

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
KELAS 3 MI AL-ISLAH SIDOWAYAH

TESIS

Oleh:

Firdah Nailil Karimah

NIM. 210103210003



MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*

PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

KELAS 3 MI AL-ISLAH SIDOWAYAH

Tesis

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Firdah Nailil Karimah

NIM. 210103210003

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Batu, 15 Mei 2023

Pembimbing I



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

Pembimbing II



Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 19750531 200312 2 003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah**" ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 21 Juli 2023.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama

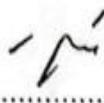
Dr. Abdul Ghofur, M.Ag
NIP. 19730415200501 1 004



.....

Ketua Penguji

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001



.....

Penguji/Pembimbing I

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005



.....

Sekretaris/Pembimbing II

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 19750531 200312 2 003



.....

Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 19690303 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Nama : Firdah Nailil Karimah

NIM : 210103210003

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa proposal tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tesis ini dikutip dan dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari ternyata tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Batu, 6 Juni 2023

Hormat saya,

Materai 10000



Firdah Nailil Karimah
NIM. 210103210003

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya Sesudah Kesulitan itu ada Kemudahan

(Q.S Al-Insyirah Ayat 6)¹

¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya (Bandung: Diponegoro, 2008)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas rahmat Allah yang maha kuasa, sehingga saya bisa menyelesaikan karya tesis ini. Saya persembahkan kepada orangtua tercinta yang saya ta'dzimi dan saya sayangi.

Bapak H. Ya'kup S.Ag dan HJ. Shofia Nurus Shobah. M.Pd.I

Sang inspirator dan motivator terhebat di dunia ini yang selalu menggiring perjalanan hidup saya hingga sampai saat ini. Beliaulah yang tak pernah padam untuk mendoakan dan menyayangi saya.

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd dan Dr. Rini Nafsiati Astuti M.Pd

Saya ucapkan banyak terimakasih yang telah membimbing dan memberi masukan konsep penelitian ini dan membimbing proses penulisan tesis ini semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dengan berlipat-lipat kebaikan.

Segenap teman seperjuangan MPGMI A

Sang suport sistem terbaik, yang selalu mendukung dan juga memberikan semangat setiap tindakan yang saya perbuat. Merekalah yang mewarnai kanvas putih saya hingga menjadi indah.

Syukur Alhamdulillah berkat do'a dan semangat merekalah saya bisa menyelesaikan tesis ini.

ABSTRAK

Nailil Karimah, Firdah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd (2) Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Website*, Pendidikan Kewarganegaraan

Media pembelajaran berbasis *website* dikembangkan untuk membantu proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan pemahaman materi keberagaman budaya Indonesia pada pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Tujuan dari penelitian ini (1) Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. (2) Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah, (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.

Metode yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan dengan pendekatan ADDIE dan tahapannya sebagai berikut, Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas III MI Al-Islah Sidowayah. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket dan tes. Validasi produk yang dilakukan pada pengembangan produk ini dilakukan pada ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas III MI Al-Islah Sidowayah.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah pada materi keberagaman budaya Indonesia. Produk media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan, ini ditunjukkan pada hasil validasi dan uji lapangan yang telah dilakukan. Validasi ahli materi mendapatkan presentase 76,6%. Validasi dari ahli media mendapatkan presentase 93% . Validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan presentase 98%. Uji efektifitas media pembelajaran berbasis *website* yang didapatkan dari hasil pre-test dan post-test. Rata-rata hasil post tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 68 menjadi 85, artinya ada sebuah perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*.

ABSTRACT

Nailil Karimah, Firdah. 2023. Development of Website-Based Learning Media on Civic education in third grade Al-Islah's Islamic Elementary School Sidowayah. Thesis, Masters Program in Islamic Elementary School Teacher Education, Postgraduate School of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Supervisor: (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd (2) Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Website, Civic education'

Website-based learning media was developed to assist the teaching and learning process in order to improve understanding of Indonesian cultural diversity material on civic education in third grade Al-Islah's Islamic Elementary School Sidowayah. The purpose of this study (1) To explain the process of developing website-based learning media material for Indonesian cultural diversity for class 3 MI Al-Islah Sidowayah. (2) To determine the validity level of website-based learning media on Indonesian cultural diversity material for third grade Al-Islah's Islamic Elementary School Sidowayah, (3) to determine the effectiveness of website-based learning media on Indonesian cultural diversity material for third grade Al-Islah's Islamic Elementary School Sidowayah .

The research method used is Research and Development (R&D) method by adopting the development model with the ADDIE approach and the stages are as follows, Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The sample in this study was students of class III MI Al-Islah Sidowayah. The instruments used were interviews, observations, questionnaires and tests. Product validation carried out in product development was carried out on material experts, media experts, learning experts, and field tests conducted on third grade Al-Islah Islamic Elementary School Sidowayah's students.

The results of this research and development created a website-based learning media product on civics education in third grade Al-Islah's Islamic Elementary School Sidowayah on the subject of Indonesian cultural diversity. The learning media products developed have proven to be feasible and effective to use, this is shown in the results of the validation and field tests that have been carried out. Material expert validation gets a percentage of 76.6%. Validation from media experts gets a percentage of 93%. Validation from learning experts gets a percentage of 98%. Test the effectiveness of website-based learning media obtained from the results of the pre-test and post-test. The average post-test results in the experimental class increased from 68 to 85, meaning that there is a difference between before and after using web-based learning media.

خلاصة

نيل الكريمة ، فردة. ٢٠٢٣. تطوير وسائل التعليم القائمة على الموقع الإلكتروني في تعليم التربية الوطنية للصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا. الأطروحة، برنامج دراسة ماجستير، تربية معلم المدرسة الابتدائية ، الدراسات العليا بجامعة إسلامية مولانا مالك إبراهيم. المشرفون: (١) الدكتور الحاج سمسول سوسيلواي الماجستير (٢) الدكتور. ريني نفسيتي أستوتي الماجستير

الكلمة الرئيسية: التطوير ، وسائل التعليم ، الموقع الإلكتروني ، التربية الوطنية.

تم تطوير وسائل التعليم القائمة على الموقع الإلكتروني لمساعدة عملية التدريس والتعليم من أجل ترقية فهم مواد التنوع الثقافي الإندونيسي في تعليم التربية الوطنية للصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا. الغرض من هذه الدراسة (١) بيان عملية تطوير وسائل التعليم القائمة على الموقع الإلكتروني في مادة التنوع الثقافي الإندونيسي للصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا. (٢) لمعرفة مدى صحة وسائل التعليم القائمة على الموقع الإلكتروني في مادة التنوع الثقافي الإندونيسي للصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا. (٣) لمعرفة فعالية وسائل التعليم القائمة على الموقع الإلكتروني بمادة التنوع الثقافي الإندونيسي للصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا .

الطريقة المستخدمة في هذا البحث والتطوير هي أسلوب البحث والتطوير (R&D) من خلال اعتماد نموذج التطوير مع نهج ADDIE والمراحل على النحو التالي: التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. كان النموذج في هذا البحث من طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا. الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي المقابلات والملاحظات والاستبيانات والاختبارات. تم إجراء التحقق من صحة المنتجات في تطوير هذه المنتجات من قبل خبراء المواد وخبراء الوسائل وخبراء التعليم والاختبارات الميدانية التي أجريت على طلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا.

النتائج في هذا البحث والتطوير هي منتجات وسائل التعليم القائمة على الموقع الإلكتروني لتعليم التربية الوطنية للصف الثالث في المدرسة الابتدائية "الإصلاح" سيدووايا بمادة التنوع الثقافي الإندونيسي. لقد أثبتت منتجات وسائل التعليم المطورة أنها محققة وفعالة للاستخدام ، ويدل على ذلك نتائج التحقق من الصحة والاختبارات الميدانية التي تم إجراؤها. حصل خبراء المواد على نسبة ٧٦,٦% . وحصل خبراء الوسائل على نسبة ٩٣% . وحصل التحقق من خبراء التعليم على نسبة ٩٨% . حصلت تجربة فعالية وسائل التعليم المعتمدة على الموقع الإلكتروني من نتائج الاختبار القبلي والبعدي. ترقية نتائج المتبادل من الاختبار البعدي في الفصل التجريبي. من ٦٨ إلى ٨٥ ، مما يعني أن هناك فرقاً بين قبل استخدام وسائل التعليم القائمة على الموقع الإلكتروني وبعده.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq serta hidayah - Nya sehingga penulis menyelesaikan tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhaamad SAW yang telah berjuang dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benerang.

Suatu kebahagiaan dan kebanggan tersendiri penulis melalui kisah perjalanan panjang dapat menyelesaikan tesis ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus selaku dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini dapat selesai.
4. Dr. Rini Nafsiati Astuti M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan saran, sehingga tesis ini selesai.
5. Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A selaku ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
6. Dr. Muh. Hambali M.Ag selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
7. Seluruh Dosen dan staff Pascasarjana yang telah banyak memberikan bimbingan pembelajaran, pengetahuan, wawasan, inspirasi dan kemudahan dalam pelayanan-pelayanan akademik dan administratif selama penulis menyelesaikan studi di Pascasarjana UIN Malang.

8. Titik Rosyidah S.Pd.I selaku ahli pembelajaran yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
9. Bapak Ibu guru MI Al-Islah yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini
10. Ayah Ya'kup dan Ibu Shofia yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendo'akan dengan setulus hati dan memberikan semangat setiap waktu serta telah membiayai pendidikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S2 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
11. Teman-teman MPGMI A dan seluruh teman-teman saya tanpa terkecuali. Yang telah melukis kehidupan sayan di bangku perkuliahan.

Hanya ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya, yang dapat penulis sampaikan. Semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Pasuruan, 13 Mei 2023

Firdah Nailil Karimah
NIM. 210103210003

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	v
LEMBAR MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
H. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitan	9
I. Definisi Operasional.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Pengembangan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar	20
1. Karakteristik Pembelajaran di Sekolah Dasar	20
2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	30

B. Media Pembelajaran Berbasis Website.....	36
1. Media Pembelajaran	36
2. Website	48
C. Pembelajaran PKN Pada Sekolah Dasar	59
1. Pengertian dan Tujuan PKN di Sekolah Dasar.....	60
2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran PKN.....	68
3. Strategi Mengajar PKN Di Sekolah Dasar	70
4. Ruang Lingkup PKN Di Sekolah Dasar	77
D. Kerangka Berpikir	89
BAB III METODE PENELITIAN.....	90
A. Model Penelitian dan Pengembangan	90
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	91
C. Uji Coba Produk.....	99
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	103
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Website	103
B. Paparan Data	122
BAB V KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN.....	130
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website	130
B. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Website.....	142
C. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Website	146
BAB V PENUTUP	149
A. Kesimpulan.....	149
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	150
DAFTAR PUSTAKA.....	152
LAMPIRAN	159

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	16
Tabel 2.1 Skema Tahap-Tahap Perkembangan Anak Ibnu Qayyim Al-Juziyyah ..	27
Tabel 2.2 Level Penelitian Pengembangan.....	32
Tabel 2.4 Kerangka Berpikir.....	89
Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	98
Tabel 3.3 Desain One Group Pretest-Posttest.....	99
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk.....	102
Tabel 4.1 Kompetensi dasar dan Indikator.....	106
Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk.....	127
Tabel 4.3 Tahapan Model ADDIE.....	122
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	123
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	124
Tabel 4.6 Saran Validator Ahli Media.....	125
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	126
Tabel 4.8 Saran Validator Ahli Pembelajaran.....	127
Tabel 4.9 Hasil Uji Efektifitasan Produk.....	128
Tabel 5.1 Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk.....	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah model pembelajaran ADDIE.....	91
Gambar 4.1 Digital Versatile Disk.....	110
Gambar 4.2 Box DVD.....	110
Gambar 4.3 <i>Hard File Website</i>	111
Gambar 4.4 Halaman utama.....	111
Gambar 4.5 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	111
Gambar 4.6 Halaman Home.....	112
Gambar 4.7 Halaman tujuan pembelajaran.....	112
Gambar 4.8 Halaman Absensi.....	113
Gambar 4.9 Halaman Materi.....	113
Gambar 4.10 Halaman Kuis.....	114
Gambar 4.11 Halaman Profil Pengembang.....	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian.....	159
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	160
3. Surat Permohonan Menjadi Validator.....	161
4. Angket Ahli Materi.....	164
5. Angket Ahli Media.....	166
6. Angket Ahli Pembelajar.....	168
7. Barcode dan Link Media.....	170
8. Dokumentasi.....	171
9. Daftar Riwayat Hidup.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era *society* 5.0 membawa dampak besar terhadap semua sektor kehidupan. Khususnya pada sektor pendidikan, revolusi industri juga membawa perubahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Seperti proses interaksi guru dan siswa, yang awalnya hanya berbasis tatap muka, kini bisa bervariasi dengan pemanfaatan jaringan internet (online Learning). Pesatnya perkembangan teknologi, kini media pembelajaran semakin bervariasi, dulu media pembelajaran yang digunakan hanya media hasil cetak, seperti buku paket, LKS, majalah, modul dan buku siswa lainnya. Kini media pembelajaran online berbasis game, komputer, android sering pula digunakan, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.²

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pastinya juga menuntut seorang pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat atau bahan pembelajaran. Tuntutan untuk menguasai teknologi pastinya juga harus dipergunakan di semua pembelajaran termasuk pembelajaran PKN. PKN merupakan salah satu mata pelajaran dalam pembelajaran tematik yang mengintegrasikan materi pelajaran yang ada di buku dengan kehidupan

² Direktorat pendidikan dasar. "Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0". <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>, diakses tanggal 25 Februari 2023

konkret yang ada di sekitar. Hakikat PKn di SD adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Selain itu PKn juga sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari.³

Hal ini berkaitan dengan pendapat Piaget bahwa pada umumnya anak sekolah dasar yang menginjak usia 7-12 tahun tergolong dalam tahap operasional konkret yakni anak sudah cukup mampu berpikir secara logis, namun hanya berlaku pada objek berbentuk fisik secara nyata yang ada di hadapannya, sehingga siswa akan menjadi aktif dalam pembelajaran apabila siswa mengalami langsung pembelajaran secara nyata.⁴ Salah satu materi penting yang mengharuskan siswa untuk mengetahui dan mengenal yakni materi keberagaman budaya Indonesia dalam materi kelas 3 tema 7. Materi ini mencakup keberagaman yang ada di Indonesia diantaranya materi keberagaman suku, budaya, agama. Materi ini cukup sulit diterapkan ke siswa apabila tidak ada suatu alat atau media baik berupa gambar, video, ataupun audio karena pada materi ini siswa diminta untuk mengenal baju

³ Feri Tirtoni. Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

⁴ Paul Suparno, Perkembangan Kognitif Jean Piaget, (Yogyakarta: Kanisius, 2006), hlm. 11

adat di Indonesia, Rumah adat di Indonesia dan juga lagu daerah sehingga perlunya suatu media atau alat bantu dalam pembelajaran agar suatu materi bisa difahami dengan baik.

Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Mustofa, dkk ialah alat yang berguna sebagai perantara penyampaian informasi atau isi materi pelajaran oleh guru untuk menstimulus siswa dalam proses pembelajaran.⁵ Media pembelajaran berbasis *website* menjadi pilihan menarik diantara banyak jenis media pembelajaran karena tidak hanya mampu menyajikan materi berupa teks dan gambar, tapi juga gambar animasi, video dan audio dalam suatu materi pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi dan latihan soal dengan cara mudah karena media pembelajaran berbasis *website* dapat diakses dengan semua jenis perangkat keras seperti komputer, laptop, *smartphone*, dan tablet yang telah terkoneksi dengan jaringan internet hanya dengan mengunjungi link *website* atau menelusurinya di search engine sehingga memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh pula.

Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dengan Google Site selain memiliki fitur dan akses yang menarik, juga mudah dalam pengembangannya bagi pemula karena dapat diakses secara gratis dan tidak memerlukan keahlian desain dan pemrograman karena Google Sites telah memiliki berbagai template yang bisa disunting hanya dengan sistem drag and drop . Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website*

⁵ Sadiman dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2010), hlm. 6

akan membantu guru dalam membangkitkan ketertarikan siswa dalam belajar karena materi keberagaman budaya Indonesia disajikan dalam bentuk yang menarik dan berbeda membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan berpikir dan mudah dalam memahami materi sehingga selain dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa juga mampu meningkatkan hasil belajar. Pernyataan di atas diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang membuktikan terdapat perubahan sikap dan hasil belajar siswa selepas diterapkannya pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *website* sebagaimana pada Jurnal yang ditulis Abdilla Putri Asri, Arda Purnama Putra dan Putri Mahanani berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Muatan PKn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD. Penelitian ini ditulis pada tahun 2022 bertujuan agar mewujudkan penerapan alat perantara web pada mata pelajaran Pkn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk perantara yang memajukan memiliki kategori valid, praktis, dan menarik untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran muatan PKn tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V.⁶ Begitupun dengan tesis berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis *Website* Melalui Portal Moodle pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang yang disusun Maulida Fikria Nasol. Tesis ini ditulis pada 2017 bertujuan untuk mengembangkan produk berwujud media pembelajaran

⁶ Abdilla Putri, Arda dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Muatan PKn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD" Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 2(9), 2022, 882–891

berbasis *website* dengan menggunakan Portal Moodle dan berfokus pada pembelajaran tematik integratif. Hasil dari pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik integratif terbukti efektif dan menarik berdasarkan hasil pre test dan post tes dan tanggapan siswa.⁷

Paparan hasil penelitian terdahulu tersebut semakin menguatkan landasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*, selain itu berdasarkan observasi di MI Al-Islah Sidowayah bahwa pembelajaran tematik mata pelajaran PKN di kelas 3 masih menggunakan media pembelajaran cetak, hal ini diperjelas oleh guru kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah ibu Titik Rosyidah S.Pd.I yang menyatakan hal berikut: “Dalam pembelajaran PKN cuma menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar, terkadang hanya menggunakan media cetak berupa gambar-gambar sebagai media pembelajaran. Jadi siswa gampang bosan dan sulit fokus dalam pembelajaran”⁸ Selain itu, berdasarkan pengalaman peneliti yang meninjau secara langsung proses pembelajaran PKN membosankan, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar. Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi karena pemahaman akan objek dalam materi tidak menyeluruh. Selain itu, guru menunjukkan hasil belajar pembelajaran PKN yang rendah. Guru kelas 3 tidak memiliki media

⁷ 2 Maulida Fikria Nasol, Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis *Website* Melalui Portal Moodle pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang, Tesis, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017)

⁸ Titik Rosyidah, *Wawancara* (Pasuruan, 09 Desember 2022)

pembelajaran berbasis TIK, yang dapat menunjang pembelajaran era society 5.0. MI Al-Islah Sidowayah memiliki laboratorium komputer dan ruang kelas yang memadai sehingga cocok untuk menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dalam pembelajaran PKN. Dengan ini, perlu adanya suatu media pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menganalisis kebutuhan proses pembelajaran bahwa dalam proses pembelajaran tematik yang bersifat aktual, kontekstual, dan dekat dengan siswa terkhusus materi keberagaman budaya Indonesia dibutuhkan media pembelajaran berbasis *website* yang mampu menarik perhatian sehingga siswa tidak merasa jenuh dan mendorong tetap aktif dan mampu memahami materi baik. Sehingga hasil belajar PKN meningkat. Oleh sebab itu peneliti memandang perlu dilakukannya penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah”.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah
2. Menjelaskan tingkat validitas media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah
3. Menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis *website* materi keberagaman budaya indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang media pembelajaran berbasis *website* dan dapat menjadi acuan para guru dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* guna meningkatkan kualitas belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara kreatif dan inovatif, serta meningkatkan pengetahuan guru terhadap perkembangan teknologi dan dapat mengajak siswa untuk lebih mengenal teknologi dalam pembelajaran.

b. Peneliti ini dapat memudahkan siswa dalam menerima materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran tematik khususnya materi keberagaman budaya Indonesia dan membantu siswa mengikuti perkembangan zaman dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini sebagai acuan dan menambah wawasan terhadap peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang berspesifikasi sebagaimana berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dilakukan dengan bantuan aplikasi Google Site melalui situs *website* sites.google.com dan membutuhkan bantuan jaringan internet dalam penggunaannya baik melalui perangkat keras komputer, laptop, smartphone, maupun tablet.
2. Media pembelajaran berbasis *website* berisi materi tematik tentang keberagaman budaya Indonesia dalam tema tiga untuk kelas 3.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memuat beberapa halaman seperti cover, home, absensi, materi, soal atau kuis, dan profil.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini dibatasi sebagaimana penjelasan berikut ini:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dikembangkan dengan aplikasi Google Sites berisi materi pembelajaran tematik tentang keberagaman budaya Indonesia yang tertuang dalam tema tiga.
2. Subjek penelitian pengembangan ini merupakan siswa kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.

