

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITES*

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV

MIN 2 KOTA MALANG

TESIS



Oleh:

FIRZANI OKTAVIA DWI RAHMA PUTRI

NIM. 220103210003

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITES*

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV

MIN 2 KOTA MALANG

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pada Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Oleh:

FIRZANI OKTAVIA DWI RAHMA PUTRI

NIM. 220103210003

PASCASARJANA

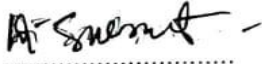
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

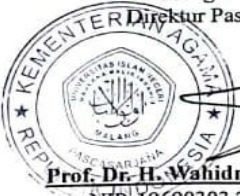
2024

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang** telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis pada tanggal 3 Juli 2024.

Dewan Penguji	Tanggal	Tanda Tangan
Penguj Utama <u>Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D</u> NIP. 196705292000031001	15 / 7 24	
Ketua Penguji <u>Dr. Muhammad Amin Nur, M.A</u> NIP. 197501232003121003	16 / 7 24	
Penguji/Pembimbing I <u>Dr. Hj. Sulalah, M.Ag</u> NIP. 196511121994032002	17 / 7 24	
Penguji/ Pembimbing II <u>Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd</u> NIP. 197606192005012005	16 / 7 24	

Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana

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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri

NIM : 220103210003

Program : Magister (S-2)

Institusi : Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Malang, 29 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri

LEMBAR MOTTO

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada kemudahan tanpa doa

-Ridwan Kamil

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji Syukur serta Rahmat dari Allah SWT dan do'a dari orang-orang tersayang, akhirnya tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bahagia dan bangga penulis ucapkan rasa Syukur dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan Rahmat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik dan tepat waktu.
2. Tesis ini penulis persembahkan sepenuhnya kepada orang hebat dalam hidup penulis yang berjuang demi memberikan Pendidikan yang baik untuk anaknya. Bapak Nur Susilo dan Mama Istiyah yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang memberikan dukungan moril maupun materil serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis. Keduanyalah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga penulis dapat sampai pada tahap menyanggah gelar magister ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan do'a baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan pada penulis.
3. Penulis persembahkan tesis ini untuk kakak penulis Eka Diah Nur Istiyaningrum serta keponakan tercinta Angiebote Lee Hubbil Umami yang telah menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Terima kasih menjadi kakak yang selalu ada untuk penulis selama penulis menempuh pendidikan dengan merantau.

4. Tesis ini penulis persembahkan untuk Mas Mamba'un Ni'am Khoirul Fuady, seseorang yang hadirnya memberikan warna di kehidupan penulis, menjadi orang yang selalu ada setelah orang tua. Tak hentinya memberikan bantuan-bantuan dalam menyelesaikan tesis ini. Terimakasih atas segala do'a dan dukungannya, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis dalam menempuh pendidikan dari SMA semoga dapat terus kebersamai dalam setiap perjalanan penulis.

5.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas izin, rahmat dan hidayah-Nya penulisan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang” dapat selesai dengan baik. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita harapkan syafa’atnya di hari akhir.

Tesis ini adalah salah satu syarat yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai tugas akhir studi magister di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini tidak dapat terwujud tanpa adanya keterlibatan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dengan cara memberikan bantuan, bimbingan, motivasi, moral dan material. Maka dari itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku ketua program studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini dapat selesai.
4. Dr. Hj Sulalah, M,Ag selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan hingga tesis ini selesai.
5. Seluruh dosen dan staff pascasarjana yang telah memberikan bimbingan pembelajaran, pengetahuan, dan kemudahan dalam pelayanan akademik dan administrative selama penulis menyelesaikan studi di Pascasarjana UIN Malang.
6. Kedua orang tua saya Bapak Nur Susilo dan Mama Istiyah dan Kakak Eka Diah yang telah memberikan dukungan penuh sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik
7. Nanang Sukmawan S, S.Pd., M.Pd.I selaku kepala madrasah MIN 2 Kota Malang dan Dra. Sukmaningtyas selaku guru IPAS kelas IV yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

8. Keluarga besar MIN 2 Kota Malang yang telah memberikan do'a serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini
9. Keluarga besar penulis atas do'a dan semangat yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi magister di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
10. Seluruh pihak yang berpartisipasi membantu penulis hingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini belum sempurna sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penulis sendiri.

