapat dikatakan cukup sulit dan butuh pemahaman lebih bagi peserta didik kelas 4 di SDN Kaliabang Tengah VIII. (Winarto et al., 2020)

Peneliti juga menambahkan video pembelajaran dengan materi yang sama pada aplikasi *Youtube*, serta peneliti membuat evaluasi berupa soal yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dan peneliti juga membuat *link* absensi yang dapat diisi dengan bantuan aplikasi *google form* untuk melihat kehadiran peserta didik saat kelas sedang berlangsung

Media pembelajaran *Fun Class* ini dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif edukasi, hal ini ditunjukkan dari isi media pembelajaran *Fun Class* ini adalah materi pembelajaran IPA dan terdapat soal evaluasi yang berkaitan dengan materi. Serta media pembelajaran interaktif *Fun Class* ini akan diterapkan di kelas 4 sekolah dasar. (Fakhriah et al., 2022)

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti termasuk ke dalam kategori pengembangan media pembelajaran. Menurut Seels & Richey, 1994 *Research and Development* (R&D) ataupun dengan istilah yang memiliki arti bahwa “sebuah proses yang menghasilkan sebuah produk nyata yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas tertentu dalam sebuah kegiatan”. Dalam dunia pendidikan biasanya seorang peneliti akan membuah sebuah produk untuk mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran lebih terarah dan hidup. (Setiawan et al., 2021)

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang menginovasikan sebuah produk. Jenis produk penelitian pengembangan dapat berwujud perangkat lunak ataupun perangkat keras. Peneliti kali ini mengembangkan produk jenis perangkat lunak yang dibuat secara digital.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah : 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Class* dengan menggunakan aplikasi *Google Slide*. 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital *Fun Class* dengan menggunakan *Google Slide*.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pengembangan model ADDIE, yaitu model penelitian pengembangan yang biasanya untuk merancang sebuah pembelajaran.. Berikut adalah 5 tahapan dalam penelitian pengembangan model ADDIE, yaitu : (1) Tahap Analisis (*Analysis*), (2) Tahap desain atau perancangan (*Design*), (3) Tahap pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) dan (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Inti pembuatan media pembelajaran ini adalah peneliti ingin menerbitkan media pembelajaran digital dan bisa dibuat secara mudah dan menarik. Karena situasi saat ini pembelajaran dilakukan secara pembelajaran tatap muka terbatas maka sangat diperlukan untuk melakukan inovasi-inovasi dalam membuat perangkat pembelajaran.

2. METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN Kaliabang Tengah VIII Kota Bekasi, Jawa Barat. Penelitian pengembangan ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan penelitian, hingga perkiraan sidang dilaksanakan selama 8 Bulan, yaitu dimulai sejak Januari - Agustus 2022. Sasaran objek yaitu peserta didik kelas 4 SDN Kaliabang Tengah VIII Bekasi, Jawa Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu model penelitian pengembangan yang biasanya dilakukan untuk merancang sebuah pembelajaran. Dalam model ADDIE ini memiliki tahapan yang urut dan sistematis. Berikut adalah 5 tahapan penerapan model ADDIE, yaitu:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam proses analisis pengembangan, ini merupakan awal mula peneliti melakukan sebuah penelitian, di mana ada hal-hal yang harus dilakukan. Yaitu peneliti harus mengobservasi keadaan dari sekolah dan proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam tahapan ini, peneliti juga harus mengetahui apakah dalam pembelajaran tersebut terdapat permasalahan atau tidak, agar media yang di terapkan dapat di sesuaikan dan memberikan solusi bagi permasalahan tersebut.

Tahap desain atau perancangan (*Design*)

Dalam tahap desain, peneliti harus sekreatif dan seinovatif mungkin dalam membuat desain media pembelajaran. Agar media yang di dihasilkan pun menjadi menarik saat di gunakan nanti. Peneliti harus memperhatikan alat apa saja yang dibutuhkan serta aplikasi pendukung apa yang akan di gunakan saat merancang media pembelajaran nanti.