G. Asumsi Pengembangan

Berikut ini merupakan hal yang menjadi dasar dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis *website* didesain semenarik mungkin agar siswa merasa senang dalam belajar dan mudah dalam memahami materi di dalam kelas maupun secara jarak jauh.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar tematik kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

H. Orisinalitas Penelitian

Sebelum melangkah untuk melakukan penelitian, peneliti telah menelaah beberapa penelitian yang pernah dilakukan terdahulu yang memiliki kemiripan sebagai referensi dan landasan dalam melakukan penelitian pengembangan ini. Selain itu peneliti juga mengkaji beberapa

perbedaannya untuk membuktikan keorisinalitasan penelitian dan pengembangan ini yang dijelaskan sebagaimana berikut ini:

1. Jurnal yang berjudul “Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan *Website* Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar” ditulis oleh Otib Satibi Hidayat pada tahun 2021 memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan konten E-Learning motion graphic dan *website* worpress pada pembelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah *research and development*, model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten e-learning dikatakan layak oleh ahli materi, bahasa, dan media.⁹
2. Jurnal yang ditulis Abdilla Putri Asri, Arda Purnama Putra dan Putri Mahanani berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Muatan PKn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD”. Penelitian ini ditulis pada tahun 2022 bertujuan agar mewujudkan penerapan alat perantara web pada mata pelajaran Pkn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk perantara yang memajukan memiliki kategori valid, praktis, dan menarik untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran muatan PKn tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V.¹⁰

⁹ Otib Satibi Hidayat, “Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan *Website* Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* (Vol 5 No 6 Tahun 2021), 5436 - 5444

¹⁰ Abdilla Putri, Arda dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Muatan PKn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(9), 2022, 882–891

3. Jurnal yang ditulis Yuliawati berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PPKN Materi Globalisasi Di SDN Gondangdia O1 Pagi Jakarta Pusat” Penelitian ini ditulis pada 2021. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil dari penilain memperoleh rata-rata 93,03%. Dan dalam uji coba pengguna one to one memperoleh nilai 90%, dan uji coba pengguna small group memperoleh 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh nilai Sangat Baik (SB) dengan rentang skor 75%-100% sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tema 4 “Globalisasi” Subtema 1”Globalisasi Disekitarku” kelas VI Sekolah Dasar.¹¹
4. Jurnal yang ditulis oleh hobiroh Ulfa Kurniyawati dan Aninditya Sri N berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKN Kelas 3 SD/ MI Di Masa Pandemi Covid-19” jurnal ini ditulis pada 2021. Metode yang digunakan adalah R&D (Research and Development) yang merujuk pada langkah-langkah penelitian model pengembangan R2D2 (Recursive, Reflective, Design and Development). Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif yang terdiri dari 26 halaman, di antaranya yaitu halaman tittle

¹¹ Yuliawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ppkn Materi Globalisasi Di Sdn Gondangdia O1 Pagi Jakarta Pusat” *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* Vol. 3 No. 1, Juli – Desember 2021

screen, halaman menu utama, halaman kompetensi, halaman materi, halaman video interaktif, halaman evaluasi materi yang terdiri dari 10 soal multiple choice dan halaman daftar pustaka. Video ini dibuat dengan menggunakan software I-Spring8 dan Web2Apk. Dalam video ini berisi materi PPKN yang telah dikembangkan pada kelas 3 tema 1 subtema 2 dan 3 fokus tema saling menghargai yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran daring yang lebih menarik dan menyenangkan.¹²

5. Jurnal yang ditulis oleh Medhitya, Arifin, Prayuningtyas, Selvia, Setyowati, yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab” Penelitian ini ditulis pada 2021. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Powtoon untuk muatan pelajaran PPKn sangat layak dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran video berbasis Powtoon ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, di sisi lain juga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.¹³

¹² Shobiroh, Aninditya, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran Ppkn Kelas 3 Sd/ Mi Di Masa Pandemi Covid-19” *ELSE (Elementary School Education Journal)* Volume 5 Nomor 2 Agustus 2021

¹³ Medhitya, Arifin, Prayuningtyas, Selvia, Setyowati, yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. VIII, No. 2, July 2021, pp. 129-145

6. Jurnal yang ditulis oleh Hani, Dinie dan Yayang dengan judul “Rancang Bangun Media Google Sites Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran PPKN Kelas IV” Jurnal ini ditulis pada tahun 2022 bertujuan untuk menentukan perancangan aplikasi berbasis google site tentang makna Pancasila dan untuk menentukan kelayakan media dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Metode yang digunakan Research and Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media google sites, penerapan pada materi makna pancasila untuk pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. Uji kelayakan media diperoleh melalui validasi oleh ahli yaitu ahli materi dan ahli ahli media dengan menggunakan angket validasi sehingga diperoleh kategori nilai yang memenuhi syarat.¹⁴
7. Jurnal yang berjudul “Developing an Android-Based Mobile Application for Civic Education Learning” yang disusun oleh Mukhamad, Suyato, Elly, Abdul Aziz pada tahun 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan (89,04%) berdasarkan penilaian ahli materi. Selain itu, media penilaian ahli menunjukkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan (90,78%). Selama uji coba kelompok besar, skor aplikasi antara 3,96

¹⁴ Hani, Dinie, Yayang. “Rancang Bangun Media Google Sites Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran PPKN Kelas IV” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 11 Nomor 8 Tahun 2022 Halaman 909-916.

dan 4,68, artinya aplikasi yang dikembangkan sudah baik dan sangat layak untuk dimanfaatkan untuk proses belajar-mengajar pendidikan kewarganegaraan.¹⁵

8. Jurnal berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret” yang disusun Danang Setyadi dan ABD. Qohar pada tahun 2017. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah model Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh Soenarto (2003), yaitu: analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, dan uji coba produk. Hasil penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan valid.¹⁶
9. Tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis *Website* Melalui Portal Moodle pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang” yang disusun Maulida Fikria Nasol. Tesis ini ditulis pada 2017 bertujuan untuk mengembangkan produk berwujud media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan Portal Moodle dan berfokus pada pembelajaran tematik integratif. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan desain Dick & Carey. Hasil dari pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media

¹⁵ Mukhamad, Suyato, Elly, Abdul Aziz, “Developing an Android-Based Mobile Application for Civic Education Learning” *International Journal of Interactive Mobile Technologies* Vol. 14, No. 16, 2020

¹⁶ Danang Setyadi dan ABD. Qohar, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret” *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* (2017) p-ISSN: 2086-2334; e-ISSN: 2442-4218

pembelajaran tematik integratif terbukti efektif dan menarik berdasarkan hasil pre test dan post tes dan tanggapan siswa.¹⁷

10. Jurnal yang ditulis Aim, Neiny, Diana Noor berjudul “Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media To Improve Students’ Information Literacy”. Jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) desain civicpedia sebagai media e-learning PKn untuk meningkatkan literasi informasi siswa; 2) intensitas penggunaan PKn dalam proses pembelajaran, dan 3) respon pengguna PKn. Metode yang digunakan adalah Research and Development (RnD). Hasil pengembangan penelitian ini meliputi 1) konsep desain civicpedia terdiri dari halaman home, halaman kamus, halaman media, kuis dan kontak halaman; 2) langkah-langkah pengembangan bahan ajar dirancang berdasarkan Kurikulum 2013 yang disusun pada dasar jenjang pendidikan formal, dan dirumuskan secara kontekstual pada kehidupan nyata saat ini yang kontroversial kasus, berkolaborasi dengan tugas otentik, yang meningkatkan pemikiran kritis siswa, dan terkait istilah yang tidak dikenal dengan gambar dan video yang sesuai; 3) tanggapan siswa tentang implementasi civicpedia dalam proses pembelajaran bersifat positif.¹⁸

¹⁷ Maulida Fikria Nasol, *Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis Website Melalui Portal Moodle pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang*, Tesis, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017)

¹⁸ Aim, Neiny, Diana Noor, “Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media To Improve Students’ Information Literacy”, *Journal of Social Studies Education Research*, 2018:9 (3), 45-61

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Otib Satibi Hidayat, Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan <i>Website</i> Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar, Jurnal, Universitas Negeri Jakarta, 2021, Jurnal Terakreditasi Sinta 3	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D. • Mengembangkan media pembelajaran berbasis website. • Fokus mata pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mengembankan media E-Learning motion graphic dan <i>website</i> worpress 	<ul style="list-style-type: none"> • Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) • Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
2.	Abdilla Putri Asri, Arda Purnama Putra, Putri Mahanani, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Muatan PKn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD, 2022, Jurnal Terakreditasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D. • Mengembangkan media pembelajaran berbasis website. • Fokus mata pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mengembankan media web hyperlink 	<ul style="list-style-type: none"> • Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) • Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
3.	Yuliawati, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PPKN Materi Globalisasi Di Sdn Gondangdia O1 Pagi Jakarta Pusat, 2021, Jurnal Terakreditasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D. • Fokus mata pelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mengembankan media interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) • Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
4.	Shobiroh Ulfa Kurniyawati, Aninditya Sri,	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mengembankan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dikembangkan dengan

	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PKKN Kelas 3 SD/MI Di Masa Pandemi Covid-19, 2021, Jurnal Terakreditasi Sinta 3</p>	<p>penelitian R&D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus mata pelajaran. 	<p>gkan media interaktif</p>	<p>aplikasi Google Sites</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) • Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
5.	<p>Medhitya, Arifin, Prayuningtyas, Selvia, Setyowati, Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab, 2021, Jurnal Terakreditasi Sinta 3</p>	<p>Menerapkan jenis penelitian R&D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus mata pelajaran. 	<p>Penelitian ini mengembankan media Web Powtoon</p>	<p>Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) • Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
6.	<p>Hani, Dinie dan Yayang, Rancang Bangun Media Google Sites Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran PPKN Kelas IV, Jurnal, Universitas Pendidikan Indonesia, 2022, Jurnal Terakreditasi</p>	<p>Mengembangkan media pembelajaran an website.</p>	<p>Fokus materi Pancasila</p>	<p>Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) • Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
7.	<p>Mukhamad, Suyato, Elly, Abdul Aziz, Developing an Android-Based Mobile Application for Civic Education Learning, Jurnal, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022, Jurnal International</p>	<p>Meningkatkan pembelajaran an PKN.</p>	<p>Media berbasis android</p>	<p>Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites</p> <ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan ADDIE • Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia)

				<ul style="list-style-type: none"> Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
8	<p>Setyadi Danang, ABD. Qoha, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret, Jurnal, arjana, Universitas Negeri Malang, 2017, Jurnal Terakreditasi Sinta 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan jenis penelitian R&D Mengembangkan media pembelajaran berbasis web. 	<ul style="list-style-type: none"> Model pengembangan yang diterapkan (Borg and Gall) Fokus pada mata pelajaran MTK 	<ul style="list-style-type: none"> Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites Model pengembangan ADDIE Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
9.	<p>Maulida Fikria Nasol, Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis <i>Website</i> Melalui Portal Moodle pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang, Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan jenis penelitian R&D Mengembangkan media pembelajaran berbasis website. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan Portal Moodle Model pengembangan yang diterapkan (model desain Dick & Carey) 	<ul style="list-style-type: none"> Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites Model pengembangan ADDIE Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah
10	<p>Aim, Neiny, Diana Noor, Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media To Improve Students' Information Literacy. Jurnal Nasional, 2018.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran ICT. Menerapkan jenis penelitian R&D 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media e-learning. 	<ul style="list-style-type: none"> Dikembangkan dengan aplikasi Google Sites Model pengembangan ADDIE Fokus materi (Keberagaman Budaya Indonesia) Diterapkan pada siswa 3 MI Al-Islah Sidowayah

I. Definisi Operasional

Sebagai bentuk preventif kesalahan penafsiran pada judul penelitian, maka definisi operasional penelitian ini akan dipaparkan oleh peneliti sebagaimana berikut ini:

1. Media Pembelajaran

Suatu alat perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. *Website*

Halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, video dan suara yang hanya bisa diakses bila terhubung dengan internet.

3. Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Suatu media pembelajaran berbentuk *website* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Google Sites dan didesain secara menarik dengan menampilkan perpaduan teks, gambar, animasi dan video namun tetap mudah dalam penggunaannya sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran.

4. PKN (Pendidikan Kewarganegaraan)

Mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

1. Karakteristik Pembelajaran di Sekolah Dasar

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992: 44). Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang.¹⁹ Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia. Tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagi menjadi 4 tahapan. Yaitu:²⁰

a. Tahap sensori (sensori motor)

Perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

b. Tahap praoperasional (pre operational)

¹⁹ Riri Zulvira, Neviyarni, Irdamurni, "Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusa* (Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021)

²⁰ Jean Piaget, "Psikologi Perkembangan", (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1950), 130-131

Fase perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

c. Tahap operasi konkrit (concrete operational)

Tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata.

d. Tahap operasi formal (formal operational)

Tahap operasi formal ada pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistic. Tahap operasional formal, usia sebelas sampai lima belas tahun. Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis.

Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa tugas perkembangan siswa sekolah, diantaranya:²¹

²¹ Makmun, "Perkembangan Anak". (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995)

- a. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai.
- c. Mencapai kebebasan pribadi
- d. Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

Beberapa keterampilan akan dimiliki oleh anak yang sudah mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir dengan rentang usia 6-13 tahun. Keterampilan yang dicapai diantaranya, yaitu social-help skills dan play skill. Social-help skills berguna untuk membantu orang lain di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain seperti membersihkan halaman dan merapikan meja kursi. Keterampilan ini akan menambah perasaan harga diri dan menjadikannya sebagai anak yang berguna, sehingga anak suka bekerja sama (bersifat kooperatif). Dengan keterampilan ini pula, anak telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelamin, mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, mampu berbagi, dan mandiri. Sementara itu, play skill terkait dengan kemampuan motorik seperti melempar, menangkap, berlari, keseimbangan. Anak yang terampil dapat membuat penyesuaian-penyesuaian yang lebih baik di sekolah dan di masyarakat. Anak telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai

sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting.²²

Pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan siswa kelas rendah biasanya telah mencapai kematangan. Anak telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Untuk perkembangan emosi, anak usia 6-8 tahun biasanya telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mengontrol emosi, mau dan mampu berpisah dengan orang tua, serta mulai belajar tentang benar dan salah. Perkembangan kecerdasan siswa kelas rendah ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena focks konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini

²² Hanida Karuniasari, "Survei Tingkat Kelincahan Siswa Kelas Iv-V Mi Di Gugus Hasan Munadi Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang", Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2010)

memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.²³

Piaget (1950) menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif). Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.²⁴

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut:²⁵

²³ Novi, Shindy dkk, "Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori Dan Praktis)" Widina Bhakti Persada:Bandung,2021)

²⁴ Jean Piaget, "Psikologi Perkembangan", (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1950), 130-131

²⁵ Desak Gede, Wirayanti, "Aktualisasi Pemikiran Jean Piaget dalam Implementasi Kurikulum 2013", *Proceedings Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA V Tahun 2015*

- a. Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak
- b. Mulai berpikir secara operasional
- c. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda
- d. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat.
- e. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:²⁶

- a. Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

²⁶ Khadijah, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini", (Medan: Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 2016)

b. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

c. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi .

Guru harus menciptakan iklim yang bagus di kelas, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kelas yang efektif dan menyenangkan salah satunya yaitu menyediakan berbagai jenis sumber belajar atau informasi yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat diakses atau dipelajari siswa dengan cepat. Dengan adanya media pembelajaran yang memadai akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemahaman tentang karakteristik siswa sekolah dasar juga diperkuat oleh pemikiran Ibnu Qayyim Al-Jauziyah tentang perkembangan anak secara umum tertuang dalam karyanya “Tuhfatul Maudūd bi Ahkāmīl Maulūd” yang dalam versi terjemahannya “Menyambut Buah Hati – Bekal Menyiapkan Anak Saleh pada Masa Golden Ages”. dalam bukunya Ibnu Qayyim mengemukakan konsep

perkembangan anak yang muaranya diatur oleh tuntunan al-Qur'an dan Sunnah.

Mengenai perkembangan anak, Ibnu Qayyim membagi menjadi dua istilah yaitu prenatal atau sebelum manusia dilahirkan dan postnatal yang merupakan periode setelah manusia dilahirkan ke dunia hingga akhir hayatnya. Periode postnatal ini terbagi menjadi beberapa periode yang lebih spesifik yaitu :

Tabel 2.1. Skema Tahap-Tahap Perkembangan Anak Ibnu Qayyim Al-Juziyyah

Fase	Rentan Usia
Masa Perkembangan Awal	Usia 0- 2 Tahun
Masa Kanak-Kanak	Usia 2 – 7 Tahun
Mumayyiz	Usia 7 – 10 Tahun
Murahiqa	Usia 10- 15 Tahun
Ihtilam	Usia 15 – 18 Tahun

Dengan melihat pembagian fase di atas, anak yang berusia SD/MI perspektif Ibnu Qayyim dapat dibagi menjadi dua fase, yakni fase perkembangan usia Mumayyiz dan fase perkembangan usia muraahiq, sebagai berikut :²⁷

a. Fase Perkembangan Anak Usia Mumayyiz (Usia 7 s.d. 10 Tahun)

Mumayyiz dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah anak yang sudah dapat membedakan baik dan buruk. Dalam artian anak sudah bisa membedakan antara hal yang bermanfaat baginya dan hal yang membahayakan dirinya. Mumayyiz adalah istilah yang digunakan ketika anak laki-laki atau perempuan sudah mandiri dan tidak

²⁷ Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah, *Tuhfatul Maudūd bi Ahkāmīl Maulūd*, diterjemahkan oleh Ahmad Zainuddin, Zaenal Mubarak dengan judul, *Menyambut Buah Hati* (Jakarta: Ummul Qura, 2014) h. 336.

tergantung dengan pengasuhnya. Artinya sang anak mampu melakukan pekerjaan primer secara mandiri, misalnya makan sendiri, mandi sendiri, memakai pakaian sendiri, dan lain sebagainya.

Musthafa Ahmad As-Zarqa, ahli fiqh dari Suriah berpendapat Mumayyiz adalah selesainya seorang anak dari fase at-tufulah atau fase anak kecil yang belum mampu membedakan antara yang bermanfaat dan yang mudharat untuk dirinya. Dalam hal ini tidak ada batasan tertentu secara pasti, menurut pendapat madzhab Hanafi dan juga lainnya usia anak Mumayyiz adalah 7 tahun.⁶ Pendapat ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah dalam kitab *Tuhfatul Maudūd bi Ahkāmīl Maulūd*: “Ketika seorang bayi berusia tujuh tahun, dia masuk dalam usia tamiiz dan diperintahkan untuk shalat”.

Seorang anak yang belum Mumayyiz sudah kelihatan fungsi akalnya, AzZarqa menyebut, Mumayyiz adalah fase usia dari 7 tahun sampai ia akil baligh yang ditandai haid untuk anak perempuan dan mimpi basah bagi anak laki-laki.

Dengan demikian Mumayyiz dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Mumayyiz adalah seorang anak yang telah memasuki perkembangan otak dan fisik dalam tahap sempurna, namun belum dalam keadaan yang benarbenar sempurna.
- (2) Seorang anak yang telah Mumayyiz belum mengalami perubahan fisik seperti halnya ihtilam atau haid.

- (3) Batas perkiraan usia Mumayyiz ada dua pendapat, yang pertama mengatakan berusia 5 tahun, dan pendapat yang lainnya berusia 7 tahun hingga menjelang balig.
- (4) Segala tindakan yang menyangkut orang lain masih tetap dalam pengawasan orang tua.
- (5) Seorang anak yang telah memasuki usia Mumayyiz belum dibebani dengan hukum syariat, namun orang tua berkewajiban mulai mengajarkan dan menganjurkannya.

b. Fase Perkembangan Anak Usia Murahiq (Usia 10 s.d. 15 Tahun)

Mayoritas Psikolog berpendapat bahwa kata Muraahaqah itu berasal dari bahasa latin. Dr. Musthafa Fahmi berkata : “Kata murahaqah diambil dari bahasa latin yaitu kata adolecere. Dan pengertiannya adalah proses bertahap menuju kematangan fisik, seksual, rasio, dan emosi. Disini jelaslah perbedaan antara kata muraahaqah dengan kata puber terbatas pengertiannya hanya kepada satu jenis pertumbuhan saja, yaitu segi seksual. Dengan demikian, kita dapat mendefinisikan balig sebagai kematangan kelenjar reproduksi dan timbulnya tanda-tanda kematangan seksual yang baru, yang memindahkan seorang anak dari fase kanak-kanak menuju fase manusia dewasa.”

Sedangkan Dr. Abdul Hamid al-Hasyimi dan yang lainnya mengembalikn fase murahaqah itu kepada asal bahasa Arabnya bahwa ia berasal dari fiil raahiq. Ia berkata : “Murahaqah dalam bahasa Arab bermakna mendekat kepada kematangan. Dalam bahasa arab dikatakan

bahwa rahaqa jika ia berkumpul, atau mengejar atau mendekat. Kata raahiq adalah seperti kata qaarib dan syaarif dalam timbangan katanya. Dan muraahiq adalah pemuda yang mendekat usia dewasa dan sempurna kematangannya.”

Penjelasan di atas dapat kita pahami bahwa pada usia muraahiq ini anak semakin matang dalam berfikir dan mentalnya semakin kuat, ia lebih mudah mengenal dan lebih memahami apa yang disampaikan kepadanya. Itu artinya pada fase perkembangan anak usia mumayyiz dan muraahiq sudah mulai bisa memahami materi dengan baik karena cara berfikirnya semakin kuat. Namun, pada usia ini siswa masih perlu adanya suatu alat bantu atau media pembelajaran agar siswa bisa memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh pendidik, adanya media berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau disebut dalam bahasa Inggris Research And Development dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Borg and Gall mengungkapkan penelitian pengembangan adalah sebuah proses dan usaha untuk menghasilkan sebuah produk dan memvalidasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.²⁸ Seels dan Richey bahwasannya penelitian

²⁸ Borg W.R. and Gall M.D, “Educational Research: An Introduction, 4th edition” (London: Longman Inc., 1983)

pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk membuat sebuah produk yang di kembangkan, di evaluasi program-program dan hasil belajar secara konsisten dan efektif.²⁹

Sugiyono juga menjelaskan bahwasannya penelitian pengembangan ini dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan memvalidasi sebuah produk yang sudah dihasilkan.³⁰ Berangkat dari konsep dasar ini maka dapat dikenal dan disingkat bahwasannya penelitian pengembangan adalah 4P yaitu (Penelitian, Perancangan, Produksi dan pengujian). 4P ini adalah kegiatan dasar dari proses penelitian pengembangan itu sendiri. Metode penelitian pengembangan ini telah banyak digunakan di berbagai bidang keilmuan salah satunya bidang teknik yang mana dalam membuat sebuah produk seperti pesawat, gedung atau jalan. Semua menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan diharapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu epektifitas proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini mengalami berbagai tahapan mulai dari analisis, pembuatan produk, evaluasi dan revisi. Mengambil pemahaman dari pengertian diatas bahwasannya pengertian pengembangan adalah sebuah metode penelitian atau pendekatan penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan sebuah produk yang di evaluasi validasi dan di

²⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 407

³⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D" (Yogyakarta: Alfabeta, 2019) hlm. 755

kontrol hasil pengembangannya. Penelitian pengembangan pada dunia pendidikan juga berfungsi untuk memberikan salah satu solusi agar pembelajaran lebih menarik melalui produk pengembangannya.

Penelitian pengembangan ini juga memiliki alasannya sendiri untuk dilakukan. Van Den Aker mengungkapkan beberapa alasan dilakukan penelitian pengembangan sebagai berikut.³¹

- 1) Alasan yang pertama adalah alasan yang sering dilakukan dalam proses penelitian yaitu mendeskripsikan, penelitian survei, korelasi ataupun eksperimen.
- 2) Alasan kedua adalah adanya semangat yang tinggi dalam mengubah revormasi pendidikan. Melalui pengembangan media pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mengubah proses pembelajaran lebih menarik.

Penelitian pengembangan memiliki level dalam proses penelitian. Level ini dapat dilihat dari kompleksitas dan tingkat kebaruan penelitiannya. Berikut level penelitian pengembangan.

Table 2.3 Level Penelitian Pengembangan

Level	Berdasarkan kompleksitasnya
1	Meneliti tanpa membuat dan menguji produk
2	Tanpa meneliti hanya menguji produk yang sudah ada
3	Meneliti dan mengembangkan produk yang sudah ada
4	Meneliti dan menciptakan produk yang sudah ada

³¹ Punaji Setyosari, "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan", (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.10

Level pertama adalah penelitian pengembangan dengan level terendah yang mana peneliti hanya menghasilkan sebuah rancangan penelitian tanpa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Level kedua adalah level yang peneliti tidak melakukan peneliti dan hanya saja langsung menguji sebuah produk yang ada dan sudah di validasi produk. Contoh sederhana pada level ini adalah ketika guru menerapkan produk pada pembelajaran tanpa ada tujuan penelitian maupun memvalidasi produk karena produk sudah tersedia.