Malang, 29 Mei 2024
Penulis

Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri
NIM. 220103210003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN	iii
LEMBAR MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
ABSTRAK ARAB	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumuan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Orisinalitas Pengembangan	10
F. Definisi Operasional	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites	20
1. Media Pembelajaran Google Sites	25
B. Keefektifan Media Pembelajaran berbasis Google Sites	29
C. Kemenarikan Media Pembelajaran berbasis Google Sites	33
D. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	35
E. Kerangka Berpikir	37

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan	39
D. Uji Produk	43
E. Jenis Data	44
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	54
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran <i>Google Sites</i>	54
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	55
2. <i>Design</i> (Desain).....	56
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	58
4. <i>Implement</i> (Implementasi).....	65
H. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	68
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	68
1. Hasil Validasi Ahli Media.....	68
2. Hasil Validasi Ahli Materi	71
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	73
4. Hasil Analisis Hasil Belajar.....	77
5. Hasil Respon Siswa	80
C. Revisi Produk.....	81
BAB V PEMBAHASAN	83
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS.....	83
B. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS.....	89
C. Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> pada Mata Pelajaran IPAS.....	90
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96

DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	103
VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN	118
VALIDASI TEST.....	122
LEMBAR RESPON SISWA	125
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	135

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	48
Table 3.6 Skala Likert	49
Table 3.7 Kriteria Presentase Angket Validasi	50
Table 3.8 Skala Likert	51
Table 3.9 Kriteria Presentase Angket Validasi	51
Tabel 4.1 Kegiatan Implementasi Produk	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	74
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa	77
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	77
Tabel 4.7 Hasil Uji-t.....	78
Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa	80
Tabel 4.9 Revisi Produk	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 2	: Surat Permohonan Menjadi Validator	105
Lampiran 3	: Instrumen Validasi Ahli Media.....	108
Lampiran 4	: Hasil Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 5	: Instrumen Validasi Ahli Materi	112
Lampiran 6	: Hasil Validasi Ahli Materi Pertama	114
Lampiran 7	: Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	116
Lampiran 8	: Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	118
Lampiran 9	: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	120
Lampiran 10	: Lembar Validasi Instrumen Test	122
Lampiran 11	: Hasil validasi Instrumen Tes.....	123
Lampiran 12	: Lembar Respon Siswa	125
Lampiran 13	: Hasil Respon Siswa	126
Lampiran 14	: Lembar test	127
Lampiran 15	: <i>Qr Code</i> Media Pembelajaran	132
Lampiran 16	: Dokumentasi	133
Analisis buku ajar.....		133
Analisis sumber daya yang ada di madrasah.....		133
Implementasi media pembelajaran <i>google sites</i>		134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rata-Rata Hasil Asesmen IPAS.....	5
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	39
Sumber gambar: <i>google.com</i>	39
Gambar 4.1 Halaman Utama.....	59
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan	60
Gambar 4.3 Halaman Menu	60
Gambar 4.4 Halaman Tujuan Pembelajaran	61
Gambar 4.5 Halaman Peta konsep	61
Gambar 4.6 Halaman Materi.....	62
Gambar 4.7 Halaman Evaluasi.....	62
Gambar 4.8 Halaman Glosarium.....	63
Gambar 4.9 Halaman Daftar Pustaka.....	64
Gambar 4.7 Halaman Profil Pengembangan	64
Gambar 5.1 Qr Code Media Pembelajaran IPAS	86
Gambar 5.2 Halaman Utama Media Pembelajaran IPAS	87

ABSTRAK

Putri, Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang. Tesis: Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (1) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

Media pembelajaran berbasis *google sites* dikembangkan untuk menjadi solusi dari permasalahan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *google sites* secara spesifik dikembangkan untuk mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV yang terdapat dalam kurikulum merdeka. Tujuan dari penelitian ini (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang (2) Menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis *google sites* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. (3) Mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dan tahapannya yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluate*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, observasi, angket dan tes. Validasi produk dilakukan oleh 3 orang validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran dan uji coba lapangan pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang dengan menggunakan *one group pretest posttest design*.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan kemudian menghasilkan (1) Sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi keberagaman budaya di Pulau Jawa mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media pembelajaran yang dikembangkan sudah diuji validasi dan memperoleh hasil layak dan efektif digunakan. Validasi ahli media mendapatkan presentase 92%, validasi ahli materi mendapatkan presentase 92% dan validasi ahli pembelajaran dengan presentase 91%. (2) Uji efektivitas media diperoleh dari hasil pretest dan posttest mengalami peningkatan dari 71 menjadi 86 artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. (3) Hasil kemenarikan media pembelajaran diperoleh dari angket respon siswa sebesar 88% artinya media pembelajaran menarik menurut pandangan siswa.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, *google sites*, IPAS