Tahap pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan produk, peneliti melakukan kegiatan berupa merealisasikan rancangan produk. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengembangan produk sesuai dengan kreativitas masing-masing. Setelah itu produk yang sudah jadi akan ditindaklanjuti prosesnya yaitu validasi yang akan dilakukan oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Pakar Pendidikan. Jika produk sudah dinyatakan layak, maka produk siap di implementasikan saat proses penelitian berlangsung.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi, peneliti sudah harus mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk penelitian. Seperti media pembelajaran, ruang kelas dan sebagainya. Media pembelajaran *Fun Class* akan di uji coba oleh peserta didik kelas 4 di SDN Kaliabang Tengah VII melalui 2 uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan besar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam evaluasi, peneliti dapat melihat respons saat peserta didik sedang menggunakan media tersebut. Apabila masih ditemukan kekurangan setelah dilakukan uji coba lapangan, maka peneliti harus menjalani revisi supaya media pembelajaran *Fun Class* dapat lebih sempurna lagi untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan observasi, wawancara dan angket. Serta dalam kegiatan validasi menggunakan angket yang terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi pakar pendidikan, respons peserta didik dan respons guru. Angket validasi dan angket respons dapat dihitung menggunakan Rumus 1. yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Persentase validasi

f = Jumlah skor data yang terkumpul

n = Skor maksimum

Dengan rumus tersebut nantinya akan didapatkan hasil perhitungan dari validasi ahli materi, ahli media dan pakar pendidikan menggunakan skala *likert* yang kemudian Persentase Kriteria Validitas disajikan pada Tabel 1. Di bawah ini :

Tabel 1 Kriteria Validitas

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Cukup
0% - 20%	Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan diskusi pengembangan media interaktif *Fun Class* mengacu kepada pendekatan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut :

3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

3.1.1 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik

Dalam proses penelitian ini peneliti membutuhkan data tentang proses pembelajaran IPA seperti, minat siswa, media yang digunakan, dan kesulitan selama pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan dengan seorang guru kelas IV di SDN Kaliabang Tengah VIII, didapatkan bahwa kurangnya waktu untuk menerapkan media pembelajaran karena keterbatasan waktu. Kemudian Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPA karena materi terlalu padat dan terdapat kata-kata yang sulit untuk dimengerti. Serta peserta didik merasa kesulitan karena guru mengirim materi pembelajaran terpisah tidak dijadikan dalam 1 folder atau satu tempat. Kemudian guru juga mengatakan peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran digital. Dengan demikian Peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik dan guru membutuhkan alat peraga yang lebih inovatif untuk memberikan solusi bagi permasalahan pembelajaran yang ada di kelas.

3.1.2 Analisis Materi

Setelah menganalisis kebutuhan siswa, hal penting yang harus diperhatikan adalah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Bentuk Tubuh dan Alat Gerak Pada Hewan. Sumber referensi penyusunan materi dan soal di media interaktif *Fun Class* berasal dari buku Tema 3 Subtema 2 “Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku” kelas IV.

3.1.3 Analisis Alat dan Bahan Pembuatan Media

Pembuatan media interaktif *Fun Class* memerlukan perangkat *software* (*Google Slide, Canva, Google Form, Youtube, dan Google Drive*) dan perangkat *hardware* (*Laptop Procesor core i3, System operasi windows 8, Handphone dan Speaker Aktif*). (Mila et al., 2021)

3.2. Tahap desain atau perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini dilakukan perancangan desain menggunakan aplikasi *Google Slide* yang dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan variasi warna. Berikut adalah tampilan awal media pembelajaran *Fun Class* adalah sebagai berikut



Gambar 1. Halaman Utama Media *Fun Class*

Gambar 1. Berisi tentang halaman utama yang di dalamnya terdapat judul media, nama penulis, dan nomor induk penulis.