Level ketiga adalah peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan produk yang sudah ada, dan dikembangkan lalu dilanjutkan untuk membuat rancangan penelitian, pengembangan dan menguji ke-efektifan produk. Level keempat adalah level tertinggi dari penelitian pengembangan yaitu peneliti menciptakan atau membuat produk baru dan mengukur serta merencanakan sebuah proses penelitian dan menguji keefektifan sebuah produk yang telah diciptakannya.

b. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan adalah landasan awal untuk melakukan penelitian pengembangan. Model pengembangan ini ada berbagai macam mulai dari model prosedural, konseptual dan teoritis. Model prosedural adalah sebuah model yang menjelaskan langkah-langkah yang diikuti dengan hasil akhir menghasilkan sebuah produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis yang menyebutkan komponen-komponen sebuah produk dan menganalisis serta menunjukkan hubungan antara

komponen. Model teoritik adalah model yang menunjukkan kerangka berfikir dan telah di buktikan secara empirik.³²

Banyak pendapat seorang ahli yang mengungkapkan metode penelitian pengembangan. Banyak model pengembangan diantaranya model pengembangan Sugiyono, Dick and Carey, Borg and Gall, ADDIE dan masih banyak lagi dan ini penjelasan beberapa metode pengembangan yang sering digunakan pada penelitian pengembangan di dunia pendidikan.

Metode penelitian pengembangan menurut sugiyono, beliau adalah salah satu seorang profesor ahli dalam bidang penelitian yang banyak membahas mengenai metode-metode penelitian yang lain serta beliau juga mengungkapkan bahwasannya ada beberapa tahapan dalam melakukan penelitian diantaranya.

- 1) Mencari potensi dan masalah
- 2) Mengumpulkan data
- 3) Mendesain produk
- 4) Memvalidasi desain atau produk
- 5) Revisi desain produk
- 6) Uji coba produk
- 7) Revisi produk
- 8) Uji coba pemakaian
- 9) Produksi masal

³² Emzir, "Metodologi Penelitian Pendidikan", (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)

Model pengembangan Borg and Gall memiliki tahapan yang lebih rinci dan step by step tertata, akan tetapi banyak yang memandang metode ini terlalu panjang. Metode ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Borg and Gall mengungkapkan metode penelitian pengembangan melalui beberapa tahapan atau proses diantaranya.

- 1) Research (analisis pengumpulan data)
- 2) Planning (perencanaan)
- 3) Pengembangan produk
- 4) Uji coba lapangan tahap awal
- 5) Revisi produk
- 6) Uji coba lapangan lanjutan
- 7) Revisi penyempurnaan produk
- 8) Uji coba lanjutan produk
- 9) Penyempurnaan produk
- 10) Penerapan dan publikasi.

Robert Maribe Brach juga mengembangkan sebuah model penelitian pengembangan yang terkenal dan banyak digunakan yang sering disebut ADDIE. Model ADDIE ini merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Melihat dari singkatannya kita dapat melihat dengan jelas urutan dari model penelitian ADDIE ini diawali dengan analisis sebuah permasalahan maupun menganalisis data lapangan. Lalu mendesain sebuah produk yang digunakan untuk menjadi solusi dan dikembangkan dengan baik.

Setelah itu produk di implementasikan kelapanganm atau di ujcobakan kelapangan lalu di evaluasi apakah sudah layak atau belum.³³

B. Media Pembelajaran Berbasis *Website*

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk kata berasal dari bahasa latin “Medius” yang diterjemahkan sebagai tengah atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab disebut “Wasaa’ila” kata jamak dari “Wasiilah” yang diterjemahkan sebagai pengantar atau perantara sebuah pesan antara pengirim dan penerima pesan.³⁴ Dalam Association of Education Communication Technology (AECT) media diartikan sebagai semua hal baik berbentuk hardware maupun software yang dimanfaatkan untuk proses menyalurkan suatu informasi.³⁵ National Education Association mengatakan bahwa media merupakan suatu bentuk alat komunikasi yang bersifat visual, audio, dan manipulatif.³⁶ Media dalam bidang pendidikan dikenal sebagai media pembelajaran yang didefinisikan sebagai suatu alat perantara atau sarana yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar.³⁷ Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membuat mudah proses penyampaian materi pembelajaran antara guru dan siswa dalam suatu proses belajar mengajar.³⁸

³³ Emzir, “Metodologi Penelitian Pendidikan”. (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)

³⁴ Azhar arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 3

³⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 1

³⁶ Sadiman dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2010), hlm. 7

³⁷ Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Nusa Dua, 2012), hlm. 4

³⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, Media Pembelajaran Manual dan Digital, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 8

Menurut Gagne dan Briggs dalam Mustofa, dkk media pembelajaran ialah peralatan yang digunakan sebagai penyampaian isi materi pelajaran oleh guru untuk menstimulus siswa dalam proses pembelajaran.³⁹ Hal ini sependapat dengan pandangan Kemp dan Dayton bahwa untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar diperlukan adanya integrasi antara materi dengan media pembelajaran. Sudjana pun mengutarakan dalam Arsyad bahwa pada proses pembelajaran guru seharusnya tidak hanya menjelaskan materi pelajaran secara verbal yang monoton namun juga diperlukan adanya suatu kegiatan dan media pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk turut aktif.⁴⁰

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.⁴¹

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan siswa, karena faktor inilah yang menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit

³⁹ Sadiman dkk, op.cit, hlm. 6

⁴⁰ Azhar Arsyad, op.cit hlm. 2

⁴¹ Haris Pito, Abdul, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* (Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018)

diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Selain itu dengan adanya media pembelajaran membantuk guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan Zakiah Daradjat dalam bukunya mendefinisikan media pembelajaran sebagai suatu alat sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa yang dapat diindrai dalam penggunaannya meskipun di luar kelas sekalipun.⁴²

Berdasarkan definisi-definisi media pembelajaran di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat perantara yang membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada siswa agar memudahkan siswa memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga dapat dikatakan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran seperti beberapa fungsi media pembelajaran:⁴³

(1) Fungsi Semantik

Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami makna dari simbol-simbol yang sulit dalam pembelajaran.

(2) Fungsi Manipulatif

Media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan suatu objek atau peristiwa yang tidak mungkin disajikan di dalam kelas pembelajaran.

⁴² Abdul Haris, Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*. No. 2 Vol. VI Desember 2018, hlm. 99

⁴³ Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan (eds.), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Rosda, 2018), hlm. 10-12

(3) Fungsi Fiksatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai perekam, penyimpan, dan penampil ulang berbagai peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau.

(4) Fungsi Distributif

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyampai informasi kapanpun dan dimanapun terhadap siswa.

(5) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi perbedaan-perbedaan yang ada antar siswa sehingga suasana belajar dalam kelas tetap harmonis.

(6) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran juga memiliki fungsi psikologis seperti meningkatkan atensi (ketertarikan), afektif (emosi), kognitif (pemahaman), psikomotorik (keterampilan), imajinasi, serta motivasi.

Fungsi media dalam pembelajaran yakni membuat siswa turut berpartisipasi secara nyata dalam proses penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam hadits Nabi SAW sudah tersirat mengenai manfaat media pembelajaran, di antaranya yakni ketika Nabi Saw. Menjelaskan ajarannya menggunakan media seperti gambar, kerikil, dan jari tangan. Dengan media tersebut, para shahabat menjadi lebih paham dengan apa yang disampaikan Nabi

SAW. Secara lebih luas, ada banyak manfaat yang diperoleh dari menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, di antaranya:

1. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam memberikan materi pelajaran.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
4. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
5. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
6. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera seperti: terlalu besar, terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, peristiwa masa lalu, kompleks, dan konsep yang terlalu luas (Darwyn Syah, 2007; 125 – 126).

Demikian kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ada atau tidaknya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Jika di dalam suatu sekolah tidak terdapat media pembelajaran maka dapat dipastikan bahwa proses belajar mengajar tidak efektif sehingga siswa pun tidak akan aktif. Di dalam Pendidikan Islam, alat atau media itu jelas diperlukan.

Sebab alat atau media pengajaran itu mempunyai peranan yang besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Abu Bakar Muhammad berpendapat, bahwa kegunaan alat atau media itu antara lain ialah:

1. Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
2. Mampu mempermudah pemahaman, dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
3. Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
4. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
5. Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam, indera, melatihnya, memperhalus perasaan dan cepat belajar.⁴⁴

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam merancang media pembelajaran yang baik, pendidik harus memperhatikan klasifikasi media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik gaya belajar yang dimiliki setiap siswa. Dalam memilih media pembelajaran yang digunakan harus dapat memanfaatkan semua indera saat proses pembelajaran sehingga guru harus mahir perihal pemilihan media pembelajaran yang bisa menstimulasi berbagai indera karena semakin banyak indera yang dilibatkan dalam

⁴⁴ Ramayulis, "Ilmu Pendidikan Islam", (Jakarta: Kalam Mulia, 2002)

penerimaan informasi, maka siswa akan semakin memahami dan mengingat informasi yang didapat lebih banyak.

Terdapat tiga bentuk media pembelajaran secara umum, yaitu:⁴⁵

(1) Media Visual

Disebut sebagai media visual karena hanya mengandalkan indera penglihatan dalam penggunaannya. Biasanya media visual menampilkan materi dalam bentuk gambar-gambar dengan warna menarik.

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَذْبُتُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"⁴⁶

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s.

⁴⁵ Agus Prasetyo Kurniawan dan Ahmad Lubab, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika”, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hlm. 24.

⁴⁶ Haris Pito, Abdul, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran”, *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* (Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018)

diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt. Dalam hadits terdapat beberapa term yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, krikil dan jari tangan.

(2) Media Audio

Berbeda dengan media visual, media pembelajaran audio hanya mengandalkan indera pendengaran dalam penggunaannya. Media audio dapat menyampaikan materi melalui suara atau bunyi yang dihasilkan. Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia (M. Ramli, 2012; 17). Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampai pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio di dalam al-Qur'an, di antaranya surah al-'Alaq (96); 1, Al-Isra' (17): 14, Al-Ankabut (29); 45, Al-Muzammil (73); 20.

Berikut ini Al-Muzammil (73); 20:

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَأَقْرِضُوا اللَّهَ قَرْضًا حَسَنًا

Artinya: “Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu”. Kata lain yang mengisyaratkan penggunaan

media audio adalah menjelaskan (asal kata kerja “jelas”), di antaranya terdapat dalam surah Al- An’am (6); 97 dan 165, At-Taubah (9); 11.⁴⁷

(3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan perpaduan dari media visual dan audio sehingga dalam penggunaannya membutuhkan indera penglihatan dan pendengaran. Media audio-visual dapat menyajikan materi dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat dan menghasilkan suara sehingga siswa lebih mudah dalam menangkap materi.

d. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Penggunaan media harus dipandang dari sudut kepentingan guru supaya pembelajaran lebih menarik.

Wina Sanjaya (2012: 226) memaparkan sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:

- (1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- (2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- (3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.

⁴⁷ Haris Pito, Abdul, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran”, *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* (Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018)

(4) Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.

(5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu sebagai berikut.

(1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

(2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

(3) Praktis, luwes, dan bertahan.

(4) Guru terampil menggunakannya.

(5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

(6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memerhatikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa, memerhatikan efektivitas dan efisien, serta sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Karena media pembelajaran yang menarik tidak dapat berfungsi dengan baik jika guru tidak mampu mengoperasikan media tersebut.

e. Kualitas Media Pembelajaran

Pengembangan aplikasi pembelajaran dibutuhkan kriteria untuk mengukur kualitas aplikasi pembelajaran yang juga mengacu pada pengembangan perangkat pembelajaran. Made Wena (2011: 208) mengemukakan beberapa indikator penilaian yang dapat digunakan untuk menilai sebuah produk pembelajaran berbasis komputer.

Secara umum indikator-indikatornya adalah sebagai berikut.⁴⁸

- (1) Tingkat kedalaman materi, untuk mengetahui materi atau isi pembelajaran yang disajikan melalui media komputer sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- (2) Urutan penyajian isi pembelajaran, untuk mengetahui urutan penyajian isi pembelajaran telah dilakukan dengan baik atau telah mengikuti kaidah-kaidah teori pembelajaran.
- (3) Kejelasan penggunaan bahasa, untuk mengetahui bahasa yang digunakan telah dipahami oleh siswa dengan baik.
- (4) Kejelasan tabel, gambar, grafik, animasi, untuk mengetahui tabel, gambar, grafik, animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu merangsang motivasi belajar siswa.
- (5) Tampilan secara keseluruhan, untuk mengetahui tampilan fisik pembelajaran media komputer secara keseluruhan sudah baik dan

⁴⁸ Made, Wena. *“Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional”*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2011).

menarik.⁴⁹ Media pembelajaran yang baik juga dinilai dari aspek materi.

Kriteria penilaian dari aspek materi menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana adalah sebagai berikut:

- (1) Sahih atau valid, materi yang disajikan harus teruji kebenarannya. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah keaktualan materi sehingga tidak ketinggalan jaman.
- (2) Tingkat kepentingan (significant), memilih materi perlu mempertimbangkan sejauh mana materi tersebut penting dilihat dari subjek, waktu dan tempatnya.
- (3) Kebermanfaatan (utility), materi harus dimungkinkan untuk dipelajari.
- (4) Learnability, sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya dan layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
- (5) Menarik minat (interest), materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Berdasarkan kajian kriteria evaluasi media dan materi, media pembelajaran yang baik, salah satunya dapat dilihat melalui kebermanfaatannya.

⁴⁹ Made, Wena. "Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan. Konseptual Operasional". (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011)

(6) Selain itu, media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan memberi dampak lebih baik bagi siswa dan guru.⁵⁰

2. Website

Website merupakan sebuah situs temuan Sir Timothy John “Tim” Berners-Lee yang dibuat untuk mempermudah pertukaran dan pembaharuan informasi. *Website* ialah halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, video, dan suara yang hanya bisa diakses bila terhubung dengan internet. Sejalan dengan yang dikatakan Saputro bahwa *website* merupakan suatu kumpulan halaman yang menyajikan informasi berupa teks, gambar, animasi, video, maupun audio yang saling berhubungan dalam jaring-jaring halaman.⁵¹

Website merupakan salah satu sarana belajar yang mudah diakses, dan dapat disajikan dalam bentuk yang menarik. Guru dituntut kreatif memilih dan mengembangkan media websitenya untuk disajikan dalam pembelajaran. Guru boleh menggunakan *website* orang lain sebagai salah satu sumber belajarnya, namun agar *website* tersebut dapat dikelola sedemikian rupa sesuai kebutuhan guru maka yang lebih baik guru membuat dan mengembangkan sendiri websitenya. *Website* pribadi yang dikelola guru tentu akan dapat diupdate bentuk dan isinya oleh guru yang bersangkutan, Senada dengan pendapat yang mengatakan bahwa

⁵⁰ Rudi Susilana.Cepi Riyana, “Media Pembelajaran”. (Bandung :CV Wacana Prima, 2008)

⁵¹ Erwin Januarisman, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VII”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, No. 2 Vol. III, Oktober 2016, hlm. 171

pengelolaan *website* oleh guru akan berdampak dengan keberadaan *website* benar-benar sesuai untuk kebutuhan pembelajaran.⁵²

Pengertian *website* menurut Sebok, Vermat, dan tim adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa *item* seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server*. *Web app* adalah sebuah aplikasi yang berada dalam *web server* yang bisa *user* akses melalui *browser*. *Web app* biasanya menampilkan data *user* dan informasi dari server.⁵³

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *website* adalah suatu sistem yang memudahkan pencarian informasi untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lain sebagainya pada jaringan internet.

Beberapa tipe *website* menurut Sebok, Vermat, dan tim, yaitu :

a. *Search Engines*

Search engine adalah perangkat lunak yang menemukan situs web, halaman web, gambar, video, berita, peta, dan informasi lain yang berkaitan dengan topik tertentu.

b. *News, Weather, Sports, and Other Mass Media*

Situs *website* ini berisi materi yang layak diberitakan termasuk cerita dan artikel yang berkaitan dengan kejadian terkini, kehidupan, uang, politik, cuaca, dan olahraga.

⁵² Sari, H. V., & Suswanto, H. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016. 2017)

⁵³ Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. "Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)". (Boston: Cengage Learning, 2018)

c. *Educational*

Website educational menawarkan jalan yang menarik dan menantang untuk pengajaran dan pembelajaran formal dan informal. Instruktur sering menggunakan web untuk menyempurnakan pengajaran di kelas dengan menerbitkan materi, nilai, dan informasi kelasterkait lainnya.

d. *Business, Governmental, and Organizational*

Merupakan *website* yang berisi konten yang meningkatkan kesadaran merek, memberikan latar belakang perusahaan, dan mempromosikan produk atau layanan. Hampir setiap perusahaan memiliki situs web bisnis.

e. *Banking and Finance*

Online banking dan *online trading* memungkinkan *user* untuk mengakses catatan keuangan mereka dari mana saja selama memiliki koneksi internet. Dengan menggunakan *online banking*, *user* dapat mengakses akun, membayar tagihan, mentransfer dana, dan mengelola aktivitas keuangan lainnya. Dengan *online trading*, *user* dapat berinvestasi di saham atau pasar uang tanpa menggunakan *broker*.

f. *Travel and Tourism*

Travel and tourism website memungkinkan *user* untuk mencari opsi perjalanan dan membuat pengaturan perjalanan. *User* dapat membaca *review* perjalanan, mencari dan membandingkan harga penerbangan, memesan maskapai penerbangan, kamar, atau mobil sewaan.

g. *E-Commerce*

E-Commerce merupakan transaksi bisnis yang terjadi melalui jaringan elektronik. Beberapa orang menggunakan istilah *M-Commerce* atau *mobile commerce* untuk mengidentifikasi *E-Commerce* yang terjadi menggunakan perangkat *mobile*. Penggunaan *E-Commerce* yang sering dijumpai yaitu belanja dan lelang, keuangan, perjalanan, hiburan, dan kesehatan.⁵⁴

Sedangkan menurut Rudika jenis-jenis *website* terbagi berdasarkan sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan, sehingga terdapat dua jenis *website*, yakni:⁵⁵

a. *Website Statis*

Website statis merupakan *website* yang isi informasi *website* nya tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Salah satu contoh *website* statis adalah profil perusahaan atau suatu lembaga.

b. *Website Dinamis*

Website dinamis memiliki ciri isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh dari *website* dinamis adalah facebook, friendster dan spotify.

Sebagian besar halaman web menyertakan multimedia, yang mengacu

⁵⁴ Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. "Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)". (Boston: Cengage Learning, 2018)

⁵⁵ Rudika Harminingtyas, "Analisis Layanan *Website* Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang", *Jurnal STIE Semarang*, Vol. 6, No. 3, (Oktober 2014), hlm. 39

pada aplikasi yang menggabungkan teks dengan media. Media ini meliputi :

a. Grafik

Grafik adalah representasi visual dari informasi nonteks, seperti gambar, bagan, atau foto. Sebuah *website* sering menggunakan infografis untuk menyajikan konsep, produk, dan berita. Infografis adalah representasi visual dari data atau informasi dengan menggunakan grafik dan diagram. Format grafik yang sering digunakan untuk menampilkan gambar dalam sebuah *website* adalah format JPEG dan PNG.

b. Animasi

Animasi adalah kemunculan gerak yang dibuat dengan menampilkan rangkaian gambar diam secara berurutan. Contohnya teks yang dianimasikan dengan menggulir melintasi layar dapat berfungsi sebagai *ticker* untuk menampilkan informasi.

c. Audio

Audio dalam sebuah *website* mencakup musik, ucapan, atau suara lainnya. Suatu file audio dikompresi untuk mengurangi ukuran filenya. Format audio yang paling umum adalah MP3 karena format ini mengurangi file audio menjadi sekitar sepersepuluh dari ukuran aslinya dan tetap mempertahankan sebagian besar kualitas suara aslinya.

d. Video

Video terdiri dari gambar-gambar yang diputar dalam gerakan. User dapat mengupload, berbagi, atau melihat klip video di situs website. File video sering kali dikompresi karena ukurannya yang cukup besar. Video

yang diposting ke sebuah *website* biasanya berdurasi pendek sekitar kurang dari sepuluh menit.⁵⁶

Pembelajaran berbasis web tidak terlepas dari pemanfaatan jaringan internet. Guru yang memanfaatkan *website* akan terbantu dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada peserta didiknya. Bukan hanya guru peserta didik juga akan terbantu dalam mendapatkan sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat diakses sebelum, selama, dan setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Hamdan Husein Batubara yang menyatakan bahwa *website* akan membantu peserta didik dalam belajar dan memudahkan guru dalam memfasilitasi pembelajaran.⁵⁷

Website merupakan salah satu sarana belajar yang mudah diakses, dan dapat disajikan dalam bentuk yang menarik. Guru dituntut kreatif memilih dan mengembangkan media websitenya untuk disajikan dalam pembelajaran. Guru boleh menggunakan *website* orang lain sebagai salah satu sumber belajarnya, namun agar *website* tersebut dapat dikelola sedemikian rupa sesuai kebutuhan guru maka yang lebih baik guru membuat dan mengembangkan sendiri websitenya. *Website* pribadi yang dikelola guru tentu akan dapat diupdate bentuk dan isinya oleh guru yang bersangkutan, Senada dengan pendapat yang mengatakan bahwa

⁵⁶ Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. "Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)". (Boston: Cengage Learning, 2018)

⁵⁷ Batubara, Hamdan Husein. "Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4". (Yogyakarta : Deepublish.2018)

pengelolaan *website* oleh guru akan berdampak dengan keberadaan *website* benar-benar sesuai untuk kebutuhan pembelajaran.⁵⁸

Menurut perspektif Rusman bahwa pembelajaran berbasis *website* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, karena pembelajaran berbasis *website* memiliki karakteristik-karakteristik sebagaimana berikut.⁵⁹

- a. Interaktivitas (*interactivity*), yakni kemampuan *website* dalam memfasilitasi individu dalam berkomunikasi melalui banyak jalur.
- b. Kemandirian (*independency*), yakni kemampuan *website* dalam menyediakan tempat, waktu, bahan ajar dan pengajaran secara fleksibel. Artinya, pembelajaran berbasis *website* dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
- c. Aksesibilitas (*accessibility*), kemudahan penggunaan *website* dalam mengakses sumber belajar yang lebih luas.
- d. Pengayaan (*enrichment*), kemampuan *website* sebagai media untuk siswa dalam melakukan pengayaan dengan video, simulasi, maupun animasi.

Perancangan pembelajaran berbasis web membutuhkan kompetensi dan kreatifitas. Guru yang akan merancang pembelajaran berbasis web supaya menetapkan tujuan pembelajaran sedemikian rupa, seterusnya diimplementasikan dalam penyajian websitenya. Perancangan *website* yang sesuai dengan tujuan

⁵⁸ Sari, H. V., & Suswanto, H. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016. 2017)

⁵⁹ Rusman, "Model-model Pembelajaran", (Depok: Raja Grafindo persada, 2012) hlm 172

pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran berbasis web yang menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih optimal memahami materi pelajaran.