ABSTRACT

Putri, Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri. 2024. Development of Google Sites-based Learning Media to Improve Learning Outcomes in Science Subjects for Class IV MIN 2 Kota Malang. Thesis: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Masters Study Program, Postgraduate Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: (1) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

Google sites-based learning media was developed to be a solution to problems in learning. Google sites-based learning media was specifically developed for class IV Natural and Social Sciences subjects contained in the independent curriculum. The objectives of this research are (1) To determine the process of developing Google Sites-based learning media in science subjects for class IV MIN 2 Kota Malang (2) To explain the effectiveness of Google Sites-based learning media in improving learning outcomes in science subjects for class IV MIN 2 Kota Malang. (3) Knowing the attractiveness of Google Sites-based learning media in science subjects for class IV MIN 2 Kota Malang.

The research method used in this research and development is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model and the stages are Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate. The data collection techniques used were interviews, observation, questionnaires and tests. Product validation was carried out by 3 validators, namely media expert validator, material expert validator and learning expert validator and field trials on class IV MIN 2 Kota Malang using a one group pretest posttest design.

Based on the research and development that has been carried out, we have produced a product in the form of Google Sites-based learning media on cultural diversity material on the island of Java for Natural and Social Sciences (IPAS) subjects. The learning media developed has been validated and obtained results that are suitable and effective for use. Media expert validation received a percentage of 92%, material expert validation received a percentage of 83% and learning expert validation received a percentage of 91%. The media effectiveness test obtained from the pretest and posttest results increased from 71 to 86, meaning there was a difference between before and after using learning media. The results of the attractiveness of the learning media obtained from the student response questionnaire were 88%, meaning that the learning media was interesting according to the students' views.

Keywords: development, learning media, Google sites, IPAS

ABSTRAK ARAB

فوتري، فرزاني اكتافيا دووي رحي. 2024. تطوير وسائل التعلم المستندة إلى مواقع لإرتفاع نتائج التعلم في المواد و الإجتماعية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الإسلامية الحكومية الثانية *Google Sites* العلوم الطبيعية مالانج. أطروحة: برنامج دراسة الماجستير تعليم المعلمين لمدرسة الإبتدائية، برنامج الدراسات العليا بجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك ابراهيم مالانج. المشرف: (1) الدكتورة الحجة سلاله الماجستر. (2) الدكتورة الحجة سمسول سوسيلواتي الماجستر.

لتكون حلاً لمشاكل التعلم. تم تطوير وسائل التعلم *Sites Google* تم تطوير وسائل التعلم المستندة إلى مواقع للصف الرابع الواردة في خصيصاً لمواضيع العلوم الطبيعية والاجتماعية *Google Sites* المستندة إلى مواقع المناهج الدراسية المستقلة. أهداف هذا البحث هي (1) تحديد عملية تطوير وسائل التعلم المبنية على مواقع في المواد العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الإ. (2) شرح فعالية *Google Sites* في تحسين التعلم النتائج في المواد العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب *Google Site* وسائل التعلم على مواقع الصف الرابع في المدرسة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج. (3) معرفة مدى جاذبية الوسائل التعليمية في المواد العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الرابع في المدرسة *Google Site* المستندة على مواقع الإسلامية الحكومية الثانية مالانج

طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث والتطوير هي البحث والتطوير (*R&D*) باستخدام نموذج التطوير *ADDIE* والمراحل هي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلة والملاحظة والاستبيانات والاختبار. تم التحقق من صحة المنتج بواسطة 3 مدققين، وهم المدقق الخبير في الوسائل، والمدقق الخبير في المواد، والمدقق الخبير في التعلم والتجارب الميدانية على طلاب الصف الرابع في المدرسة الإسلامية الحكومية الثانية مالانج باستخدام تصميم الاختبار القبلي لمجموعة واحدة (*one group pretest posttest design*).