Gambar 2. Bagian Inti Media Pembelajaran *Fun Class*

Gambar 2. Berisi tentang berbagai menu pada media pembelajaran *Fun Class* yang di dalam-nya terdapat tampilan latar belakang background berwarna, kemudian ada beberapa tombol menu pada tampilan layar awal media pembelajaran, yaitu :1) Materi Pembelajaran : menu yang berisikan tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari peserta didik. 2) Video Pembelajaran : berisi tentang video pembelajaran. 3) Kegiatan Evaluasi : menu yang berisikan tentang kegiatan evaluasi berupa soal yang menggunakan aplikasi quizizz. 4) Absensi : menu yang berisikan tentang pengisian daftar hadir peserta didik. 5) Video Lagu Daerah dan Lagu Nasional : menu yang berisikan tentang video lagu daerah dan lagu nasional yang akan dinyanyikan oleh guru dan peserta didik. 6) Bacaan Do'a : menu yang berisikan tentang do'a yang akan di baca sebelum pembelajaran di mulai. 7) Peta Indonesia : menu yang berisikan gambar peta Indonesia yang terhubung langsung pada Google. 8) Foto Presiden dan Wakil Presiden : menu yang berisikan foto presiden dan wakil presiden yang terhubung langsung pada Google. 9) Gambar Burung Garuda : menu yang berisikan gambar burung garuda yang terhubung langsung pada Google. 10) Jam : menu yang berisikan gambar jam yang terhubung langsung pada Google.



Gambar 3. Materi Pada Media Pembelajaran *Fun Class*

Gambar 3. Berisikan tentang materi pendidikan yang akan dipelajari peserta didik, yaitu materi “Bentuk Tubuh dan Alat Gerak Pada Hewan”.



Gambar 4. Video Pembelajaran Media *Fun Class*

Gambar 4. Berisi tentang video pembelajaran yang dibuat oleh penulis sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, yaitu materi “Bentuk Tubuh dan Alat Gerak Pada Hewan”.



Gambar 5. Soal Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Gambar 5. Berisi tentang soal evaluasi yang dibuat menurut materi pendidikan yang dibahas, yaitu materi “Bentuk Tubuh dan Alat Gerak Pada Hewan”. Berikut adalah *link* media interaktif *Fun Class* <https://bit.ly/Mediapembelajaranfunclass> .

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media yang dibuat oleh peneliti yaitu *Fun Class* dikembangkan berdasarkan pembaharuan ide yang dimiliki oleh peneliti dan melalui proses uji validasi. Berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan pakar pendidikan dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Fun Class* layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berikut adalah rincian penilaian ahli materi, ahli media dan pakar pendidikan yang disusun dalam bentuk tabel.

Tabel 2 .Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Prosentase	Kategori
Kurikulum	5	100%	Sangat Baik
Materi	20	100%	Sangat Baik
Evaluasi	10	100%	Sangat Baik
Rata-rata Prosentase		100%	Sangat Baik

Tabel 3 .Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Prosentase	Kategori
Tampilan	15	70%	Baik
Tulisan	12	80%	Baik
Rekayasa Perangkat Lunak	10	66,66%	Baik
Rata-rata Prosentase		72,22%	Baik

Tabel 4 .Hasil Penilaian Pakar Pendidikan

Aspek	Perolehan Skor	Rata-rata Prosentase	Kategori
Kualitas isi dan tujuan	15	100%	Sangat Baik
Kualitas pembelajaran	12	90%	Sangat Baik
Kualitas teknis	10	100%	Sangat Baik

3.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, dapat diterapkan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada siswa kelas IV di SDN Kaliabang Tengah VIII, Kota Bekasi. Penelitian dilakukan secara tatap muka disekolah. Eksperimen kelompok kecil melibatkan 10 siswa dari kelas IV A, dan eksperimen kelompok besar melibatkan 20 siswa dari kelas IV A dengan siswa yang berbeda dari eksperimen kelompok kecil.