Berbagai aplikasi dapat digunakan guru untuk membuat *website* salah satunya adalah google sites. Google sites merupakan salah satu layanan google workspace for education yang memiliki berbagai keunggulan diantaranya aplikasi ini gratis, mudah pemanfaatannya, dapat dikelola bersama atau dapat berkolaborasi dalam pengelolaannya. (Putri, 2021) menyatakan bahwa *website* yang dibuat dengan google sites dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran.⁶⁰ Kreatifitas guru akan menjadi media *website* dengan google sites terintegrasi dengan beberapa layanan dan aplikasi lainnya. Dalam *website* guru dapat mengaitkan video youtube, memasukkan penilaian online dengan google forms, file google docs untuk peserta didik melakukan kolaborasi pembelajaran, dll.⁶¹

Google sites merupakan media *website* yang dirilis oleh Google untuk pembuatan suatu situs web secara gratis sehingga selain dapat dimanfaatkan sebagai keperluan suatu kelompok dan pribadi, dapat juga dimanfaatkan untuk kebutuhan personal maupun korporat.⁶² Google Sites tidak hanya mempermudah pembuatan informasi namun juga dapat diakses dengan mudah dan cepat. Bentuk-bentuk informasi yang dapat disisipkan dalam halaman Google Sites yakni berupa

⁶⁰ Putri, N. K, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi *Hukum Newton Pada Gerak Benda*". (Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. 2021).

⁶¹ Nova Sulasmianti, "Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google Sites" *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 9 No. 2, Juli - Desember 2021 ISSN : 1858-4713

⁶² Rachman Arief, *Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail*, (Surabaya: SNTEKPAN V ITATS, 2017) hlm. 137-143, (<https://conference.itats.ac.id/index.php/sntekpan/2017/paper/viewFile/134/22>, diakses pada 08 Desember 2022 pukul 09.83 WIB)

teks, lampiran file, gambar, video youtube, kalender, peta, diagram, formulir, link, dan lain sebagainya.⁶³ Google Sites juga dapat didesain dengan berbagai tema yang menarik. Fitur-fitur yang ada pada Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik guna penunjang proses pembelajaran.

Sebagai tools pembuat situs web yang diproduksi Google, Google Sites memiliki banyak keunggulan sebagai berikut:⁶⁴

- a. Penggunaan Google Sites tidak berbayar atau gratis
- b. Penggunaan Google Sites mudah digunakan. Google Sites memiliki banyak fitur dan template terstruktur yang dilengkapi dengan berbagai macam aksesoris menarik sehingga mempermudah pembuatan situs web tanpa harus memiliki skill desain dan pemrograman.
- c. Google Sites menyediakan penyimpanan online gratis dengan kapasitas 100 MB
- d. Tampilan *website* yang telah diedit dapat menyesuaikan dengan tampilan semua perangkat keras (PC, laptop, smartphone, dan tablet)
- e. Google Sites mudah diakses dengan berbagai perangkat seperti laptop, smartphone, PC, dan tablet yang telah tersambung dengan jaringan internet hanya dengan mengklik sebuah tautan atau menelusurinya di search engine.

⁶³ Nyoto Kurniawan dan Ridwan Sanjaya, “*Website Praktis dengan Google Sites*”, (Jakarta: PT AlexMedia Komputindo, 2010), hlm. 10

⁶⁴ Rachman, Dayang Noor Camellia, *Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.2021)

- f. Google Sites merupakan situs web dalam jaringan sehingga memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan keunggulan-keunggulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Google Sites dapat memudahkan kinerja guru dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang dimiliki oleh Google Sites dapat membantu guru dalam penyampaian materi dengan teks, lampiran file, gambar, video youtube, kalender, peta, diagram, formulir, link, dan lain sebagainya yang menarik serta memberikan soal-soal evaluasi dalam situs *website* yang mudah diakses oleh siswa.

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 29 – 30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis .

Artinya: “(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: "Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Dalam Tafsir Jalalain, disebutkan bahwa ("Pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.") yakni, jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung Hud-hud membawa surat itu lalu mendatangi ratu Balqis yang pada waktu itu berada di tengah-tengah bala

tentaranya. Kemudian burung Hud-hud menjatuhkan surah Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika ratu Balqis membaca surah tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surah tersebut. Selanjutnya (Ia berkata) yakni ratu Balqis kepada pemuka kaumnya, (Hai pembesar-pembesar! Sesungguhnya aku) dapat dibaca Al Mala-u Inni dan Al Mala-u winni, yakni bacaan secara Tahqiq dan Tas-hil (telah dijatuhkan kepadaku sebuah surah yang mulia) yakni surah yang berstempel.

(Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) kandungan isi surat itu, (Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang) (Jalaluddin Asy-Syuyuthi & Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahalliy, 2009). Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi Sulaiman telah memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya, yang Allah Swt. abadikan pada ayat berikutnya, surah An-Naml (27) 44:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا ؕ
 قَالَتْ إِنَّهُ صَرْحٌ مُمَرَّدٌ مِنْ قَوَارِيرَ ؕ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ
 مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Artinya : Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana". Maka tatkala dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat

dari kaca". Berkatalah Balqis: "Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam".⁶⁵

C. Pembelajaran PKN Pada Sekolah Dasar

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif. Pemberian pendidikan kepada peserta didik di Indonesia dengan bertujuan pemupukan nilai-nilai sikap dan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung didalam sila-sila Pancasila. Dalam lingkup Pendidikan Nasional, Pendidikan Kewarganegaraan dijadikan sebagai suatu wadah untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional. Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting diterapkan untuk berkembangnya potensi pikiran peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan sila pertama Pancasila, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap dalam berkeaktifitas, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bisa bertanggung jawab.⁶⁶

Penjelasan ini untuk mengungkapkan dan menjelaskan tujuan utama pembelajaran PKN di SD dan juga menjelaskan tuntutan pedagogis PKN di SD atau tuntutan yang diinginkan oleh lembaga dalam mengajar PKN di SD. Dalam tulisan ini juga menjelaskan kemampuan yang seperti apa yang harus dimiliki seorang guru Sd dan strategi mengajar PKN di sekolah dasar.

⁶⁵ Haris Pito, Abdul, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* (Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018)

⁶⁶ Feri Tirtoni, "Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar" (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

1. Pengertian dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Menjelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia”.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.⁶⁷ Menurut Soemantri,(2001:154) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila.⁶⁸

⁶⁷ Frysca, Dini, Yayang, “Implementasi Pembelajaran PKn Sebagai Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021)

⁶⁸ Ina, Ahmad, Fadlatul “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang” *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Volume 2, Nomor 3, Desember 2020)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat.⁶⁹ Sedangkan menurut Aziz Wahab , Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Katera itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hokum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.⁷⁰

Menurut Depdiknas (2006:49) tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:⁷¹

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

⁶⁹ Saidurrahman dan Arifinsyah, "Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati", (Prenadamedia Group, Jakarta, 2018)

⁷⁰ Baso Madiung, Zainuddin Mustapa, Andi Gunawan. "Pendidikan Kewarganegaraan, Civic Education". (Jakarta: Calebes Media Perkasa. 2018)

⁷¹ Depdiknas. "Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi". (Jakarta: Depdiknas. 2006)

- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan pembelajaran PKn adalah mempersiapkan generasi bangsa yang unggul dan berkepribadian, baik dalam lingkungan lokal, regional, maupun global. Berakhlak baik berdasarkan sila Ketuhanan yang Maha Esa untuk meningkatkan sikap religius agar seimbang dengan kepribadian yang baik. Dapat mengembangkan ilmunya berdasarkan sikap yang ilmiah. Juga dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan sesuai dengan kebutuhan sekarang. Serta dapat mempertanggungjawabkan segala sesuatu yang telah diperbuatnya kepada negara.

Menurut Djahiri (1994/1995:10) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yang adalah sebagai berikut:⁷²

- a. Secara umum. Tujuan PKn harus tetap dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu : “Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuann dan

⁷² Feri Tirtoni, “Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar” (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

- b. Secara khusus. Tujuan PKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Sedangkan menurut Sapriya, tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah dengan partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta. Partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itu pun ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak-watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics intelligence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan pendapat di atas dapat analisa bahwa PKn sebagai program pembelajaran yang tidak hanya sosok programan pola KBM yang mengacu pada aspek kognitif saja, melainkan secara utuh dan menyeluruh yakni mencakup aspek afektif dan psikomotor. Selain aspek-aspek tersebut PKn juga mengembangkan pendidikan nilai dan moral. Dimana pendidikan moral yang saat ini terjadi pada siswa SD sudah mulai tergerus oleh perubahan zaman.⁷³

Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara sekolah dijadikan sebagai wahana pengembangan potensi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, yang secara kulikuler pendidikan kewarganegaraan yang harus menjadi wahana psikologis pedagogis yang utama, secara yuridis ada beberapa ketentuan perundang-undangan yang mengandung amanat tersebut, diantaranya yaitu:⁷⁴

- a. Pembukaan undang-undang dasar negara republik indonesia dan perubahannya (UUD 1945 dan perubahannya), khususnya alinea ke 4 yang menyatakan bahwa pembentukan pemerintah negara Indonesia

⁷³ Sapriya, "Analisis Signifikasi "Content" PKn Persekolahan dalam Menghadapi Tuntutan Era Demokrasi dan Penegakan Hak Asasi Manusia." *Jurnal Civicus* (1) 57-72. (Bandung. Jurusan PMPKN. UPI. 2001).

⁷⁴ Feri Tirtoni, "Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar" (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

dimaksudkan untuk: "...melindungi segenap bangsa indonesia dan seluruh tumpah darah indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan indonesia itu dalam suatu undang-undang dasar negara indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara republik indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasarkan kepada ketuhanan yang maha esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan indonesia dan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam pemusyawaratan/perwakilan serta dalam mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia.

b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas) khususnya:

(1) Pasal 3 yang menyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

(2) Pasal 4 mengatakan sebagai berikut:

(a) Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan keadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi

manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa

- (b) Pendidikan diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna.
 - (c) Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.
 - (d) Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - (e) Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.
 - (f) Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.
- c. Pasal 37 ayat (1) yang menyatakan bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal dan ayat (2) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, dan bahasa.

d. Pasal 38 ayat yang menyatakan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah dikembangkan sesuai relevasinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah/madrasah di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau kantor Departemen Agama Kabupaten/Kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah. 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang SNP). Pasal 6 ayat (1) yang menyatakan bahwa kurikulum SD/MI/SDLB/ Paket A, SMP/MTs/SMPLB/Paket b, SMA/MA/SMALB/Paket C, SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat berdiri dari:

- (1) Kelompok mata pelajaran keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia
- (2) Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
- (3) Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
- (4) Kelompok mata pelajaran estetika
- (5) Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan

Dalam konteks tersebut, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sekolah sebaiknya dikembangkan sebagai perantara atau tatanan sosial pedagogis yang kondusif atau memberi suasana bagi tumbuh kembangnya berbagai kualitas individu peserta didik. Kualitas individu ini sangat penting guna untuk dijadikan bekal dalam masa depannya nanti. Diharapkan untuk peserta didik dapat berperan sebagai

warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu peserta didik juga diajarkan untuk berpikir kritis guna menghadapi suatu masalah, agar tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan.

Oleh karena itu, sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis dengan demikian secara bertahap sekolah akan menjadi komunitas yang memiliki budaya yang berintikan pengakuan dan penghormatan terhadap hak dan kewajiban serta keharmonisan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat yang tertib, adil dan berkeradaban. Dalam kerangka semua itu maka pelajaran PKN harus berfungsi sebagai wahana kurikuler pengembangan karakter warga negara indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab.

2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dalam Mata Pelajaran PKN

Usia rata-rata anak Indonesia saat masih sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10 – 12 tahun). Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang berkerja dalam

kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.⁷⁵

Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajarn.

Menurut Havinghurst fisik yang diperlukan usia sekolah dasar meliputi:⁷⁶

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif
- g. Mengembangkan kata hati, morak dan nilai-nilai.
- h. Mencapai kemandirian pribadi

Dalam upaya yang mencapai setiap tugas perkembangan tersebut, guru dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

⁷⁵ Feri Tirtoni, "Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar" (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

⁷⁶ Havighurst, Robert. J. "Human Development and Education". (New York : Longmans, Green & Co, 1953)

- a. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik
- b. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
- c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.
- d. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi diri.

Setiap guru harus dapat memahami karakter siswa didiknya agar dalam melakukan KBM dapat berjalan dengan baik. Sebab, karakteristik anak SD masih senang dengan dunia mereka sendiri. Seorang guru harus mempunyai cara tersendiri dalam memberikan mata pelajaran yang dapat dimengerti siswanya. Karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.⁷⁷

3. Strategi Mengajar PKN di Sekolah Dasar

Secara harfiah, kata “strategi” dapat diartikan sebagai seni (arti) melaksanakan stratagem yakni siasat atau rencana (McLeod, 1989). Banyak padanan kata “strategi” dalam bahasa Inggris, dan yang dianggap

⁷⁷ Awaliana, Rohmawati “Pentingnya Kompetensi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran Di SD (Sekolah Dasar)” Universitas Negeri Yogyakarta.

relevan dengan pembahasan ini ialah kata *approach* (pendekatan) dan kata *procedure*) tahapan kegiatan. Dalam perspektif psikologi, kata strategi yang berasal dari bahasa Yunani itu, berarti rencana tindakan yang terdiri atas seperangkat langkah untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan (Reber, 1988).

Seorang pakar psikologi pendidikan Australia, Michael J. Lawson (1991) mengartikan strategi sebagai prosedur mental yang berbentuk tatanan langkah yang menggunakan upaya ranah cipta untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya, berdasarkan pertimbangan arti-arti tersebut di atas, maka strategi mengajar (*teaching strategy*) dapat penyusun definisikan sebagai sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Sebuah strategi mengajar dapat berlaku umum bagi semua guru bidang studi selama orientasi sasarannya sama. Strategi pembelajaran meliputi: Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI), Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM), Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK), Strategi Pembelajaran Kontekstual. Tahapan pembelajaran PKN di Sekolah dasar, diantaranya :

a. Perencanaan Pembelajaran PKN

Bila kita cermati dengan baik, keseluruhan proses pendidikan formal di sekolah pada intinya bertumpu pada proses pembelajaran. Oleh karena itu agar terbina proses pembelajaran yang terarah, terkendali dan optimal, maka sebelumnya perlu ada perencanaan

pembelajaran.

Amatembun (1987:1) mengemukakan bahwa, “Yang dimaksud perencanaan adalah pemikiran yang mendahului tindakan, mencakup pengembangan dan pemilihan alternatif-alternatif tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan”. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran akan terkait dengan pemilihan dan penentuan berbagai komponen pembelajaran yang dapat menjamin menciptakan proses dan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehubungan dengan ruang lingkup kegiatan perencanaan pembelajaran, Amatembun (1987:4) mengemukakan sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dan minat-minat murid.
- 2) Merumuskan tujuan-tujuan performansi murid.
- 3) Mengembangkan suatu unit pengajaran.
- 4) Mengembangkan suatu rencana (satuan) pelajaran.
- 5) Menyeleksi dan menggunakan berbagai material (alat-alat peraga) pelajaran guna mengefektifkan proses belajar mengajar.

Adapun terkait dengan perencanaan pembelajaran PKn, ada beberapa langkah perencanaan yang harus dilakukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Djahiri (1990:17) sebagai berikut :

- 1) Melakukan kaji telik kurikulum (content analysis).
- 2) Membaca (arti luas) dunia the hidden curriculum.
- 3) Menseleksi (selecting) semua temuan yang secara :

- a. keilmuan : benar, betul dan lengkap/utuh
 - b. kependidikan : layak/memadai
 - c. tujuan : memenuhi harapan the intended maupun harapan dan bergunamanfaat bagi siswa dan kehidupannya kini maupun esok.
- 4) Memobilisir dan mengorganisir semua temuan di atas menjadi suatu rancangan program pengajaran yang utuh dan layak (The Proper Instructional Materials). Menentukan pilihan didaktik-metodik (metode, media dan sumber serta pola evaluasi = MMSE) sub 4 melalui:
- a. kemahiran memilih alternatif MMSE yang tepat guna dan fungsional
 - b. mengantisipasi (meramalkan) proses belajar mengajar dan hasil KBM dan nilai lebih (gain score, added values) akibat pilihan MMSE tadi.⁷⁸
- b. Proses Pembelajaran PKN

Setelah langkah-langkah perencanaan dilakukan dengan sebaik- baiknya, maka guru dituntut mampu merealisasikannya dalam bentuk proses pembelajaran yang sesuai dengan perencanaannya. Dalam konteks inilah guru harus mampu tampil sebagai aktor dan kurikulum hidup.

⁷⁸ Feri Tirtoni, "Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar" (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

Proses pembelajaran begitu sangat penting dan menentukan bagi kualitas pendidikan, karena itu proses pembelajaran dikatakan sebagai jantung dari proses pendidikan formal di sekolah. Kualitas proses pembelajaran akan sangat menentukan pencapaian hasil pembelajaran dan kualitas pendidikan pada umumnya.

Charles B. Myers (Kosasih Djahiri, 2007: 23-24) berpendapat bahwa:

“Proses pembelajaran yang ideal adalah proses KBS yang active-powerful (aktif dan berkekuatan) - demokratis dan humanistikserta menyenangkan. Aktif dan powerful karena bahan ajar, kegiatan, media dan sumber mampu mengundang, melibatkan dan memberdayakan (empowering) seluruh potensi diri dan lingkungan belajarnya serta mampu membina siswa menjadi independent and self-regulated learners”.⁷⁹

Proses pembelajaran ini, Ali (1992:4) menjelaskan bahwa :
Proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu :

1) Guru

⁷⁹ Djahiri, A.K (2007). Kapita Selekta Pembelajaran; Pembaharuan Paradigma PKN – PIPS – PAI. Bandung: Lab. PMPKN FPIPS UPI Bandung

2) Isi atau materi pelajaran

3) Siswa.

Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.”⁸⁰

Dalam proses pembelajaran itu guru bukan hanya bertugas sebagai pengajar, tetapi juga sekaligus sebagai pendidik. Oleh karena itu proses pembelajaran harus mampu dikembangkan menjadi proses edukatif. Adapun ciri-ciri dari proses edukatif sebagaimana dikemukakan oleh Sardiman A.M.(2006:13) sebagai berikut :⁸¹

- 1) Ada tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Ada bahan atau pesan yang menjadi isi interaksi.
- 3) Ada pelajar yang aktif mengalami.
- 4) Ada guru yang melaksanakan.
- 5) Ada metode untuk mencapai tujuan.
- 6) Ada situasi yang memungkinkan proses belajar-mengajar berjalan dengan baik.
- 7) Ada penilaian terhadap hasil interaksi.

Khusus berkaitan dengan proses pembelajaran PKn ada beberapa

⁸⁰ Feri Tirtoni, “Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar” (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

⁸¹ A.M, Sardiman. 2006. Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

pendekatan yang harus dilaksanakan, sebagaimana dikemukakan oleh Djahiri (1993:17-18) sebagai berikut :

- 1) Asas pendekatan multi metoda, media dan sumber; yang bermakna keharusan membina pelbagai variasi jenis metode dan media serta sumber yang mampu membina bahan ajar yang multi dimensi serta kemampuan belajar siswa yang beraneka ragam.
- 2) Asas siswa sentris; yang bermakna keadaan dan kemampuan belajar siswa serta lingkungan belajarnya akan harus menjadi perhitungan pilihan metoda, media maupun sumber pembelajaran.
- 3) Luwes dan eko-sistem; bermakna pilihan selalu dapat disesuaikan dengan keadaan kemampuan sekolah, lingkungan sekitar, sumber daya dan dana yang ada serta kemampuan guru itu sendiri.
- 4) Asas cara belajar siswa aktif dan kelompok belajar koperatif (CBSA dan Kejarkop); yang bermakna bahwa proses kegiatan belajar siswa harus menjadi tumpuan utama (bukan pada proses mengajarnya) dan yang dibelajarkan adalah potensi belajar (domain – taksonomik) kadar tinggi.
- 5) Asas mengajar reaktif dan interaktif; yakni kegiatan guru mengiringi kegiatan CBSA dan Kejarkop di atas.

Kekhasan lain dari proses pembelajaran PKn yakni senantiasa ada proses pembakuan dan pengamalan. Kegiatan ini merupakan rekayasa guru dalam memberikan pelatihan kepada peserta didik untuk

mengamalkan dan memantapkan proses maupun hasil pembelajaran.⁸²

4. Ruang Lingkup PKN

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan berguna untuk kalangan Sekolah Dasar. Karena memuat pembelajaran karakter dan moral. Untuk itu siswa-siswi Sekolah Dasar memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang tercantum didalam Pancasila dan UUD 1945. Kita sebagai calon guru SD haruslah memiliki karakter dan perilaku yang baik. Agar nantinya akan ditiru dan diterapkan oleh siswa-siswi.

Guru Sekolah Dasar haruslah mampu mengajak siswa-siswi kita untuk menjadi Warga Negara Indonesia dengan baik. Contohnya sebagai pelajar kita wajib untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Kita sebagai guru yang nantinya akan mengajar dan mendidik siswa-siswi kita agar menjadi siswa-siswi yang baik. Dan nantinya akan membentuk anak-anak bangsa Indonesia yang baik. Dan pastinya akan membanggakan Bangsa Indonesia. Kita sebagai guru haruslah mampu memberikan pengajaran serta mendidik anak didik kita untuk melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang baik. Sebagai guru harus mampu untuk mencerdaskan anak didik supaya kreatif atau terampil serta berkarakter yang baik. Sesuai dengan cita-cita Bangsa Indonesia dan tujuan bangsa indonesia

⁸² Feri Tirtoni, "Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar" (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan isi dari UUD 1945.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berpusat untuk mampu memfokuskan dalam membentuk warga Negara yang memahami, mengerti, serta mampu melaksanakan hak-hak sebagai warga Negara Indonesia yang baik dan mampu melaksanakan kewajibannya sebagai warga Negara Indonesia. Serta menjadi anak didik yang berintelektual yang tinggi (cerdas), terampil (kreatif dalam bidang apapun) dan memiliki sikap, sifat, serta karakter yang sesuai dalam nilai-nilai Pancasila yaitu Nilai Ketuhanan, Nilai Kemanusiaan, Nilai Persatuan, Nilai Kerakyatan dan Nilai Keadilan serta Undang-undang Dasar 1945 sebagai Konstitusi Negara.⁸³

Mata Pelajaran Kewarganengaraan merupakan mata pelajaran yang mampu dan dapat membentuk karakter serta moral anak-anak didik supaya menjadi yang lebih baik. Untuk itu kita sebagai calon guru harus mampu mencerdaskan anak didik dan membimbing anak didik kita supaya menjadi yang lebih baik. Karena kita menginginkan anak didik yang berintelektual yang tinggi, terampil, dan memiliki sikap dan karakter sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila.

Struktur kurikulum SD/MI meliputi Substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai kelas

⁸³ Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.

1 sampai kelas VI. Struktur kurikulum di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah meliputi substansi pembelajaran seperti kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, Muatan lokal dan pengembangan diri.