التحقق من صحة الوسائل التعليمية التي تم تطويرها وحصلت على نتائج مناسبة وفعالة للاستخدام. حصل تصديق الخبراء الإعلاميين على نسبة 92%، وحصل تصديق خبراء المواد على نسبة 83%، وحصل تصديق خبراء التعلم على نسبة 91%. ارتفعت درجة اختبار فعالية الوسائل التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار القبلي والبعدي من 71 إلى 86، مما يعني وجود فرق بين قبل وبعد استخدام وسائل التعلم. وكانت نتائج جاذبية وسائل التعلم التي تم الحصول عليها من استبيان استجابة الطلاب 88%، أي أن وسائل التعلم كانت مثيرة للاهتمام من وجهة نظر الطلاب.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الوسائل التعليمية، *Google Sites*، العلوم الطبيعية و الإجتماعية

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 543 b/U/1987 secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

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

Vokal Panjang

Vocal (a) Panjang = a

Vocal (i) Panjang = i

Vocal (u) Panjang = u

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai guru harus mampu menyampaikan pengetahuan dan nilai sebaik mungkin kepada peserta didik sehingga pengetahuan yang dimiliki peserta didik dapat bertambah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju mendorong upaya-upaya dalam pemanfaatan hasil teknologi pada proses pembelajaran¹. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh besar dalam pendidikan, hal ini dibuktikan dengan adanya media elektronik yang banyak dipakai untuk sumber ilmu pengetahuan².

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran di Kurikulum Merdeka yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya³. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat⁴. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Dengan

¹ Siti, Irma, And Nurul, "Peran It Dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Islam Pada Siswa Sd/Mi." *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2019)

² Nursanti Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Dalam Materi Spldv." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 2 no 3 (2020)

³ Budiwati Et Al., "Analisis Buku Ipas Kelas Iv Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi."

⁴ Meldina Et Al., "Integrasi Pembelajaran Ips Pada Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* 4 no 1 (2020) 1-15

adanya pembelajaran IPAS diharapkan siswa dapat memahami, menghayati dan menerapkan pengetahuan bagi lingkungan sekitarnya.

Mata pelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang tidak hanya berupa teori saja namun membutuhkan praktik sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mendukung materi tersebut⁵. Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai perantara yang mampu menyampaikan informasi yang diberikan guru sehingga memberikan dampak yang baik dalam kualitas pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dapat mendorong motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik⁶.

Pengembangan potensi diri siswa akan berjalan lebih efektif apabila seorang guru mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Guru harus memiliki kemampuan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran secara konvensional maupun digital⁷. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media perantara yang mempresentasikan teks dan gambar (ilustrasi, foto,

⁵ Udin S, Winatraputra, "Paradigma Pendidikan Ips." Journal of Chemical Information and Modeling (2013)

⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. (2021) Sukabumi: Jejak Publisher

⁷ Warshina, "Peranan Tik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Sesuai Kurikulum" Jurnal Teknodik 18 no 2 (2014) <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.120>

animasi atau video)⁸. Multimedia interaktif dapat diciptakan dengan beberapa macam aplikasi salah satunya *google sites*.

Google sites adalah website yang mampu menciptakan multimedia interaktif yang menarik dengan adanya tampilan animasi, gambar, film, presentasi, game dan quiz. *Google sites* juga salah satu website yang memiliki banyak peminat karena mampu mengerjakan segala hal tentang multimedia⁹. Multimedia dengan menggunakan google sites dapat digunakan pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPAS khususnya materi keberagaman di Pulau Jawa. Adanya media pembelajaran yang dapat menyajikan gambar sekaligus suara dapat membantu peserta didik mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan ceramah¹⁰

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 2 Kota Malang, peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV. Wali kelas IV tersebut mengemukakan bahwa pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV belum mendapatkan hasil yang maksimal karena kurangnya kesiapan guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka yang mana hal ini menjadi tahun pertama bagi MIN 2 Kota Malang dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka.

⁸ Oktafiani, Nulhakim, And Alamsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas Iv." *Jurnal Mimbar PGSD Undhiksa* 8 no 3 (2020) <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29261>

⁹ Firmansyah, Sudarman, And Made, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi* 5, no 1 (2023) <https://doi.org/10.30872/prospek.v5i1.2415>

¹⁰ Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2 no 2 (2021) <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan hasil wawancara kepada wali kelas IV yaitu Ibu Dra. Sukmaningtyas mengenai media yang digunakan saat pembelajaran:

“anak-anak lebih suka apabila pembelajaran menggunakan aplikasi *blooket*’ karena aplikasi ini seperti bermain *game* dan untuk menyelesaikan misinya harus menjawab soal. Sehingga aplikasi ini saya manfaatkan untuk evaluasi apabila anak-anak bosan dengan evaluasi melalui *e-learning* sekolah. Yang saya amati anak-anak suka tantangan sehingga mereka suka dengan *blooket*.. Namun aplikasi ini mempunyai kelemahan tidak bisa untuk menyampaikan materi, hanya bisa menjawab soal saja”¹¹

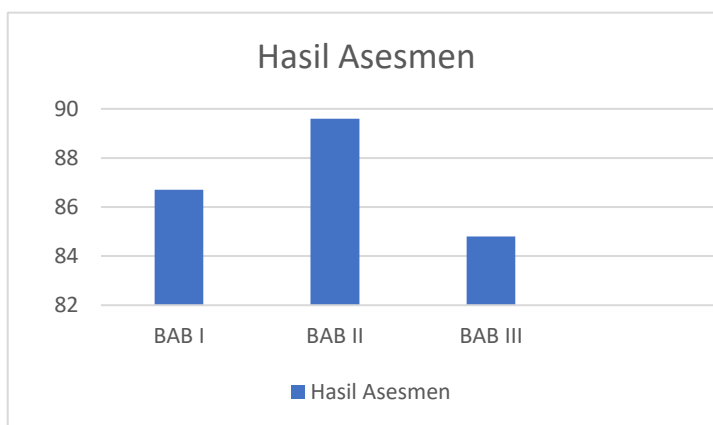
Melalui hasil observasi dan wawancara didapatkan beberapa hal yang diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah belum bervariasi dan hanya menggunakan 1 media pembelajaran dan buku siswa kurikulum merdeka. Peneliti dan guru melakukan analisis buku IPAS di semester 2 dan menemukan adanya permasalahan bahwa materi di buku IPAS semester 2 kurang lengkap salah satunya pada bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya”. Gambar keragaman budaya yang ada di buku juga tidak lengkap, hanya diambil 1 sampel gambar setiap pulau besar di Indonesia.

Buku cetak IPAS kurikulum merdeka tidak digunakan dalam pembelajaran di sekolah karena buku tersebut dominan proyek untuk pengamatan dan praktik di lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil wawancara, buku cetak tidak digunakan karena cukup berat mengingat siswa dalam masa pertumbuhan sehingga guru tidak ingin

¹¹ Sukmaningtyas. Guru Kelas 4. MIN 2 Kota Malang (Malang, 19 Januari 2023)

memberatkan siswa. MIN 2 Kota Malang adalah madrasah digital sehingga dalam pembelajaran guru mengupayakan untuk menggunakan media digital sehingga siswa ke sekolah hanya membawa buku tulis, LKS dan telepon genggam atau laptop.

Peneliti melakukan observasi hasil asesmen sumatif lingkup materi pada mata pelajaran IPAS. Berikut adalah rata-rata hasil asesmen sumatif lingkup materi



Gambar 1.1 Rata-Rata Hasil Asesmen IPAS

Berdasarkan diagram diatas diketahui bahwa rata-rata hasil asesmen BAB I (Cerita tentang Daerahku) dengan nilai 86,7 asesmen BAB II (Membangun Masyarakat yang Beradab) dengan nilai 89,5 serta asesmen BAB III (Indonesia Kaya Budaya) dengan nilai 85,7. Apabila dilihat dari hasil asesmen BAB I dan II, asesmen BAB III mengalami penurunan. Berdasarkan hasil wawancara, penurunan nilai ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat bacaan.

Guru membutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang tepat untuk materi tersebut dengan spesifikasi bisa digunakan untuk menyampaikan materi dengan menarik dan juga bisa untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Guru juga menegaskan bahwa pada saat madrasah masih menggunakan kurikulum 2013 juga

terdapat materi keragaman budaya di pembelajaran tematik namun penyampaiannya tidak maksimal karena materi tersebut terpadu dengan materi lainnya sehingga anak-anak kurang bisa memahami dan berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Sebagai upaya memperbaiki pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya maka dalam hal ini peneliti berencana mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan *Google sites*. Alasan pemilihan multimedia interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari keberagaman budaya dengan lebih jelas yang dilengkapi dengan gambar yang dapat menambah pemahaman peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar¹². Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif tepat karena multimedia mampu menyajikan materi belajar yang lebih jelas dan dikemas secara menarik sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi yang disajikan¹³. Selain itu media pembelajaran digital dapat diakses melalui telepon genggam atau laptop milik siswa sehingga siswa tidak merasa keberatan ketika pergi ke sekolah harus membawa banyak buku.