Gambar 6. Uji Coba Media Interaktif *Fun Class* di SDN Kaliabang Tengah VIII

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ivone	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	Khansa	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
3	Calistha	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
4	Talita	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48
5	Aisyah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
6	Hafiz	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
7	Farid	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8	M. Qhoirun	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
9	Ibrahim	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48
10	Mm Al Hafizh	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	46
Skor yang diperoleh		50	50	49	48	47	46	50	50	49	48	487
Skor Maksimal		50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	500
100%		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
Prosentase (%)		100	100	98	96	94	92	100	100	98	96	
Rata-rata prosentase (%)		97,4										
Kualifikasi		Sangat Baik										

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Nama Peserta Didik	Nomor Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aurora	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48

2	Marwah	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	47
3	Keysha	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	46
4	Myeisha	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
5	Diandra	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	44
6	Azkie	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47
7	Berliana	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	48
8	Fitri	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
9	Nafisah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
10	Arif	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47
11	Rakha Putra	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46
12	Ardabilly	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	45
13	Rakha Maulana	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48
14	At-Tariq	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47
15	Azzam	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	42
16	Bangkit	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	46
17	Brahmatyo	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
18	Hafiz Hares	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	44
19	Michael Rizqy	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
20	Moch. Real	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48
Skor yang diperoleh		97	98	94	88	94	89	93	91	94	95	933
Skor maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1000
100 %		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
Persentase (%)		97	98	94	88	94	89	93	91	94	95	
Rata-rata persentase (%)		93,3 %										
Kualifikasi		Sangat Baik										

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Implementasi produk dilengkapi dengan angket respon peserta didik, soal *pre-test* dan *post-test*. Dengan adanya implementasi tersebut, maka diketahui efektivitas kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Fun Class*. Para ahli menganjurkan untuk melakukan revisi agar peneliti memperbaiki kekurangan pada media interaktif *Fun Class* sehingga media interaktif *Fun Class* dapat digunakan pada cakupan yang lebih luas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan bahwa media interaktif *Fun Class* dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap dan menghasilkan media pembelajaran yang disebut dengan media interaktif *Fun Class* berbasis *Google Slide* pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Media interaktif *Fun Class* yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dianggap memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu ditunjukkan dari penilaian para ahli. Hasil yang diperoleh dari ahli media adalah 72,22% mendapat predikat “Baik”, ahli materi 100% mendapat predikat “Sangat Baik”, kemudian pakar pendidikan 96,66% mendapat predikat “Sangat Baik”. Selanjutnya hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh 97,4% kualifikasi “Sangat Baik” dan hasil uji coba kelompok besar diperoleh 93,3% dengan kualifikasi “Sangat Baik” media interaktif *Fun Class* belum pernah ada yang mengembangkan sehingga dapat dikatakan jika pengembangan yang peneliti lakukan bersifat inovasi pembaharuan.

SARAN

Peneliti menyarankan supaya media interaktif *Fun Class* berbasis *Google Slide* dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan peneliti berharap agar media interaktif *Fun Class* berbasis *Google Slide* pada materi bentuk tubuh dan alat gerak hewan dapat digunakan sebaik mungkin supaya mampu mengasah potensi dan pengetahuan dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, E. (2021). Efektivitas Berbagai Macam Fitur Google Sebagai Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 218–225.
- Artawan, P. G. O., Kusmariyatni, N., & Sudana, D. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 452–458.
- 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.
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181–188.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448.
- Purnamasari, S., Heryawan, A., & Ardie, R. (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis *Google Slide* Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*,

6(1).

- Setiawan, A. P., Masruri, L., Trastianingrum, S. A. P., & Purwandari, E. (2021). Metode pembelajaran daring akibat COVID-19: Perspektif pelajar dan mahasiswa. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 16(1), 83–91.
- Syafitri, R. M., & Kiftia, S. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Digital Activity Work Book” Menggunakan *Google Slides* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Winarto, W., Lutfianingsih, L., & Kristyaningrum, D. H. (2020). Pengembangan Media Student Worksheet IPA Berbasis Pendekatan Inkuiri Terbimbing Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(1), 101–112.