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan itu untuk Sekolah Dasar dan Menengah meliputi aspek persatuan dan kesatuan bangsa contohnya membina kerukunan antar umat beragama. Norma contohnya kita wajib mentaati norma hukum apabila kita tidak mentaati maka kita akan kena denda atau hukuman penjara. Hukum dan peraturan contohnya kita wajib mentaati peraturan sekolah. Hak Asasi Manusia contohnya kita wajib memperjuangkan Hak Asasi kita sebagai manusia. Kebutuhan warga negara contohnya bermusyawarah apabila ada persoalan. Konstitusi Negara contohnya hubungan antara Pancasila dan UUD 1945. Kekuasaan dan politik contohnya pemilu. Pancasila contohnya kita wajib memiliki karakter yang termuat di dalam Pancasila seperti nilai ketuhanan. Globalisasi contohnya dampak globalisasi.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah meliputi aspek-aspek yaitu persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila, dan globalisasi.⁸⁴

Adapun ruang lingkup PKN diatas meliputi:

⁸⁴ Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.

a. Persatuan dan Kesatuan bangsa

Berarti memiliki sikap yang membantu sama lain tidak memandang dari segi agama, suku bangsa, ras maupun golongan dan saling bekerjasama untuk membangun bangsa untuk memajukan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Persatuandan Kesatuan Bangsa meliputi hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai Bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.

b. Norma, Hukum dan Peraturan

Norma adalah segala bentuk peraturan yang wajib ditaati dan dilaksanakan oleh semuaorang apabila dilanggar atau ditinggalkan maka orang tersebut akan dicemooh oleh masyarakat bahkan dikenai hukuman berupa penjara sesuai dengan apa yang dilakukannya. Contoh norma: norma agama, norma kesilaan, norma hukum, dll. Hukum adalah segala bentuk peraturan yang terikat danwajib ditaati dan dilaksanakan apabila dilanggar akan dikenakan hukuman penjara. Contoh hukum: perampok akan dipenjara oleh polisi. Peraturan adalah segala bentuk peraturan yang wajib ditaati dan dipatuhi apabila dilanggar akan dikenai sanksi. Contoh peraturan: sebagai siswa wajib memakai seragam sekolahdan atribut sekolah.Norma, hukum, dan peraturan meliputi tertib dalam

kehidupan keluarga, tata tertib disekolah, norma yang berlaku masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

c. HAM (Hak Asasi Manusia)

HAM merupakan hak-hak yang dimiliki oleh setiap manusia apabila itu dilanggar harus patut diperjuangkan. HAM meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pengajuan penghormatan dan perlindungan HAM.

d. Kebutuhan warga negara

Kebutuhan warga Negara yaitu segala sesuatu yang diperlukan semua orang untuk mencapai tujuan. Kebutuhan warga negara meliputi hidup gotong royong atau bermusyawarah untuk menyelesaikan suatu persoalan, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat di muka umum, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi Negara

Konstitusi berarti Undang-undang. Konstitusi negara meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama. Proklamasi kemerdekaan diselenggarakan pada tanggal 17 Agustus 1945. Tepatnya di jalan Pengangsaan Timur No. 56 Jakarta tepat

pukul 10.00 WIB di rumah Ir. Soekarno konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia antara lain UUD 1945, UUD Sementara, dll. Hubungan dasar negara dan konstitusi (UU) itu tercantum di dalam UUD 1945 alenia ke-4 yang memuat dasar negara kita yaitu Pancasila.

f. Kekuasaan Politik. Meliputi :

- 1) Pemerintahan desa dan kecamatan
- 2) Pemerintahan daerah dan otonomi pemerintahan pusat

g. Demokrasi dan Sistem Politik

Demokrasi berasal dari Bahasa Yunani yaitu Demos dan Kratos, Demos artinya rakyat dan kratos artinya pemerintahan jadi demokrasi adalah rakyat merupakan pemegang kekuasaan tertinggi pada roda pemerintahan. Sistem politik negara Indonesia menganut sistem politik demokrasi Pancasila yang ajarannya menganut nilai kebutuhan nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan dan nilai keadilan.

h. Budaya Politik

Budaya politik adalah pola tingkah laku dalam upaya beradaptasi dengan lingkungannya guna memperoleh, menjalankan dan mempertahankan kekuasaan pemerintahan dalam suatu negara dalam rangka merumuskan dan melaksanakan tujuan-tujuan bersama masyarakat.

i. Sistem Pemerintahan

Sistem pemerintahan Indonesia yaitu presidensial dimana sistem pemerintahan merupakan kekuasaan presiden

j. Pers dalam masyarakat demokrasi

Pers yaitu persurat kabaran, fungsi pers yaitu: Pemberi informasi pendidikan, hiburan, memotivasi, kontrol sosial, pembentuk opini publik, Pancasila.

k. Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara.

l. Globalisasi

Globalisasi adalah proses dimana teknologi, informasi, transportasi, kebudayaan, sampaimakanan sudah mendunia. Jadi setiap manusia akan dengan mudah untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya.

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Penduduk Indonesia bersifat heterogen dan memiliki budaya yang beraneka ragam. Pada perkembangannya manfaat keberagaman budaya ini adalah adanya akulturasi budaya, yang dengan tidak menghilangkan ciri khas masing-masing namun justru menambah keberagaman budaya Indonesia menjadi semakin kaya. Keberagaman budaya yang dimiliki oleh negara merupakan suatu identitas. Oleh karena itu, bangsa Indonesia terkenal dengan negara yang unik karena masyarakat di Indonesia dapat hidup rukun meskipun dalam satu negara terdiri dari berbagai budaya.

Adapun manfaat dari mempelajari keberagaman budaya adalah sebagai berikut:

- 1) menumbuhkan sikap nasionalisme
- 2) alat pemersatu bangsa
- 3) identitas bangsa di mata internasional
- 4) ikon pariwisata nasional
- 5) memupuk sikap toleransi
- 6) sumber pengetahuan bagi dunia.

Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya. Wilayah kepulauan yang membentang dari Sabang hingga Merauke membuat Indonesia memiliki keragaman budaya dari berbagai suku bangsa. Berdasarkan sensus Badan Pusat Statistik pada tahun 2010, ada lebih dari 300 kelompok etnik atau 1.340 kelompok suku bangsa di Indonesia. Keanekaragaman ini mencetuskan semboyan Bhineka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tapi tetap satu. Meski memiliki aneka ragam suku, budaya, agama, dan golongan, Indonesia tetaplah satu kesatuan. Semboyan tersebut mengukuhkan bahwa sejatinya keragaman yang ada di negeri kita ini merupakan kekayaan dan keindahan bangsa Indonesia yang tidak dimiliki oleh negara lain.⁸⁵

Kebinekaan menurut bahasa Al-Quran adalah *mukhtalifun* asal kata *ikhtilafun* yang berarti berbeda beda. Suatu contoh dalam

⁸⁵ Feri Tirtoni, "Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar" (Buku Baik; Yogyakarta, 2016)

Al-Qur`an kita temui kata *mukhtalifun* yang menjelaskan masalah perbedaan warna kulit diantara manusia, hal ini dijelaskan dalam ayat:

وَمِنَ النَّاسِ وَالذَّوَابِّ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ ۗ إِذْ مَا
يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ

“Dan demikian di antara manusia, binatang-binatang melata dan binatang-binatang ternak ada yang berbeda-beda warnanya (dan jenisnya). Sesungguhnya yang takut kepada Allah SWT di antara hamba-hamba-Nya, hanyalah ulama. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Pengampun.” (Fathir /35:28)

Dan diantara manusia, binatang melata, dan binatang ternak ada berbagai-macam warnanya, berbeda-beda warnanya, ada yang hitam coklat putih dan lain sebagainya. Dalam ayat ini memberikan pelajaran kepada kita bahwa kebhinekaan itu terjadi juga pada status seseorang baik status sosial maupun status intelektual. Adanya kelompok orang-orang yang kaya atau miskin ini menunjukkan adanya kebhinekaan, keragaman dalam masalah sosial ekonomi. Kemudian adanya kelompok intelektual dan ahli spritual juga adananya kelompok orang awam dan abangan dalam masalah agama, ini juga menunjukkan adanya kebhinekaan dalam masalah intelektual dan spritual.⁸⁶

⁸⁶ Ahmad Rochali, *Kebinekaan Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Implementasinya Dalam Kehidupan Bermasyarakat*, Disertasi, *Institut Ptiq* (Jakarta, 2021) hal. 30

Ayat kebhinekaan selajutnya adalah firman Allah SWT dalam AlQur`an surat al-Hujurat ayat 13 berfirman:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.” (al-Hujurât /49:13).

Perbedaan ini menjadikan pelajaran bagi kita bahwa Allah menciptakan makhluknya beragam, berbeda-beda, ini hikmahnya adalah bahwa hidup ini terkadang banyak perbedaan, ada unsur kebhinekaan antara satu makhluk dengan makhluk lainnya. Ini pelajaran dari Allah agar kita mau menerima perbedaan itu secara lapang-dada dan wajar. Seperti yang kita ketahui bahwa ajaran agama Islam adalah yang paling lengkap dan paling bijaksana karena di dalamnya mengandung persiapan hidup didunia dan bekal hidup yang kekal di akhirat kelak.

Berbagai keragaman tersebut melahirkan bentuk keragaman budaya Indonesia. Keragaman budaya tersebut beraneka macam,

seperti rumah adat, pakaian adat tradisional, lagu tradisional, bahkan beragam makanan khas.⁸⁷

a) Rumah Adat

Rumah adat tradisional adalah sebuah bangunan atau konstruksi yang sengaja dibangun dan dibuat sama persis dari tiap generasi tanpa adanya modifikasi. Rumah adat masih hingga kini masih dipertahankan, baik segi kegunaan, fungsi sosial, dan budaya di balik corak atau desain bangunan tersebut. Bahkan, nama rumah adat di masing-masing daerah pun berbeda.

b) Pakaian Adat Tradisional

Pakaian adat tradisional merupakan salah satu identitas dari salah satu suku. Cara pertama kali yang digunakan dalam mengenali suatu suku adalah dengan melihat pakaian adatnya, selain melihat dari rumah adatnya. Biasanya pakaian adat dikenakan ketika upacara adat berlangsung. Seiring dengan perkembangan zaman, pakaian adat telah menjadi salah satu tren dalam berbusana. Bahkan banyak yang memodifikasi pakaian adat agar terlihat trendi, meskipun dikenakan saat acara informal serta dipadupadankan dengan pakaian modern.

⁸⁷ Anggraini, dkk. "Buku Guru Tematik Terpadu Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk SD/MI Kelas IV". (Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2017)

c) Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu yang berasal dari daerah tertentu dengan ide penciptaan berdasarkan atas budaya dan adat istiadat suatu daerah tertentu. Didalam lagu tersebut terkandung suatu makna, pesan untuk masyarakat serta suasana/keadaan masyarakat setempat, dan bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah setempat.

d) Makanan Khas

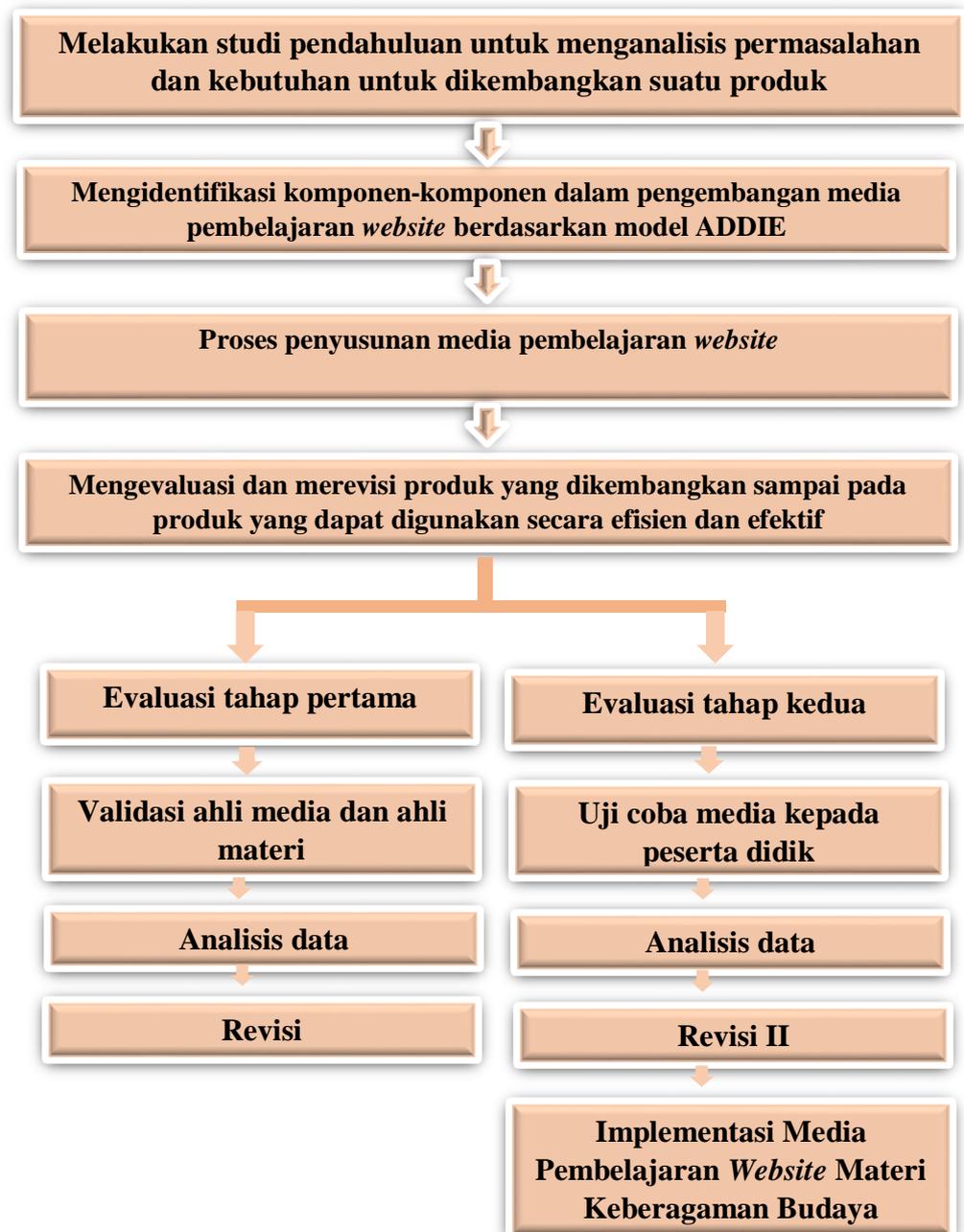
Makanan khas daerah adalah makanan yang biasa dikonsumsi di suatu daerah dan cocok dengan lidah masyarakat setempat. Cita rasa yang dimiliki berbeda antara suatu daerah dengan yang lainnya. Makanan- makanan tersebut adalah salah satu kekayaan budaya daerah masing-masing. Nampaknya tidak elok apabila makanan di daerah tidak menjadi identitas daerah tersebut. Sebagai negara kepulauan dengan tanahnya yang subur serta dapat menumbuhkan berbagai jenis tanaman, menjadikan Indonesia kaya akan hasil bumi yang beragam. Sehingga muncul sajian khas dari masing-masing daerah dengan memanfaatkan hasil bumi yang ada. Sajian tersebut menciptakan makanan khas dengan cita rasa yang melekat di setiap hidangannya.⁸⁸

⁸⁸ Iba Muhibba, Yusfina. "Buku Guru Tematik Terpadu Tema 7 Perkembangan Teknologi untuk SD/MI Kelas III". (Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2018)

D. Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan ini memiliki kerangka berfikir yang dijadikan acuan dalam proses penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Mata Pelajaran PKN Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah” sebagai berikut :

Tabel 2.4 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Jenis penelitian yang peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Jenis penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk serta mengetahui keefektifan produk tersebut.⁸⁹ Jenis penelitian ini merupakan cara ilmiah dalam melakukan penelitian, perancangan, produksi dan pengujian validitas produk yang sudah dikembangkan.⁹⁰

Pada penelitian ini peneliti menerapkan jenis penelitian R&D karena jenis penelitian pengembangan sangat berperan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran sehingga dirasa sesuai dengan yang dituju oleh peneliti. Dengan menerapkan jenis penelitian pengembangan ini, produk media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan oleh peneliti akan diuji validitas oleh para ahli dan kemenarikan oleh para siswa sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* mengaplikasikan model pengembangan ADDIE yang ditulis dalam bukunya oleh Branch sebagai

⁸⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 297

⁹⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development", (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm 30.

kependekan dari kata Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate yang merupakan tahap-tahap prosedur dari model pengembangan ADDIE dan diterapkan untuk meningkatkan kinerja pembelajaran.⁹¹

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dalam penelitian pengembangan ini karena model pengembangan ADDIE merupakan model yang memiliki tahapan-tahapan prosedural yang sistematis, efektif untuk digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran berbasis *website* serta terdapat evaluasi dalam setiap tahapannya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website, peneliti melakukan tahapan-tahapan prosedural model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi sesuai dengan gambar konsep prosedur ADDIE berikut ini:



⁹¹ Robert Maribe Branch, "Instructional Design The ADDIE Approach", (New York: Springer, 2009), hlm 2

Gambar 3.1 Langkah-langkah model pembelajaran ADDIE

(Modifikasi dari Endang Mulyatiningsih dan Robert Maribe Branch)

Berikut ini merupakan pemaparan gambar prosedur model pengembangan ADDIE di atas:

1. *Analysis* (Analisis)

Melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di MI Al-Islah Sidowayah, peneliti melakukan tahap analisis dengan prosedur umum, yakni menganalisis permasalahan kinerja, menentukan tujuan instruksional, mengkonfirmasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, serta menyusun rencana kerja.⁹²

a. Menganalisis permasalahan kinerja.

Tahap menganalisis permasalahan kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan-kesenjangan yang terjadi pada pembelajaran tematik kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah beserta penemuan solusi yang tepat. Dalam penelitian pengembangan ini permasalahan dasarnya ialah guru kelas 3 masih menggunakan media pembelajaran cetak yang membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan serta tidak membuat siswa tertarik dan turut aktif dalam proses pembelajaran tematik. Hal ini pula menyebabkan terdapat 15 siswa yang nilainya masih di bawah KKM (75).

b. Menentukan tujuan instruksional.

⁹² Robert Maribe Branch, *Instructional Design The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), hlm. 17

Tahap lanjutan setelah menganalisis suatu permasalahan yakni menentukan tujuan instruksional yang akan dijadikan fokus penelitian sehingga harus diprioritaskan. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menentukan pengembangan media pembelajaran berbasis website dengan aplikasi Google Sites pada pembelajaran PKN kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah sebagai prioritas tindakan. Pengembangan media *Website* ini dilakukan untuk mencapai tujuan instruksional sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis website materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah
- 2) Menjelaskan tingkat validitas media pembelajaran berbasis website materi keberagaman budaya Indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah
- 3) Menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis website materi keberagaman budaya indonesia kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah

c. Mengkonfirmasi karakteristik siswa.

Setelah menentukan tujuan instruksional, peneliti melakukan konfirmasi terkait karakteristik siswa kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Peneliti dapat mengkonfirmasi karakteristik siswa dengan cara observasi langsung dan mewawancarai guru kelas 3 untuk mengenal karakteristik siswa, memberi pre-test untuk mengetahui pengetahuan

awal yang dimiliki siswa, serta kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran PKN.

d. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan.

Langkah selanjutnya yakni mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan. Terdapat empat sumber daya yang harus diidentifikasi oleh peneliti.⁹³

- 1) Sumber daya isi yang merupakan pengidentifikasian materi, KI, KD, dan tujuan pembelajaran dalam buku tematik kelas 3.
- 2) Identifikasi sejauh mana sumber daya teknologi yang dimanfaatkan oleh guru kelas 3 dalam pembelajaran PKN. MI Al-Islah Sidowayah memiliki fasilitas LCD namun guru kelas 3 belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas tersebut.
- 3) Mengidentifikasi fasilitas instruksional yang dimiliki oleh sekolah. MI Al-Islah Sidowayah memiliki LCD dan ruang kelas yang memadai sehingga cocok untuk menggunakan media pembelajaran berbasis website dalam pembelajaran PKN.
- 4) Identifikasi sumber daya manusia. Peneliti mengidentifikasi sumber daya manusia yang berperan dalam penelitian pengembangan ini, meliputi ahli media dan ahli materi yang akan membantu mengevaluasi media produk yang dikembangkan sehingga peneliti harus memilih orang yang tepat dan sesuai dengan topik penelitian. Selain tepat dalam

⁹³ Ibid hlm. 47

memilih ahli media dan materi, peneliti juga harus dapat menyesuaikan produk yang dibuat dengan karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakan produk tersebut.

e. Menyusun rencana kerja.

Langkah terakhir dalam prosedur menganalisis yakni penyusunan rencana kerja. Peneliti menyusun tahap-tahap yang harus dilakukan secara sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website sebagai pedoman dalam melakukan penelitian.

2. *Design (Desain)*

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap analisis, kemudian peneliti melakukan tahap perancangan content dan materi yang akan ditautkan dalam sebuah produk media pembelajaran berbasis website.

- a. Peneliti mulai merancang *website* menentukan bentuk, kerangka, warna, gambar, dan video yang sesuai materi untuk disajikan dalam media pembelajaran berbasis website.
- b. Mengembangkan materi dengan pemetaan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.
- c. Menentukan alat evaluasi, peneliti menyusun alat ukur evaluasi produk berupa pre-test, pots-test, instrumen validitas untuk para validator ahli.

3. *Development (Pengembangan)*

Setelah melakukan tahap analisis dan desain, peneliti melakukan proses pengembangan produk.

- a. Peneliti membuat produk media pembelajaran berbasis website dengan aplikasi Google Sites pada situs web sites.google.com dengan penyusunan draft sebagai berikut:
 - 1) Halaman Petunjuk Penggunaan
 - 2) Halaman Home
 - 3) Halaman Absensi
 - 4) Halaman Materi
 - 5) Halaman Kuis
 - 6) Halaman Profil
- b. Validasi produk. Setelah membuat media pembelajaran berbasis website, peneliti akan melakukan uji validitas sebelum diujicobakan. Validitas uji coba media pembelajaran berbasis website akan diuji oleh para validator ahli yang meliputi:
 - 1) Validator ahli media sebagai penguji validitas desain dan pengembangan media pembelajaran. Hal yang akan diuji oleh ahli media ialah tampilan fisik media pembelajaran berbasis website seperti desain model dan tata letak , ketepatan font, warna, ukuran, kepadatan halaman, dls.
 - 2) Validator ahli materi sebagai penguji validitas materi pelajaran. Hal yang akan diuji validitasnya oleh ahli materi ialah dari segi substansi materi yang sesuai, konsep, bahasa, evaluasi, keruntutan penyampaian materi, dls.

- 3) Validator ahli pembelajar sebagai penguji validitas media pembelajaran. Hal yang akan diuji oleh ahli pembelajaran ialah praktikalitas media, kesesuaian pengembangan media dengan karakteristik guru dan siswa.