Beberapa penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Firmansyah, dkk menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dengan web google sites pada mata

¹² Rosiyana, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 2 no 2 (2021) <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>

¹³ Suryaman And Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 no 1 (2023) <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>

Pelajaran ekonomi kelas XI dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran¹⁴. Penelitian juga dilakukan oleh Sutiah menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis google website untuk materi sejarah layak digunakan untuk pembelajaran¹⁵.

Hal yang membedakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dengan penelitian terdahulu yang sudah ada yaitu adanya integrasi dengan nilai keislaman. Integrasi ini menyesuaikan objek penelitian peneliti adalah siswa madrasah dan berharap nilai-nilai keislaman dapat menjadi pengetahuan bagi siswa. Selain itu hal yang membedakan adalah penjabaran materi meliputi keberagaman budaya seperti rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tari daerah, alat musik tradisional dan makanan khas di setiap provinsi di Pulau Jawa. Pemilihan materi Pulau Jawa adalah agar siswa lebih memahami makna kearifan lokal di Pulau Jawa khususnya lingkungan sekitar.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian relevan yang mendukung maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Google Sites* untuk siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. sehingga dalam hal ini peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa MIN 2 Kota Malang”

¹⁴ Firmansyah, Sudarman, And Made, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi* 5, no 1 (2023) <https://doi.org/10.30872/prospek.v5i1.2415>

¹⁵ Rahmatillah and Sutiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Sbdp Kelas Iv Di Sd 1 Dasan Geres.”

B. Rumuan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis google sites pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis google sites dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis google sites pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis google sites pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang.
2. Menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis google sites dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang.
3. Mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis google sites pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam teori pengembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis digital. Penelitian

ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang teknologi *google sites* dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil peneliian ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pengetahuan guru terhadap perkembangan teknologi implementasi media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan fokus pada media pembelajaran berbasis teknologi, penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS khususnya materi keberagaman budaya di Pulau Jawa dan membantu siswa mengikuti perkembangan zaman dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar magister. Penelitian ini sebagai acuan dan menambah wawasan terhadap peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital khususnya *google sites*.

E. Orisinalitas Pengembangan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah menelaah beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti dahulu yang memiliki relevansi dalam penelitian dan pengembangan ini. Selain itu peneliti juga mengkaji beberapa perbedaan untuk membuktikan keorisinalitasan penelitian dan pengembangan ini yang dijelaskan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Yanuar Firmansyah, Sudarman, Made Ngurah Partha pada tahun 2023 dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa validasi ahli media sebesar 80%, hasil uji coba kelompok kecil sebesar 88,7% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli materi sebesar 80% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil validasi diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *web google sites* pada mata Pelajaran ekonomi kelas XI dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran¹⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Iis Narahmalia, Andrian Gandi Wijanarko, Farinka Nurrahmah Azizah pada tahun 2023 dengan judul penelitian *Development of Google Sites Web-Based Ipas Learning Media To Improve Teacher Pedagogical Competence*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 81% dengan kategori layak dan validator ahli materi sebesar 79% dengan kategori layak. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa

¹⁶ Firmansyah, Sudarman, and Made, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi." "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi" *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi* 5, no 1 (2023) <https://doi.org/10.30872/prospek.v5i1.2415>

pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *web google sites* mampu meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru¹⁷.

Penelitian yang dilakukan oleh Laura Yulianing Purwita dan Ulhaq Zuhdi pada tahun 2023 dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Google Sites* Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 80%, ahli media 86%, keefektivitasan media sebesar 94% dan hasil penghitungan N-Gain sebesar 0,71 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif digunakan dalam proses pembelajaran¹⁸.

Penelitian yang dilakukan oleh Liani Purwanti pada tahun 2023 dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Sekolah Dasar menghasilkan produk yang dinilai sangat valid dengan nilai validitas sebesar 4,75 sehingga layak digunakan dan siswa tertarik dengan tampilan media pembelajaran *website* tersebut. Kesamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Perbedaan penelitian tersebut yaitu fokus penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran sedangkan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar¹⁹.

¹⁷ Narahmalia, "Development of Google Sites Web-Based Ipas Learning Media To Improve Teacher Pedagogical Competence." <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v12i4.9742>

¹⁸ Laura, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 11 no 2 (2023)

¹⁹ Purwanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Sekolah Dasar* 23 no 1 (2023) <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1>.