Hal ini dilakukan agar diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan untuk diujicobakan. Apabila media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan belum valid, maka peneliti harus melakukan revisi yang relevan dengan saran serta masukan dari para validator ahli tersebut untuk mencapai tingkat valid. Setelah media pembelajaran berbasis website mendapat predikat valid diterapkan, kemudian media akan diujicobakan pada tahap selanjutnya.

4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria dan mendapat predikat valid diterapkan, maka produk siap untuk diimplementasikan pada siswa kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah yang terdiri dari 29 siswa. Dalam tahap implementasi peneliti juga mengamati perilaku siswa selama berjalannya pembelajaran untuk mengetahui pendorong dan penghambat penggunaan media pembelajaran berbasis website.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi. Tahap ini merupakan proses untuk menilai apakah media pembelajaran berbasis website yang diujicobakan berhasil mencapai tujuan atau tidak.

Menurut Branch pada tahap evaluasi kelayakan produk dapat dilihat melalui tiga aspek, tiga aspek tersebut adalah :

- a. Performance, aspek performance adalah kualitas dari produk yang dikembangkan. Dimana performa, desain produk, isi dari produk, tingkat kelayakannya serta kemudahan dalam penggunaannya akan dinilai oleh ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran.
- b. Learning (Hasil), aspek ini dilihat dari perubahan yang dihasilkan setelah menggunakan produk yang dikembangkan, dari hasil itu dapat dilihat apakah memang produk yang dikembangkan memang memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran.
- c. Preception (Presepsi) Aspek ini dilihat dari presepsi serta respon siswa tentang produk yang dikembangkan dimana peneliti menggunakan angket sebagai pengumpulan datanya.

Menurut Branch, dalam konsep model pengembangan ADDIE tahap evaluasi bisa terjadi di setiap tahapan lainnya untuk kebutuhan revisi agar produk yang dikembangkan layak digunakan.

Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE

KONSEP	PROSEDUR UMUM
Analyze Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning	1. Analisis kesenjangan kerja 2. Merumuskan tujuan instruksional 3. Analisis Karakteristik siswa

yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran.	4. Analisis sumber daya & kebutuhan 5. Menyusun rencana kerja
Design Merancang media pembelajaran	1. Merancang spesifikasi produk 2. Merancang prototipe produk 3. Menyusun instrumen validasi
Develop Mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran.	1. Membuat produk media pembelajaran 2. Uji validasi media
Implement Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa	Guru menerapkan media kepada siswa
Evaluate Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran	Menilai media apakah berhasil atau tidak.

C. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Peneliti melakukan tahap uji coba produk yang dinilai oleh tiga validator ahli dengan desain one group pretest-posttest, yakni tes yang dilakukan sebanyak dua kali dalam satu kelas. Tes yang dilakukan adalah sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis *website* dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *website* untuk dianalisis perbandingan dari hasil tes tersebut sehingga diketahui keefektifan media pembelajaran berbasis *website* dengan Google Site yang diterapkan. Berikut ini merupakan gambar dari desain one group pretest-posttest:⁹⁴

Tabel 3.2 Desain One Group Pretest-Posttest

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

X : Perlakuan

⁹⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development", (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 416

O1 : Nilai sebelum perlakuan

O2 : Nilai setelah perlakuan

2. Subjek Uji Coba

Ada 2 macam subjek uji coba, yakni subjek penilaian produk dan subjek sasaran produk.

1) Subjek penilai produk

- a) Ahli Media, dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam bidang media pembelajaran.
- b) Ahli Materi, dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam bidang materi PKN.
- c) Ahli Pembelajaran, yakni Ibu Titik Rosyidah S.Pd. Seorang guru kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.

2) Subjek sasaran produk

Subjek sasaran uji coba produk adalah siswa kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah yang berjumlah 29 orang siswa.

3. Jenis Data

Data kuantitatif dan kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil angket validator ahli mengenai validitas produk. Sedangkan data kualitatif merupakan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah serta respon para validator ahli yang berupa saran dan komentar mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis website.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa instrumen dalam mengumpulkan sejumlah data seperti berikut:

a) Angket

Instrumen pengumpulan data selanjutnya yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah beberapa pertanyaan yang diajukan kepada para validator ahli dan siswa kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah untuk mendapatkan informasi terkait validitas dan kemenarikan produk disebut dengan angket. Ada empat angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagaimana berikut:

- 1) Angket penilaian validitas media oleh validator ahli media pembelajaran
- 2) Angket penilaian validitas materi oleh validator ahli materi
- 3) Angket penilaian validitas media pembelajaran oleh validator ahli pembelajaran

b) Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan tujuan penelitian untuk menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis website, maka peneliti memberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *website* dalam proses pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat data kuantitatif berupa angket validasi ahli dan respon validator. Dalam menganalisis data kuantitatif yang diperoleh, dilakukan teknik analisis sebagai berikut.

a) Analisis Validitas Produk

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengukur validitas produk, diberikan angket kepada validator ahli yang berisi beberapa pernyataan dan skor pilihan berskala 1-4. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran angket tersebut dengan mengacu pada rumus berikut ini:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk⁹⁵

Persentase	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
65% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
45% < skor ≤ 64%	Cukup Valid	Cukup Layak
0% < skor ≤ 44%	Kurang Valid	Kurang Layak

b) Analisis Keefektifan Produk

Untuk mengukur keefektifan produk, dilakukan analisis terhadap hasil pre-test dan post-test siswa. Untuk mengetahui rata-rata hasil tes siswa, peneliti menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai pre-test dan post-test siswa

n : Jumlah siswa

⁹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm. 313

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Website*

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diterapkan di MI Al-Islah Sidowayah dan sampelnya adalah siswa kelas III. Media pembelajaran ini berupa website dengan aplikasi Google Sites pada situs web sites.google.com, yang bisa difungsikan pada laptop, gawai dengan jaringan internet. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah keberagaman budaya Indonesia yang terdapat dalam pembelajaran PKN di kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan sebuah inovasi dan alternatif dalam membantu pembelajaran di kelas. Materi keberagaman yang ada di Indonesia diantaranya materi keberagaman suku, budaya, agama. Materi ini cukup sulit diterapkan ke siswa apabila tidak ada suatu alat atau media baik berupa gambar, video, ataupun audio karena pada materi ini siswa diminta untuk mengenal baju adat di Indonesia, Rumah adat di Indonesia dan juga lagu daerah sehingga perlunya suatu media atau alat bantu dalam pembelajaran agar suatu materi bisa difahami dengan baik.

Penelitian dan pengembangan media website menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Berikut ini paparan tahapan penelitian dan pengembangan media *website* menggunakan model pengembangan ADDIE :

1. *Analysis (Analisis)*

Menurut Branch ada beberapa kegiatan umum yang dilakukan pada tahap ini yaitu, analisis kesenjangan kerja, merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang dibutuhkan.⁹⁶ Berikut adalah penjabaran dari tahapan analisis berdasarkan kegiatan pengamatan dan wawancara di MI Al-Islah Sidowayah:

a. Analisis Kesenjangan Kerja

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui serta mengklarifikasi tentang masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran PKN di MI Al-Islah Sidowayah. Berdasarkan hasil analisis dari pra observasi, dapat disimpulkan terdapat beberapa permasalahan yang dialami dalam pembelajaran PKN di MI Al-Islah Sdowayah, adapun penjabarannya sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran PKN membosankan, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar.
- 2) Proses pembelajaran kurang efektif dan tidak mengaktifkan siswa.
- 3) Hasil belajar pembelajaran PKN yang rendah.
- 4) Media yang digunakan tidak menimbulkan interaksi antar siswa pada saat pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi karena pemahaman akan objek dalam materi tidak menyeluruh.

⁹⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), hlm. 17

- 6) Guru tidak memiliki media pembelajaran berbasis ICT, yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh atau online learning.

Dari beberapa permasalahan di atas, maka dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran untuk dapat menunjang proses pembelajaran PKN di MI Al-Islah Sidowayah.

b. Merumuskan tujuan Instruksional

Kompetensi Inti

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
- 3) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 4.1 Kompetensi dasar dan Indikator

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Pendidikan Kewarganegaraan	3.3.Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	3.3.1. Memahami keberagaman budaya Indonesia, makanan khas dan pakaian adat. 3.3.2 Menentukan sikap yang dapat diambil kala menghadapi perbedaan dengan baik.
	4.3.Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	4.3.1. Menuliskan makanan khas dan pakain adat dari berbagai daerah di Indonesia. 4.3.2. Menyampaikan kembali informasi tentang pentingnya memahami keberagaman karaktersitik individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

Tujuan Pembelajaran

- 1) Dengan mengamati gambar-gambar berisi ragam pakaian adat dan makanan Indonesia, siswa dapat mengenal ragam budaya Indonesia dengan baik.
- 2) Dengan mengenal ragam budaya Indonesia, siswa dapat menjelaskan pentingnya memahami keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan baik.
- 3) Dengan mengamati perbedaan dilingkungan sekitar, siswa dapat menentukan sikap yang dapat diambil kala menghadapi perbedaan dengan baik.
- 4) Dengan mengamati gambar dan menyimak informasi mengenai pakaian adat, siswa dapat menyampaikan kembali informasi tentang

pentingnya memahami keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Usia siswa kelas 3, yaitu 8 sampai 9 tahun. Pada usia ini siswa kelas 3 memasuki tahapan operasional konkret.⁹⁷ Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu: Konkrit, Integratif, Hierarkis.⁹⁸ Guru harus menciptakan iklim yang bagus di kelas, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kelas yang efektif dan menyenangkan salah satunya yaitu menyediakan berbagai jenis sumber belajar atau informasi yang berkaitan dengan berbagai sumber belajar yang dapat diakses atau dipelajari siswa dengan cepat. Dengan adanya media pembelajaran yang memadai akan meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Analisis sumber daya dan kebutuhan

Menurut Brunch pada tahap ini ada empat sumber daya yang harus diidentifikasi oleh peneliti.⁹⁹ Empat sumber daya tersebut adalah:

1) Sumber daya Isi

Identifikasi sumberdaya isi yaitu meliputi isi materi dari pembelajaran tematik. Dimana peneliti mengidentifikasi buku siswa dan buku guru dengan mencari tahu materi apa memang perlu dikembangkan. Adapun materi yang

⁹⁷ Jean Piaget (1950), Psikologi Perkembangan, Bandung : PT Remaja Rosdakarya 130-131

⁹⁸ Khadijah, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini", Medan ; Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 2016)

⁹⁹ Robert Maribe Brance, Instructional Design-The ADDIE Approach.(New York: Springer,2009), hlm 47

akan dikembangkan adalah materi pembelajaran tematik kelas 3, Tema 7 Subtema 1. Pada materi keberagaman budaya Indonesia yang meliputi baju adat, rumah adat, makanan khas dan lagu daerah.

Pada materi keberagaman budaya Indonesia ini siswa tidak memungkinkan bisa mengamati secara keseluruhan, karena jarak dan membutuhkan waktu yang lama. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah media yang bisa menghadirkan keberagaman budaya Indonesia yang meliputi baju adat, rumah adat, makanan khas dan lagu daerah. Dengan harapan siswa bisa mengetahui, memahami dan mengenal keberagaman budaya Indonesia dengan baik.

2) Sumber daya teknologi

Konsep pembelajaran di era society 5.0 memfokuskan dalam bidang keahlian 4C yakni *creativity, critical thinking, communication and collaboration*, Selain itu dengan berkembangnya IPTEK akan terjadi beberapa pergeseran, pembelajaran yang awalnya dikelas sekarang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, Pembelajaran dilakukan secara Blended learning yaitu secara daring maupun luring, Media yang digunakan dari media konvensional beralih ke media berbasis ICT dan E-learning.¹⁰⁰

3) Mengidentifikasi fasilitas instruksional yang dimiliki sekolah

¹⁰⁰ Direktorat pendidikan dasar, “Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0”, <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>, diakses tanggal 25 Februari 2023

MI Al-Islah Sidowayah memiliki laboratorium komputer dan ruang kelas yang memadai sehingga cocok untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran PKN.

4) Sumber daya manusia

Peneliti mengidentifikasi sumber daya manusia yang berperan dalam penelitian pengembangan ini, meliputi ahli media dan ahli materi yang akan membantu mengevaluasi media produk yang dikembangkan sehingga peneliti harus memilih orang yang tepat dan sesuai dengan topik penelitian. Selain tepat dalam memilih ahli media dan materi, peneliti juga harus dapat menyesuaikan produk yang dibuat dengan karakteristik siswa dan guru yang akan menggunakan produk tersebut.

5) Menyusun rencana kerja

Pada tahap ini peneliti membuat kerangka rencana kerja tentang jalannya pengembangan produk, peneliti membuat langkah-langkah yang akan dilakukan adalah setiap tahapan serta tahapan mendesain media yang dikembangkan sehingga dapat menegaskan gambaran produk yang akan dihasilkan.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahapan selanjutnya yaitu tahap mendesain. Pada tahap ini kegiatan utama yang dilakukan peneliti adalah merancang kerangka atau membuat perencanaan tentang bentuk media yang akan dikembangkan serta mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan pada tahap selanjutnya. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

a. Merancang Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbasis *website*, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *website* ini dikembangkan dengan bantuan google site.
- 2) Isi dari media pembelajaran ini adalah materi pembelajaran keberagaman budaya Indonesia kelas 3 pada mata pelajaran PKN.
- 3) Media ini berisikan materi dengan di dukung gambar, video, serta kuis.
- 4) Media pembelajaran *website* ini bisa diterapkan menggunakan smartpone, ataupun komputer dan laptop.
- 5) Media pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
- 6) Hasil kuis yang diperoleh oleh siswa bisa langsung terinput ke gmail dan gdrive guru.

b. Merancang Prototipe Produk

Pada tahap ini peneliti juga membuat kerangka dari isi dari setiap halaman media pebelajaran yang akan dikembangkan, adapun kerangkan isi dari media berbasis *website* adalah sebagai berikut:

- 1) Halaman pembuka (Home)
- 2) Halaman tujuan pembelajaran
- 3) Halaman absensi
- 4) Halaman materi
- 5) Halaman kuis

6) Halaman profil pengembang

c. Menyusun Instrumen Validasi

1) Instrumen Validasi Ahli Media

Terdapat beberapa indikator penilaian, diantaranya :

- a) Desain tampilan menarik
- b) Penggunaan media yang praktis
- c) Memenuhi kebutuhan pembelajaran
- d) Media mudah digunakan
- e) Media menyenangkan
- f) Kemudahan dalam navigasi
- g) Petunjuk penggunaan jelas
- h) Kemudahan dalam menjalankan Permainan
- i) Kejelasan tulisan pada materi, butir soal dan jawaban
- j) Kesesuaian gambar pada media
- k) Media sesuai dengan perkembangan peserta didik
- l) Gambar dan video yang ditampilkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- m) Media dapat di putar ulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat
- n) Komposisi warna pada setiap halaman tidak menimbulkan kejenuhan
- o) Kemudahan media untuk dipahami dan digunakan guru dan siswa

2) Instrumen Validasi Ahli Materi

Terdapat beberapa indikator penilaian, diantaranya :

- a) Kesesuaian isi media dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran
 - b) Keakuratan konsep materi
 - c) Keruntutan isi materi
 - d) Ketepatan cakupan materi
 - e) Kesesuaian contoh didalam materi
 - f) Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi
 - g) Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban
 - h) Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa
 - i) Penyajian soal di sertakan pembenaran jawaban
 - j) Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal
 - k) Kesantunan dalam penggunaan bahasa
 - l) Media dapat melibatkan interaksi siswa
 - m) Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri
 - n) Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
 - o) Daya tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa
- 3) Instrumen Validasi Pengguna (Guru)

Terdapat beberapa indikator penilaian, diantaranya :

- a) Kesesuaian isi media dengan KI, KD, dan indikator
- b) Penggunaan media memiliki fungsi praktis
- c) Desain media baik
- d) Media mudah digunakan
- e) Media sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi
- f) Media tidak mengalami error saat digunakan

- g) Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa
- h) Interaktifitas siswa dengan media baik
- i) Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun
- j) Media memiliki sifat yang Menyenangkan
- k) Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi
- l) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- m) Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa
- n) Warna, font, dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa
- o) Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada

4) Pengembangan (*Develop*)

Tahapan pengembangan adalah tahap realisasi produksi produk, dimana yang telah dirancang atau didesain diwujudkan menjadi nyata. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran. Menurut Brunch pada tahap ini juga meliputi proses validasi dan uji coba produk, dengan tujuan mendapatkan penilaian, saran dan meminimalisir kesalahan sehingga dapat direvisi kembali. Penjabaran kegiatan dalam tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

a. **Membuat Produk Media Pembelajaran**

Pada tahap ini peneliti merealisasikan pembuatan media pembelajaran berbasis website dengan aplikasi Google Sites pada situs web sites.google.com dan dapat diakses melalui tautan <https://sites.google.com/view/keberagaman-budayaindonesiaku/halaman-utama>.

Berikut ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis website:

1) Tampilan Kemasan Media Pembelajaran



Gambar 4.1 Digital Versatile Disk

Digital Versatile Disk atau yang disebut kaset yang berfungsi menyimpan file aplikasi media pembelajaran *website* juga *hard file website* dan TESIS.



Gambar 4.2 Box DVD

Box pada media ini berfungsi untuk membungkus DVD, didalamnya juga disediakan barcode yang bisa di scan untuk menuju ke *website*.



Gambar 4.3 Hard File Website

Hard File Website PKN berisikan materi keberagaman budaya Indonesia: makanan khas, rumah adat, lagu daerah dan pakaian adat.

2) Halaman utama



Gambar 4.4 Halaman Utama

Halaman utama pada *website* ini memiliki dua tombol yaitu tombol petunjuk penggunaan, dan dibawahnya terdapat tombol mulai, ketika di klik akan menuju ke halaman menu/home.

3) Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 4.5 Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk menggunakan yang berisikan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Website*.

4) Halaman Home



Gambar 4.6 Halaman Home

Halaman home memiliki tombol-tombol menuju kehalaman yang ingin dituju. Pada home terdapat tombol menuju halaman tujuan pembelajaran, absensi, materi, kuis, dan profil pengembang.

5) Halaman tujuan pembelajaran

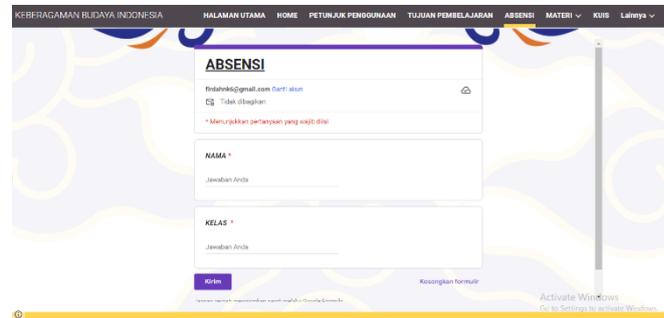


Gambar 4.7 Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran berisikan KI, KD dan indikator sesuai dengan kurikulum 2013 pada kelas III di MI Al-Islah

Sidowayah. Point-point KI mulai dari KI 1 sampai KI 4 dan Kompetensi dasar kognitif dan psikomotorik.

6) Halaman absensi



Gambar 4.8 Halaman Absensi

Halaman absensi, menuju ke google form masing-masing. Halaman presensi akan ada perintah untuk mengisi data diri Nama dan Kelas. Data presensi akan dikirim ke email guru kelas.

7) Halaman materi



Gambar 4.9 Halaman Materi

Halaman materi terdapat paparan materi singkat tentang perbedaan di lingkungan sekitar dan keberagaman budaya Indonesia, terdapat percakapan saling memuji adanya perbedaan, ayat Al-Qur'an tentang keberagaman budaya Indonesia, dan terdapat tombol-tombol yang diarahkan pada materi selanjutnya yaitu tentang deskripsi dan macam-macam makanan khas, rumah adat, baju adat, lagu daerah.

8) Halaman kuis



Gambar 4.10 Halaman Kuis

Setelah membaca, menyimak, dan memahami materi keberagaman. Siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada google form. Diakhir soal akan ada tombol kirim dan melihat skor.

9) Halaman profil pengembang



Gambar 4.11 Halaman Profil Pengembang

Halaman terakhir terdapat profil pengembang, yang berisikan tentang biodata singkat meliputi nama, alamat email, dan no HP.

b. Validasi Media

Pada tahap ini juga dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi tersebut dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator pembelajaran. Berikut ini adalah saran dan kritik dari para validator ahli dan ahli pembelajaran.

1. Menambahkan halaman utama

Berdasarkan saran dari ibu Dr. Hj. Umi Machmudah M.A selaku validator ahli media yaitu menambahkan halaman utama yang berupa judul, kelas dan identitas sekolah. Selain itu menambahkan menu petunjuk penggunaan dan *Start (Mulai)*.

2. Menambahkan petunjuk penggunaan

Validator ahli media memberi masukan untuk menambahkan petunjuk penggunaan. Halaman tersebut berfungsi untuk memberi arahan atau alur penggunaan bagi guru dan siswa.

3. Menambahkan materi pada Indikator 2

Dr. Hj. Umi Machmudah M.A selaku validator ahli media memberi masukan untuk menambahkan materi Indikator 2 yaitu menentukan sikap yang dapat diambil kala menghadapi perbedaan dengan baik. Pada halaman tersebut peneliti menambahkan percakapan tentang saling toleransi terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk

Sebelum Revisi	Saran	Sesuda Revisi
TIDAK ADA	Diberi halaman utama	
TIDAK ADA	Diberi petunjuk penggunaan	
	Menambahkan Materi pada KD 3	

Dari berbagai masukan dan kritik yang sudah diberikan oleh ahli maka peneliti memperbaiki media yang sudah dikembangkan guna memperbaiki kekurangan dari media pembelajaran *website*. Setelah diperbaiki dan mendapatkan beberapa nilai presentase ditahap validasi maka media pembelajaran *website* ini dikatakan layak untuk digunakan.

c. Implementasi (*Implement*)

Setelah media sudah memenuhi kriteria valid, media pembelajaran akan di uji coba pada siswa. Setelah media melalui tahap validasi bersama para tim ahli, media tersebut akan diimplementasikan di ruang kelas yang sebenarnya. Konsep penting dalam tahap implementasi adalah bagaimana peneliti dapat memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mengaplikasikan media yang dikembangkan. Dimana pada tahap ini bertujuan untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran. Disini peneliti melakukan pre-test sebelum implementasi media, setelah itu media di ujicobakan didalam kelas dan peneliti juga melakukan pengamatan tentang proses pembelajaran, interaksi siswa, faktor pendukung serta faktor penghambat penerapan media yang dikembangkan. Setelah itu peneliti melakukan post-test yang mana hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan.

d. Evaluasi (*Evaluate*)

Langkah terakhir dari tahap pengembangan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Hasil pemahaman siswa dilihat dari hasil prestasi siswa mengerjakan post test. Rata-rata hasil post tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 68 menjadi 85.

Menurut Branch, dalam konsep model pengembangan ADDIE tahap evaluasi bisa terjadi di setiap tahapan lainnya untuk kebutuhan revisi agar produk yang dikembangkan layak digunakan.

Tabel 4.3 Tahapan Model ADDIE

KONSEP	PROSEDUR UMUM
Analyze Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran.	Analisis kesenjangan kerja Merumuskan tujuan instruksional Analisis Karakteristik siswa Analisis sumber daya & kebutuhan Menyusun rencana kerja
Design Merancang media pembelajaran	Merancang spesifikasi produk Merancang prototipe produk Menyusun instrumen validasi
Develop Mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran.	Membuat produk media pembelajaran Uji validasi media
Implement Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa	Guru menerapkan media kepada siswa
Evaluate Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran	Menilai media apakah berhasil atau tidak.

B. Paparan Data

Tahapan ini meliputi validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan kepada peserta didik. Adapun hasil validasi dan uji coba lapangan akan dijabarkan seperti berikut.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada media pembelajaran *Website* yang berfokus pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Al-Islah Sidowayah adalah Dr. Muh Hambali M.Ag, beliau merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi ini bertujuan untuk melihat keterkaitan dan kesesuaian media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap materi yang ada di sekolah dasar dan yang sesuai dengan kurikulum yang berkembang.

Teknik yang digunakan dalam validasi ahli materi ini adalah pengisian angket. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator ahli materi akan menghasilkan dua data. Yang pertama adalah data kualitatif yang didapatkan dari penskoran pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Data kedua adalah data kuantitatif berupa sara dan masukan oleh validator. Berikut hasil angket dari validasi materi.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN
1	Kesesuaian isi media dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	3
2	Keakuratan konsep materi	3
3	Keruntutan isi materi	3
4	Ketepatan cakupan materi	3
5	Kesesuaian contoh didalam materi	3
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	3
7	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	3
8	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	3
9	Penyajian soal di sertakan pembenaran jawaban	3
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	3
11	Kesantunan dalam penggunaan bahasa.	4
12	Media dapat melibatkan interaksi siswa	3
13	Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri.	3
14	Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	3
15	Daya tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa	3
JUMLAH SKOR		46

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 15 poin maka nilai tertinggi adalah 60, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{60} \times 100\% = 76,6\%$$

Dilihat dari perhitungan tersebut, maka nilai hasil uji ahli materi adalah 76,6%. Jika dicocokkan dengan Tabel 4.1 maka *website* yang sudah dikembangkan berada pada ketegori layak dan tidak perlu dilakukan revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media pada pembelajaran *Website* yang berfokus pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Al-Islah Sidowayah adalah Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A, beliau merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi desain ini berfungsi sebagai penilaian apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan unsur keestetikan media pembelajaran.

Teknik yang digunakan dalam validasi ahli media ini adalah pengisian angket. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator ahli media akan menghasilkan dua data. Yang pertama adalah data kualitatif yang didapatkan dari penskoran pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Data kedua adalah data kuantitatif berupa saran dan masukan oleh validator. Berikut hasil angket dari validasi media.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN
1	Desain tampilan menarik	4

2	Penggunaan media yang praktis	4
3	Memenuhi kebutuhan pembelajaran	3
4	Media mudah digunakan	4
5	Media menyenangkan	4
6	Kemudahan dalam navigasi	3
7	Petunjuk penggunaan jelas	3
8	Kemudahan dalam menjalankan Permainan	4
9	Kejelasan tulisan pada materi, butir soal dan jawaban	4
10	Kesesuaian gambar pada media	4
11	Media sesuai dengan perkembangan peserta didik	4
12	Gambar dan video yang ditampilkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa	4
13	Media dapat di putar ulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat	4
14	Komposisi warna pada setiap halaman tidak menimbulkan kejenuhan	4
15	Kemudahan media untuk dipahami dan digunakan guru dan siswa	3
JUMLAH SKOR		56

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 15 poin maka nilai tertinggi adalah 60, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 93\%$$

Tabel 4.2 menunjukkan data kuantitatif dari validasi media yang dikembangkan, sedangkan data kualitatif yang diperoleh berdasarkan komentar, saran dan masukan dari validator ahli media dapat dilihat dari Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.6 Hasil Saran Validator Ahli Media

Nama Subjek Validasi Ahli Media	Kometar dan Saran
Dr. Hj Umi Machmudah. M.A	Media layak digunakan, bagus dan membelajarkan

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Titik Rosyidah, S.Pd.I selaku guru kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Beliau sudah mengajar sekitar 10 tahun dan sudah sertifikasi beliau merupakan tenaga profesional pada satuan pendidikan dalam pemenuhan kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hal ini memperkuat beliau sebagai ahli pembelajaran karena telah berpengalaman selama bertahun-tahun. Validasi ahli pembelajaran menggunakan angket yang setiap pertanyaan memiliki bobot penilaian 1-5 dan beritu hasil angketnya.

Teknik yang digunakan dalam validasi ahli media ini adalah pengisian angket. Hasil dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator ahli pembelajaran akan menghasilkan dua data. Yang pertama adalah data kualitatif yang didapatkan dari penskoran pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Data kedua adalah data kuantitatif berupa saran dan masukan oleh validator. Berikut hasil angket dari validasi media.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN
1	Kesesuaian isi media dengan KI, KD, dan indikator	4
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis	4
3	Desain media baik	4
4	Media mudah digunakan	4
5	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi	4
6	Media tidak mengalami error saat digunakan	3
7	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa	4
8	Interaktifitas siswa dengan media baik	4
9	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	4
10	Media memiliki sifat yang Menyenangkan	4

11	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	4
12	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
13	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	4
14	Warna, font, dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa	4
15	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada	4
JUMLAH SKOR		59

Hasil angket diatas setiap point mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika ada 15 poin maka nilai tertinggi adalah 60, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{60} \times 100\% = 98\%$$

Tabel 4.4 menunjukkan data kuantitatif dari validasi media yang dikembangkan, sedangkan data kualitatif yang diperoleh berdasarkan komentar, saran dan masukan dari validator ahli pembelajaran dapat dilihat dari Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.8 Hasil Saran Validator Ahli Pembelajaran

Nama Subjek Validasi Ahli Media	Kometar dan Saran
Titik Rosyidah S.Pd.I	Sudah bagus, layak digunakan serta sangat membantu dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Uji Efektifitasan Produk

Uji coba di lapangan dilakukan pada responden yang merupakan siswa kelas III MI Al-Islah Sidowayah yang berjumlah 29 orang. Uji coba ini dilakukan selama 3 hari pada mata pelajaran PKN yang dilaksanakan 3 kali dalam seminggu. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *website* yang telah dikembangkan dengan mengukur

peningkatan nilai pretest dan posttest siswa. Data yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Uji Efektifitasan Produk

No.	NAMA	NILAI	
		Pre-Test	Post-Test
1	Ahmad Faza Nur Fadli	72	80
2	Ahmad Jalaluddin Ar Rummy	60	80
3	Ahmad Rafi Andrian Saputra	70	80
4	Atiqa Fairuz Khalisa Susanto	80	100
5	Bunga Citra Lestari	62	80
6	Fajra Nada Putri	68	85
7	Ismi Asfiah	55	78
8	Kayla Cinta Romadina	54	78
9	M. Aditya Firdaus Mubarrak	70	90
10	M. Andika Pratama	65	80
11	M. Fatkhur Rohman Az Zamy	80	100
12	M. Rofi Udin	84	95
13	Mahwa Mumtaza Hasna	63	80
14	Manha Ghayda	85	100
15	Mohammad Zakki Multazam	55	70
16	Muhamad Vale Hafiz Abdulah	53	70
17	Muhammad Asyraf Hidayatullah	50	70
18	Muhammad Daffa Rifai	86	100
19	Muhammad Gilang Ramadhani	85	100
20	Muhammad Nouwfaal Hamid Al-Ali	54	70
21	Muhammad Ricky Nizam Rafieansyah	63	80
22	Mukhammad Syahrir	58	78
23	Najwa Ufaira Wilda Salsabila	80	100
24	Nisriniatul Khusniah	84	100
25	Nur Kifayatul Asfiyak	83	100
26	Nuril Khofifah	60	80
27	Rafifatu Rifda Shafiya	66	80
28	Ulfa Alya Safitri	75	90
29	Wahyu Zainuddin Sayid	57	78
Jumlah		1977	2472
Rata-Rata		68	85

Rata-rata nilai siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis website adalah 68, sedangkan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis website dalam proses pembelajaran meningkat menjadi 85. Media pembelajaran berbasis website terbukti mampu memberikan pengaruh

positif terhadap proses pembelajaran pada siswa kelas III MI Al-Islah Sidowayah dengan dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar.

BAB V

KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Proses pengembangan media pembelajaran *website* materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Pada tahap pertama yaitu *Analyze* (Analisis). Menurut Branch ada beberapa kegiatan umum yang dilakukan pada tahap ini yaitu, analisis kesenjangan kerja, merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang dibutuhkan.¹⁰¹ Berikut adalah penjabaran dari tahapan analisis berdasarkan kegiatan pengamatan dan wawancara di MI Al-Islah Sidowayah diantaranya proses pembelajaran PKN membosankan, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar, proses pembelajaran kurang efektif dan tidak mengaktifkan siswa dan hasil belajar pembelajaran PKN yang rendah.

Tahap lanjutan setelah menganalisis suatu permasalahan yakni menentukan tujuan instruksional yang akan dijadikan fokus penelitian sehingga harus diprioritaskan. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menentukan pengembangan media pembelajaran berbasis website dengan

¹⁰¹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design The ADDIE Approach*, (New York: Springer, 2009), hlm. 17

aplikasi Google Sites pada pembelajaran PKN kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah sebagai prioritas tindakan. Setelah menentukan tujuan instruksional, peneliti melakukan konfirmasi terkait karakteristik siswa kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Peneliti dapat mengkonfirmasi karakteristik siswa dengan cara observasi langsung dan mewawancarai guru kelas 3 untuk mengenal karakteristik siswa. Menurut Piaget siswa kelas 3 terdapat pada fase operasi konkrit. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata.¹⁰² Langkah selanjutnya yakni mengidentifikasi fasilitas yang dimiliki sekolah. MI Al-Islah Sidowayah memiliki laboratorium komputer dan ruang kelas yang memadai sehingga cocok untuk menggunakan media pembelajaran berbasis website dalam pembelajaran PKN.

Tahap yang kedua yaitu desain (*design*), Merancang Spesifikasi Produk, Merancang Prototipe Produk, Menyusun Instrumen Validasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbasis *website*, yang memiliki spesifikasi yaitu media pembelajaran *website* ini dikembangkan dengan bantuan google site, isi dari media pembelajaran ini

¹⁰² Jean Piaget, "Psikologi Perkembangan", (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1950), 130- 131

adalah materi pembelajaran keberagaman budaya Indonesia kelas 3 pada mata pelajaran PKN, media ini berisikan materi dengan di dukung gambar, video, serta kuis, media pembelajaran *website* ini bisa diterapkan menggunakan *smartphone*, ataupun komputer dan laptop, media pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring, hasil kuis yang diperoleh oleh siswa bisa langsung terinput ke gmail dan gdrive guru. Selain itu, Google Sites memiliki banyak keunggulan yaitu penggunaan Google Sites tidak berbayar atau gratis, penggunaan Google Sites mudah digunakan, google Sites menyediakan penyimpanan online gratis dengan kapasitas 100 MB, tampilan *website* yang telah diedit dapat menyesuaikan dengan tampilan semua perangkat keras (PC, laptop, *smartphone*, dan tablet).¹⁰³ Peneliti juga merancang prototipe produk diantaranya halaman pembuka (Home), halaman tujuan pembelajaran, halaman absensi, halaman materi, halaman kuis, halaman profil pengembang.

Dalam merancang media pembelajaran yang baik, pendidik harus memperhatikan klasifikasi media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik gaya belajar yang dimiliki setiap siswa.¹⁰⁴ Dalam memilih media pembelajaran yang digunakan harus dapat memanfaatkan semua indera saat proses pembelajaran sehingga guru harus mahir perihal pemilihan

¹⁰³ Rachman, Dayang Noor Camellia, *Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah*. (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.2021)

¹⁰⁴ Agus Prasetyo Kurniawan dan Ahmad Lubab, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika", (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hlm. 24.

media pembelajaran yang bisa menstimulasi berbagai indera karena semakin banyak indera yang dilibatkan dalam penerimaan informasi, maka siswa akan semakin memahami dan mengingat informasi yang didapat lebih banyak. Terdapat tiga bentuk media pembelajaran secara umum, diantaranya media visual, media audio dan media audio visual.

Dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْذِْبُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
 إِنَّ كُنتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *website*. *website* merupakan suatu kumpulan halaman yang menyajikan informasi berupa teks, gambar, animasi, video, maupun audio yang saling berhubungan dalam jaring-jaring halaman.¹⁰⁵ *Website* merupakan salah satu sarana belajar yang mudah diakses, dan dapat disajikan dalam bentuk yang menarik. Guru dituntut kreatif memilih dan mengembangkan media websitenya untuk disajikan dalam pembelajaran. Menurut perspektif Rusman bahwa

¹⁰⁵ Erwin Januarisman, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VII”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, No. 2 Vol. III, Oktober 2016, hlm. 171

pembelajaran berbasis *website* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, karena pembelajaran berbasis *website* memiliki karakteristik-karakteristik diantaranya Interaktivitas (interactivity), Kemandirian (independency), Aksesibilitas (accessibility), Pengayaan (enrichment).¹⁰⁶ Berbagai aplikasi dapat digunakan guru untuk membuat *website* salah satunya adalah google sites. Google sites merupakan salah satu layanan google workspace for education yang memiliki berbagai keunggulan diantaranya aplikasi ini gratis, mudah pemanfaatannya, dapat dikelola bersama atau dapat berkolaborasi dalam pengelolaannya. Dalam *website* guru dapat mengaitkan video youtube, memasukkan penilaian online dengan google forms, file google docs untuk peserta didik melakukan kolaborasi pembelajaran, dll.¹⁰⁷

Pada tahap desain peneliti juga menyusun instrumen validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Dalam pembuatan instrumen terdapat kriteria penilaian dari aspek materi hal ini menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 33) adalah Sahih atau valid, materi yang disajikan harus teruji kebenarannya. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah keaktualan materi sehingga tidak ketinggalan jaman. Tingkat kepentingan (significant), memilih materi perlu mempertimbangkan sejauh mana materi tersebut penting dilihat dari subjek, waktu dan tempatnya. Kebermanfaatan (utility),

¹⁰⁶ Rusman, "Model-model Pembelajaran", (Depok: Raja Grafindo persada, 2012) hlm 172

¹⁰⁷ Nova Sulasmianti, "Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google Sites" *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 9 No. 2, Juli - Desember 2021 ISSN : 1858-4713

materi harus dimungkinkan untuk dipelajari.¹⁰⁸ Learnability, sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya dan layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat. Menarik minat (interest), materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Berdasarkan kajian kriteria evaluasi media dan materi, media pembelajaran yang baik, salah satunya dapat dilihat melalui kebermanfaatannya. Selain itu, media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan memberi dampak lebih baik bagi siswa dan guru.

Pada tahap ketiga yaitu proses pengembangan (*Development*), langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran. Menurut Brunch pada tahap ini juga meliputi proses validasi dan uji coba produk, dengan tujuan mendapatkan penilaian, saran dan meminimalisir kesalahan sehingga dapat direvisi kembali. Pada tahap ini pembuatan media pembelajaran berbasis website dengan aplikasi Google Sites pada situs web sites.google.com dan dapat diakses melalui tautan <https://sites.google.com/view/keberagaman-budayaindonesiaku/halaman-utama>.

Berikut ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis website:

¹⁰⁸ Rudi Susilana.Cepi Riyana, "Media Pembelajaran". (Bandung :CV Wacana Prima, 2008)

10) Tampilan Kemasan Media Pembelajaran



Gambar 5.1 Digital Versatile Disk

Digital Versatile Disk atau yang disebut kaset yang berfungsi menyimpan file aplikasi media pembelajaran *website* juga *hard file website* dan TESIS.



Gambar 5.2 Box DVD

Box pada media ini berfungsi untuk membungkus DVD, didalamnya juga disediakan barcode yang bisa di scan untuk menuju ke *website*.



Gambar 5.3 *Hard File Website*

Hard File Website PKN berisikan materi keberagaman budaya Indonesia: makanan khas, rumah adat, lagu daerah dan pakaian adat.

11) Halaman utama



Gambar 5.4 Halaman Utama

Halaman utama pada *website* ini memiliki dua tombol yaitu tombol petunjuk penggunaan, dan dibawahnya terdapat tombol mulai, ketika di klik akan menuju ke halaman menu/home.

12) Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 5.5 Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan yang berisikan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Website*.

13) Halaman Home



Gambar 5.6 Halaman Home

Halaman home memiliki tombol-tombol menuju kehalaman yang ingin dituju. Pada home terdapat tombol menuju halaman tujuan pembelajaran, absensi, materi, kuis, dan profil pengembang.

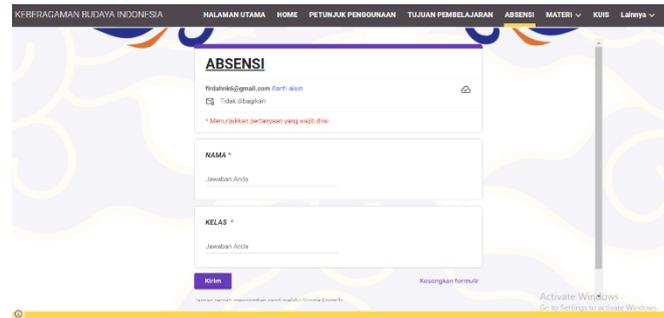
14) Halaman tujuan pembelajaran



Gambar 5.7 Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran berisikan KI, KD dan indikator sesuai dengan kurikulum 2013 pada kelas III di MI Al-Islah Sidowayah. Point-point KI mulai dari KI 1 sampai KI 4 dan Kompetensi dasar kognitif dan psikomotorik.

15) Halaman absensi



Gambar 5.8 Halaman Absensi

Halaman absensi, menuju ke google form masing-masing. Halaman presensi akan ada perintah untuk mengisi data diri Nama dan Kelas. Data presensi akan dikirim ke email guru kelas.

16) Halaman materi



Gambar 5.9 Halaman Materi

Halaman materi terdapat paparan materi singkat tentang perbedaan di lingkungan sekitar dan keberagaman budaya

Indonesia, terdapat percakapan saling memuji adanya perbedaan, ayat Al-Qur'an tentang keberagaman budaya Indoensia, dan terdapat tombol-tombol yang diarahkan pada materi selanjutnya yaitu tentang deskripsi dan macam-macam makanan khas, rumah adat, baju adat, lagu daerah.

17) Halaman kuis



Gambar 5.10 Halaman Kuis

Setelah membaca, menyimak, dan memahami materi keberagaman. Siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada google form. Diakhir soal akan ada tombol kirim dan melihat skor.

18) Halaman profil pengembang



Gambar 5.11 Halaman Profil Pengembang

Halaman terakhir terdapat profil pengembang, yang berisikan tentang biodata singkat meliputi nama, alamat email, dan no HP.

Pada tahap ini juga dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi tersebut dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator pembelajaran. Berikut ini adalah saran dan kritik dari para validator ahli dan ahli pembelajaran.

4. Menambahkan halaman utama

Berdasarkan saran dari ibu Dr. Hj. Umi Machmudah M.A selaku validator ahli media yaitu menambahkan halaman utama yang berupa judul, kelas dan identitas sekolah. Selain itu menambahkan menu petunjuk penggunaan dan *Start* (Mulai).

5. Menambahkan petunjuk penggunaan

Validator ahli media memberi masukan untuk menambahkan petunjuk penggunaan. Halaman tersebut berfungsi untuk memberi arahan atau alur penggunaan bagi guru dan siswa.

6. Menambahkan materi pada Indikator 2

Dr. Hj. Umi Machmudah M.A selaku validator ahli media memberi masukan untuk menambahkan materi Indikator 2 yaitu menentukan sikap yang dapat diambil kala menghadapi perbedaan dengan baik. Pada halaman tersebut peneliti menambahkan percakapan tentang saling toleransi terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Selanjutnya tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*). Setelah media sudah memenuhi kriteria valid, media pembelajaran akan di

uji coba pada siswa. Setelah media melalui tahap validasi bersama para tim ahli, media tersebut akan diimplementasikan di ruang kelas yang sebenarnya. Konsep penting dalam tahap implementasi adalah bagaimana peneliti dapat memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mengaplikasikan media yang dikembangkan. Dimana pada tahap ini bertujuan untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran. Disini peneliti melakukan pre-test sebelum implementasi media, setelah itu media di ujicobakan didalam kelas dan peneliti juga melakukan pengamatan tentang proses pembelajaran, interaksi siswa, faktor pendukung serta faktor penghambat penerapan media yang dikembangkan. Setelah itu peneliti melakukan post-test yang mana hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan.

Langkah terakhir dari tahap pengembangan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Hasil pemahaman siswa dilihat dari hasil prestasi siswa mengerjakan post test. Rata-rata hasil post tes pada kelas 3 mengalami peningkatan dari 68 menjadi 85.

B. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Website Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Untuk mengukur validitas produk, diberikan angket kepada validator ahli yang berisi beberapa pernyataan dan skor pilihan berskala 1-4. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran angket tersebut dengan mengacu pada rumus berikut ini:

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 5.1 Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas Produk¹⁰⁹

Persentase	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
65% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
45% < skor ≤ 64%	Cukup Valid	Cukup Layak
0% < skor ≤ 44%	Kurang Valid	Kurang Layak

Pengembangan media pembelajaran website ini divalidasi oleh beberapa ahli validator yaitu ahli validator media, ahli validator materi, dan ahli validator pembelajaran. Dengan indikator-indikatornya adalah sebagai berikut.¹¹⁰

1. Tingkat kedalaman materi, untuk mengetahui materi atau isi pembelajaran yang disajikan melalui media komputer sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Urutan penyajian isi pembelajaran, untuk mengetahui urutan penyajian isi pembelajaran telah dilakukan dengan baik atau telah mengikuti kaidah-kaidah teori pembelajaran.

¹⁰⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm. 313

¹¹⁰ Made, Wena. *“Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional”*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2011).

3. Kejelasan penggunaan bahasa, untuk mengetahui bahasa yang digunakan telah dipahami oleh siswa dengan baik.
4. Kejelasan tabel, gambar, grafik, animasi, untuk mengetahui tabel, gambar, grafik, animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu merangsang motivasi belajar siswa.
5. Tampilan secara keseluruhan, untuk mengetahui tampilan fisik pembelajaran media komputer secara keseluruhan sudah baik dan menarik.¹¹¹ Media pembelajaran yang baik juga dinilai dari aspek materi.

Hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran website ini valid dan layak untuk diujicobakan dan digunakan di kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.

1. Berdasarkan uji validitas media pembelajaran berbasis *website* memperoleh hasil presentase sebesar 93%. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti diantaranya perlu menambahkan petunjuk penggunaan dan menambahkan materi pada indikator ke-3. Validator memberi saran bertujuan agar media *website* sempurna dan sesuai dengan tujuan pengembangannya. Setelah merevisi uji coba yang pertama validator menyatakan media layak digunakan, bagus dan membelajarkan.

¹¹¹ Made, Wena. "Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional". (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011)

2. Berdasarkan uji validitas materi pembelajaran berbasis *website* memperoleh hasil layak dengan presentase sebesar 76,6%.
3. Berdasarkan uji validitas guru atau ahli pembelajaran pembelajaran berbasis *website* memperoleh hasil presentase sebesar 98% (Sangat Layak). Validator memberikan komentar sudah bagus layak digunakan serta sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Uraian diatas diperkuat dengan riteria penilaian dari aspek materi menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 33) adalah sebagai berikut:

1. Sahih atau valid, materi yang disajikan harus teruji kebenarannya. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah keaktualan materi sehingga tidak ketinggalan jaman.
2. Tingkat kepentingan (significant), memilih materi perlu mempertimbangkan sejauh mana materi tersebut penting dilihat dari subjek, waktu dan tempatnya.
3. Kebermanfaatan (utility), materi harus dimungkinkan untuk dipelajari.¹¹²
4. Learnability, sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya dan layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
5. Menarik minat (interest), materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut.

¹¹² Rudi Susilana.Cepi Riyana, "Media Pembelajaran". (Bandung :CV Wacana Prima, 2008)

Berdasarkan kajian kriteria evaluasi media dan materi, media pembelajaran yang baik, salah satunya dapat dilihat melalui kebermanfaatannya.

Selain itu, media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan memberi dampak lebih baik bagi siswa dan guru

C. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Website Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Hasil uji efektifitas media pembelajaran mendapatkan hasil yang baik dan media pembelajaran *website* ini dikatakan dapat memberikan hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari kemeningkatan hasil post-test yang meningkat daripada pre-test. Rata-rata hasil post tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 68 menjadi 85. Media pembelajaran *website* membawa dampak baik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan teori pada fungsi media dalam pembelajaran yakni membuat siswa turut berpartisipasi secara nyata dalam proses penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam hadits Nabi SAW sudah tersirat mengenai manfaat media pembelajaran, di antaranya yakni ketika Nabi Saw. Menjelaskan ajarannya menggunakan media seperti gambar, kerikil, dan jari tangan. Dengan media tersebut, para shahabat menjadi lebih paham dengan apa yang disampaikan Nabi SAW. Secara lebih luas, ada banyak manfaat yang diperoleh dari menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, di antaranya:

1. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam memberikan materi pelajaran.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
4. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
5. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
6. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera seperti: terlalu besar, terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, peristiwa masa lalu, kompleks, dan konsep yang terlalu luas.¹¹³

Demikian kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ada atau tidaknya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Jika di dalam suatu sekolah tidak terdapat media pembelajaran maka dapat dipastikan bahwa proses belajar mengajar tidak efektif sehingga siswa pun tidak akan aktif. Di dalam Pendidikan Islam, alat atau media itu jelas diperlukan. Sebab alat atau media pengajaran

¹¹³ Sudjana, Nana, "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar", (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2009).

itu mempunyai peranan yang besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Abu Bakar Muhammad berpendapat, bahwa kegunaan alat atau media itu antara lain ialah:

1. Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
2. Mampu mempermudah pemahaman, dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
3. Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
4. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
5. Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam, indera, melatihnya, memperhalus perasaan dan cepat belajar.¹¹⁴

¹¹⁴ Ramayulis, "Ilmu Pendidikan Islam", (Jakarta: Kalam Mulia, 2002)

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran *website* materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yang terdiri dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.
2. Pengembangan media pembelajaran *website* ini divalidasi oleh beberapa ahli validator yaitu ahli validator media, ahli validator materi, dan ahli validator pembelajaran. Hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran *website* ini valid dan layak untuk diujicobakan dan digunakan di kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.
3. Berdasarkan uji validitas media pembelajaran berbasis *website* memperoleh hasil presentase sebesar 93%. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti diantaranya perlu menambahkan petunjuk penggunaan dan menambahkan materi pada indikator ke-3. Validator memberi saran bertujuan agar media *website* sempurna dan sesuai dengan tujuan pengembangannya. Setelah merevisi uji coba yang pertama validator menyatakan media layak digunakan, bagus dan membelajarkan.
 - a. Berdasarkan uji validitas materi pembelajaran berbasis *website* memperoleh hasil layak dengan presentase sebesar 76,6%.
 - b. Berdasarkan uji validitas guru atau ahli pembelajaran pembelajaran berbasis *website* memperoleh hasil presentase sebesar 98% (Sangat

Layak). Validator memberikan komentar sudah bagus layak digunakan serta sangat membantu dalam proses pembelajaran.

- c. Hasil uji efektifitas media pembelajaran mendapatkan hasil yang baik dan media pembelajaran *website* ini dikatakan dapat memberikan hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari kemeningkatan hasil post-test yang meningkat daripada pre-test. Rata-rata hasil post tes pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 68 menjadi 85.

Berdasarkan pemaparan kesimpulan diatas, media pembelajaran *website* tervalidasi layak diujicobakan kepada siswa kelas III MI Al-Islah Sidowayah sehingga hasil belajar PKN pada materi keberagaman budaya Indonesia meningkat.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berangkat dari paparan produk berupa media pembelajaran berbasis *website* peneliti memberi saran dalam memanfaatkan media sebagai berikut.

- a. Guru sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia.
- b. Guru sebaiknya memahami dulu cara penggunaan media pembelajaran sebelum menerapkan kepada siswa agar dapat menggunakan media pembelajaran *website* dengan baik.

- c. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran *website* dirumah secara mandiri maupun disekolah bersama guru.
- d. Siswa sebaiknya menjadikan media pembelajaran *website* ini sebagai sumber pendamping dalam belajar dan mencari sumber belajar yang lainnya.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *website* dapat dimanfaatkan pada kelas 3 sekolah dasar khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Untuk dapat mengakses *website* ini, pastikan memiliki link dan terhubung dengan internet.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan produk yang sudah dikembangkan maka saran untuk pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang ingin mengembangkannya dapat menambahkan audio pada setiap halaman.
- b. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan animasi bergerak yang menarik dalam media pembelajaran berbasis *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2006.
- Abdilla Putri, Arda dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Muatan PKn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD*. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 2022.
- Abdul Haris. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran*. Andragogi Jurnal Diklat Teknis. No. 2 Vol. VI Desember 2018
- Agus Prasetyo Kurniawan dan Ahmad Lubab, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press. 2014.
- Ahmad Rochali. *Kebinekaan Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Implementasinya Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Disertasi, Institut Ptiq*. Jakarta. 2021.
- Aim, Neiny, Diana Noor. *Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media To Improve Students' Information Literacy*. *Journal of Social Studies Education Research*. Jurnal Nasional. 2018.
- Anggraini, dkk. *Buku Guru Tematik Terpadu Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Awaliana, Rohmawati. *Pentingnya Kompetensi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran di SD (Sekolah Dasar)* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Baso Madiung, Zainuddin Mustapa, Andi Gunawan. *Pendidikan Kewarganegaraan, Civic Education*. Jakarta: Calebes Media Perkasa. 2018.
- Batubara, Hamdan Husein. *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta : Deepublish. 2018.
- Borg W.R. and Gall M.D. *Educational Research: An Introduction, 4th edition* London: Longman Inc.1983

- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Danang Setyadi dan ABD. Qohar, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret*. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif Sinta 2, 2017, p-ISSN: 2086-2334; e-ISSN: 2442-4218.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nusa Dua, 2012.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Bandung: Diponegoro. 2008
- Depdiknas. *Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Desak Gede, Wirayanti, *Aktualisasi Pemikiran Jean Piaget dalam Implementasi Kurikulum 2013*, Proceedings Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA V Tahun 2015
- Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman. *Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD*. Jurnal Teknologi Pendidikan Educate Sinta 4. Vol. 6 No. 2, Juli, 2021.
- Direktorat pendidikan dasar. *Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0*. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>, diakses tanggal 25 Februari 2023
- Djahiri, A.K. *Kapita Selekta Pembelajaran; Pembaharuan Paradigma PKN – PIPS – PAI*. Bandung: FPIPS UPI Bandung, 2007.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2013
- Erwin Januarisman. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VII*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, No. 2 Vol. III, Oktober 2016.
- Feri Tirtoni. *Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar*. Buku Baik; Yogyakarta, 2016

- Frysca, Dini, Yayang. *Implementasi Pembelajaran PKn Sebagai Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021.
- Hani, Dinie, Yayang. *Rancang Bangun Media Google Sites Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran PPKN Kelas IV* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 11 Nomor 8 Tahun 2022, 909-916.
- Hanida Karuniasari. *Survei Tingkat Kelincahan Siswa Kelas IV-V MI Di Gugus Hasan Munadi Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2010.
- Haris Pito, Abdul. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran*. Andragogi Jurnal Diklat Teknis. Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018.
- Harminingtyas, Rudika. *Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang*. Jurnal STIE Semarang, Vol. 6, No. 3, Oktober 2014.
- Havighurst, Robert. J. *Human Development and Education*. New York : Longmans, Green & Co, 1953.
- Iba Muhibba, Yusfina. *Buku Guru Tematik Terpadu Tema 7 Perkembangan Teknologi untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasiona, 2018.
- Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah: *Tuhfatul Maudūd bi Ahkāmīl Maulūd*, diterjemahkan oleh Ahmad Zainuddin, Zaenal Mubarak dengan judul, *Menyambut Buah Hati*. Jakarta: Ummul Qura, 2014.
- Ifa Zuhria. *Pengembangan Bahan Ajar Higher Order Thinking Skills (Hots) Berbasis Website Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Di Madrasah Ibtida'iyah Nahdlatul Ulama' Kecamatan Wonosari Kabupaten Malang*, Tesis. Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.
- Ina, Ahmad, Fadlatul. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang*. Jurnal Pendidikan dan Sains. Volume 2, Nomor 3, Desember 2020.

- Januarisman, Erwin. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas VII*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, No. 2 Vol. III, Oktober 2016.
- Jean Piaget. *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1950.
- Kemendikbud, *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta, 2013.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan ; Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 2016.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Made, Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.
- Makmun. *Perkembangan Anak*. Bandung Remaja Rosdakarya, 1995.
- Maulida Fikria Nasol. *Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis Website Melalui Portal Moodle pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang*, Tesis, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.
- Medhitya, Arifin, Prayuningtyas, Selvia, Setyowati. *Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Sinta 3. Vol. VIII, No. 2, July 2021, pp. 129-145.
- Mukhamad, Suyato, Elly, Abdul Aziz. *Developing an Android-Based Mobile Application for Civic Education Learning*. International Journal of Interactive Mobile Technologies Vol. 14, No. 16, 2020.
- Nova Sulasmianti, *Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google Site*. Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 9 No. 2, Juli - Desember 2021 ISSN : 1858-4713

- Novi, Shindy dkk. *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Widina Bhakti Persada;Bandung,2021.
- Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV*. Jurnal Basicedu Sinta 3. Vol 5 No 6 Tahun 2021.
- Nunuk Suryani dan Ahmad Setiawan. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda, 2018.
- Nyoto Kurniawan dan Ridwan Sanjaya. *Website Praktis dengan Google Sites*. Jakarta: PT AlexMedia Komputindo, 2010.
- Otib Satibi Hidayat. *Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Sinta 3. Vol 5 No 6 Tahun 2021, 5436-5444.
- Paul Suparno. *Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Prasetyo Kurniawan, Agus dan Ahmad Lubab. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.
- Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Putri, N. K. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Qayyim Al-Jauziyyah, Ibnu. *Tuhfatul Maudūd bi Ahkāmīl Maulūd*, diterjemahkan oleh Ahmad Zainuddin, Zaenal Mubarak dengan judul, *Menyambut Buah Hati*. Jakarta: Ummul Qura, 2014.
- Rachman Arief *Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail*. Surabaya: SNTEKPAN V ITATS, 2017
(<https://conference.itats.ac.id/index.php/sntekpan/2017/paper/viewFile/134/22>)
- Rachman, Dayang Noor Camellia. *Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.

- Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2002.
- Riri Zulvira, Neviyarni, Irdamurni. *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusa. Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Rochali, Ahmad. *Kebinekaan Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Implementasinya Dalam Kehidupan Bermasyarakat*. Disertasi. Jakarta: Institut Ptiq, 2021.
- Rudi Susilana. Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima, 2008.
- Rudika Harminingtyas. *Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang*. Jurnal STIE Semarang, Vol. 6, No. 3, Oktober 2014.
- Sadiman dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2010.
- Saidurrahman dan Arifinsyah. *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Prenadamedia Group, Jakarta, 2018.
- Sapriya. *Analisis Signifikansi "Content" PKn Persekolahan dalam Menghadapi Tuntutan Era Demokrasi dan Penegakan Hak Asasi Manusia*. Jurnal Civicus (1) 57-72. Bandung. Jurusan PMPKN. UPI, 2001.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 2(7), 1008–1016. 2017.
- Setyadi, Danang dan Abd. Qohar. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret*. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 2017. Sinta 2. p-ISSN: 2086-2334; e-ISSN: 2442-4218.
- Shobiroh, Aninditya. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKN Kelas 3 SD/ MI Di Masa Pandemi Covid-19. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Sinta 3*. Volume 5 Nomor 2 Agustus 2021.

- Sudjana. Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta, 2019.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara, 2002.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima, 2008.
- Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Campbell, J. T., & Frydenberg, M. *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning, 2018.
- Yuliawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran PPKN Materi Globalisasi Di SDN Gondangdia 01 Pagi Jakarta Pusat. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* Vol. 3 No. 1, Juli – Desember 2021.
- Zen Amiruddun. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras, 2010.

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-016/Ps/HM.01/04/2023

04 April 2023

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Madrasah MI Al-Islah Sidowayah

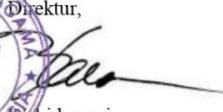
di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama	: Firdah Nailil Karimah
NIM	: 210103210003
Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing	: 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd 2. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Direktur,

Mahidmurni

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL-ISHLAH SIDOWAYAH MADRASAH IBTIDAIYAH AL - ISLAH SIDOWAYAH

NSM : 111235140013 NPSN : 60716667
STATUS : TERAKREDITASI B
AKTE NOTARIS : Ny. WIDAJATI SOEDJOKO HARIADHI, SH
NOMOR : 03 TANGGAL 02 DESEMBER 2011
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA
NOMOR : AHU - 1137.AH.01.04.Tahun 2012

Alamat : Jl. Raya Sidowayah No. 03 Desa Sidowayah Kec. Beji Kab. Pasuruan Kode Pos 67154 Email : ypi.alishlahsidowayah@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 06/B.1/MI/14.00.13/IV/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **M. QOMARUDIN MALIK, S.Pd**
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat Kantor : Jl. Raya Sidowayah No. 03

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : FIRDAH NAILIL KARIMAH
NIM/NIMKO : 210103210003
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
2. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website
Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3
MI Al Ishlah Sidowayah

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

03 April 2023
Kepala Madrasah,
M. QOMARUDIN MALIK, S.Pd

Lampiran 3. Surat Permohonan Menjadi Validator



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA**

Jalan Ir. Soekarno No. 34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-014/Ps/PP.009/04/2023
Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi**

14 April 2023

Kepada
Yth. Dr. Muh. Hambali, M.Ag

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Firdah Nailil Karimah
NIM : 210103210003
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
2. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Direktur,

[Signature]
Wahidmurni





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130
 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-005/Ps/PP.009/04/2023

04 April 2023

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Media**

Kepada

Yth. Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama	: Firdah Nailil Karimah
NIM	: 210103210003
Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing	: 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd 2. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Direktur,

Wahidmurni



Lampiran 4. Angket Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS 3 MI AL-ISLAH SIDOWAYAH

A. Pengantar

Berhubung dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Oleh karena itu peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli materi. Tujuan pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : Dr. Muh. Hambali M.Ag

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Ibu/Bapak mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom nilai. Silahkan memberi centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Kriteria	Keterangan
1	TL	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/ jelek)
2	KL	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket kurang baik)
3	L	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
4	SL	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi media dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran			✓	
2	Keakuratan konsep materi			✓	
3	Keruntutan isi materi			✓	
4	Ketepatan cakupan materi			✓	
5	Kesesuaian contoh didalam materi			✓	
6	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi			✓	
7	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban			✓	
8	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa			✓	
9	Penyajian soal di sertakan pembenaran jawaban			✓	
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal			✓	
11	Kesantunan dalam penggunaan bahasa.				✓
12	Media dapat melibatkan interaksi siswa			✓	
13	Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri.			✓	
14	Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja			✓	
15	Daya tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa			✓	

Kritik dan Saran

Malang, Kamis, 13 April 2023


Murti. HAMBALI

Lampiran 5. Angket Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS 3 MI AL-ISLAH SIDOWAYAH

A. Pengantar

Berhubung dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Oleh karena itu peneliti memohon kesediaan ibu untuk bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli media. Tujuan pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai validator ahli media.

Nama : Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S3

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom nilai. Silahkan memberi centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

Skor	Kriteria	Keterangan
1	TL	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/ jelek)
2	KL	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket kurang baik)
3	L	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
4	SL	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Desain tampilan menarik				✓
2	Penggunaan media yang praktis				✓
3	Memenuhi kebutuhan pembelajaran			✓	
4	Media mudah digunakan				✓
5	Media menyenangkan				✓
6	Kemudahan dalam navigasi			✓	
7	Petunjuk penggunaan jelas			✓	
8	Kemudahan dalam menjalankan <i>Website</i>				✓
9	Kejelasan tulisan pada materi, butir soal dan jawaban				✓
10	Kesesuaian gambar pada media				✓
11	Media sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓
12	Gambar dan video yang ditampilkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa				✓
13	Media dapat di putar ulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat				✓
14	Komposisi warna pada setiap halaman tidak menimbulkan kejenuhan				✓
15	Kemudahan media untuk dipahami dan digunakan guru dan siswa			✓	

Kritik dan Saran

1. Menambahkan materi dari tujuan pembelajaran no.3 [sikap]
2. Melengkapi petunjuk penggunaan media

Malang, 15 April 2023



Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A

Lampiran 6. Angket Ahli Pembelajar

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS 3 MI AL-ISLAH SIDOWAYAH

A. Pengantar

Berhubung dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis website pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Oleh karena itu peneliti memohon kesediaan ibu untuk bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini bertujuan untuk menemukan kesesuaian manfaat media pembelajaran yang dikembangkan pada materi keberagaman budaya Indonesia. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya mengucapkan banyak terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai validator ahli pembelajaran.

Nama: Titie Rosyidah, S. Pd.S

NUPTK : 5733759661300012

Instansi : MI AL-ISLAH SIDOWAYAH

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom nilai. Silahkan memberi centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika memiliki dan diperlukan kritik dan saran, Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

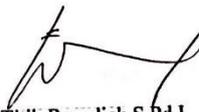
C. Pernyataan-Pernyataan Angket

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi media dengan KI, KD, dan indikator				✓
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis				✓
3	Desain media baik				✓
4	Media mudah digunakan				✓
5	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi				✓
6	Media tidak mengalami error saat digunakan			✓	
7	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓
8	Interaktifitas siswa dengan media baik				✓
9	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun				✓
10	Media memiliki sifat yang Menyenangkan				✓
11	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi				✓
12	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
13	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa				✓
14	Warna, font, dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa				✓
15	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada				✓

Kritik dan Saran

Sudah bagus, Layak di gunakan serta sangat membantu dalam proses pembelajaran

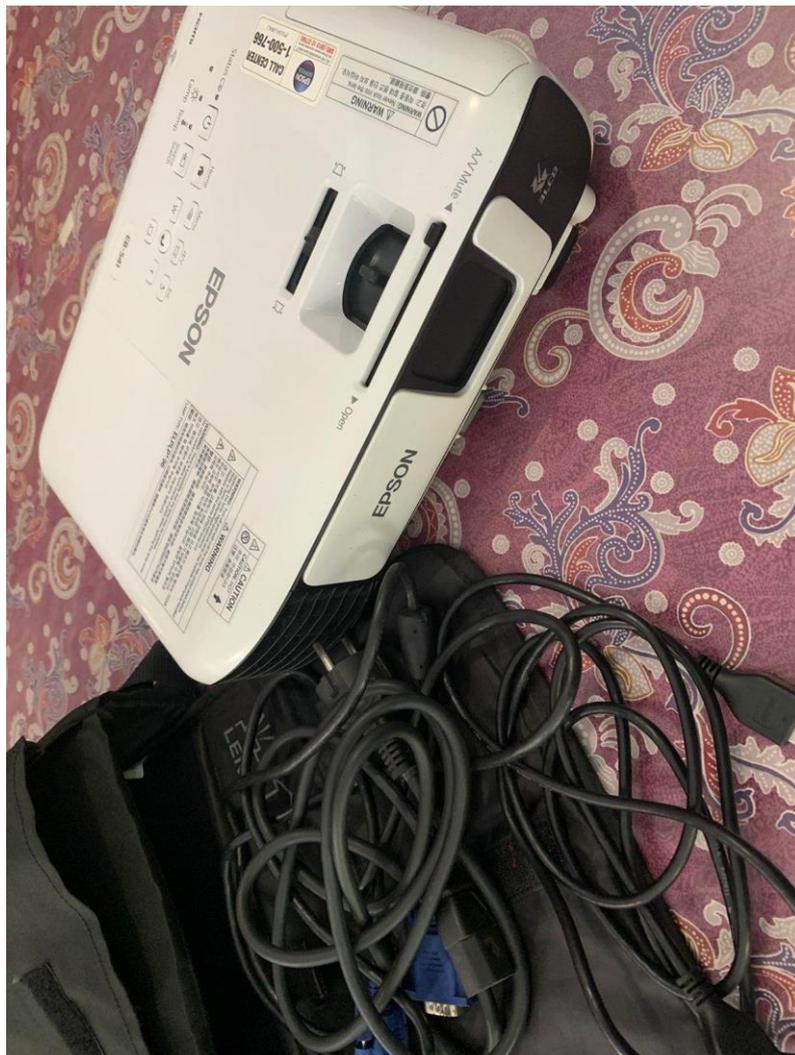
Pasuruan, 02 - Mei - 2023


Titik Rosydiah S.Pd.I

Lampiran 7. Barcode dan Link Media



Lampiran 8. Dokumentasi



**Mengidentifikasi fasilitas yang dimiliki sekolah (Analisis/
Analysis)**



**Penerapan Media *Website*
Implementasi (Implementation)**



Pelaksanaan Post Test

Evaluasi (Evaluation)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas

Nama : Firdah Nailil Karimah
NIM : 210103210003
TTL : Pasuruan, 25 Agustus 1999
Alamat Asal : Mindi RT/RW 02/03 Sidowayah Beji Pasuruan
No. HP : 085755594236
Email : Firdahnk8@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Untung Suropati/ 2006
2. MI Al-Islah Sidowayah/ 2011
3. MTsN Tambakberas Jombang/ 2014
4. MAN Tambakberas Jombang/ 2017
5. S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang/ 2021
6. S2 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang/ 2023