Penelitian yang dilakukan oleh Lalu Puji Indra Kharisma dan Yunita Happy Yana. 2021. Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web. Kesamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis website. Perbedaannya yaitu materi yang dikembangkan penelitian tersebut yaitu bangun ruang sedangkan peneliti mengembangkan materi keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *content management system* (CMS) sedangkan peneliti menggunakan *google sites*. Penelitian tersebut hanya fokus mengembangkan media pembelajaran sedangkan peneliti fokus meningkatkan hasil belajar siswa²⁰.

Penelitian yang dilakukan oleh Qonita Putri Yuliananda dan Norida Canda Sakti pada tahun 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik kelas V menghasilkan produk yang dinilai sangat layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Kesamaan peneliti tersebut yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *google sites*. Perbedaan penelitian tersebut adalah model pengembangan yang digunakan yaitu 4D sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Materi yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu jual beli sedangkan peneliti menggunakan materi keberagaman budaya di Indonesia²¹.

²⁰ Kharisma and Yana, "Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web." JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia 3 no 1 (2021) <https://doi.org/10.35746/jtim.v3i1.128>

²¹ Qonita Yuliananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7, no. 2 (2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Hani Melina pada tahun 2022 dengan judul penelitian Rancang Bangun Media *Google Sites* Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran Ppkn Kelas IV: Penelitian Design and Development di SDN 094 Parakan Waas menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan kategori sangat layak. Kesamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE dan mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan *google sites*. Perbedaan penelitian tersebut yaitu tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran sedangkan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar. Materi yang dikembangkan Pancasila sedangkan peneliti menggunakan materi keragaman budaya di Indonesia²².

Penelitian oleh Novemby Karisma Putri pada tahun 2021 dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan kategori sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Kesamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan *google sites*. Perbedaan penelitian tersebut adalah fokus penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran sedangkan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar. Materi yang digunakan hukum newton sedangkan peneliti menggunakan materi keragaman budaya di Indonesia²³.

²² Melina, "Rancang Bangun Media Google Sites Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran Ppkn Kelas Iv: Penelitian Design and Development Di SDN 094 Parakan Waas." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 no 3 (2022)

²³ Novemby Karisma, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda." UIN Raden Intan Repository (2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Suryaman dan Nur Azizah pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar menghasilkan produk yang dinilai sangat layak dengan hasil rata-rata validasi sebesar 96%. Kesamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Perbedaan penelitian tersebut yaitu media pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 sedangkan peneliti diterapkan dalam mata Pelajaran IPAS kurikulum Merdeka²⁴.

Penelitian oleh Firdah Nailil Karimah pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah yang menghasilkan produk dengan kategori sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Kesamaan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan google sites, tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dan materi yang digunakan keberagaman budaya di Indonesia. Perbedaan penelitian tersebut yaitu media pembelajaran diterapkan di kelas 3 pada mata Pelajaran PPKn sedangkan peneliti menerapkan media pembelajaran pada kelas 4 mata Pelajaran IPAS²⁵.

²⁴ Suryaman and Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 no 1 (2023) <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>

²⁵ Karimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah."

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian dan Sumber	Kesamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Yanuar Firmansyah, Sudarman, Made Ngurah Partha. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis <i>google sites</i> Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE	Materi yang dikembangkan yaitu ekonomi untuk tingkat SMA sedangkan peneliti untuk Tingkat MI	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i> Model pengembangan ADDIE Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
2.	Iis Narahmalia, Andrian Gandi Wijanarko, Farinka Nurrahmah Azizah. 2023. <i>Development of Google Sites Web-Based Ips Learning Media To Improve Teacher Pedagogical Competence</i>	Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis <i>google sites</i> Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE Materi yang dikembangkan IPAS untuk kelas 4	Validasi yang digunakan yaitu media dan materi, sedangkan peneliti menggunakan validasi media, materi, dan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kompetensi pedagogic digital guru sedangkan peneliti bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i> Model pengembangan ADDIE Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
3.	Laura Yulianing Purwita dan Ulhaq Zuhdi. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis <i>Google Sites</i> Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar	Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis <i>google sites</i> Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE Pengembangan media ditujukan untuk Tingkat SD Tujuan pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Materi yang dikembangkan yaitu geografis Indonesia sedangkan peneliti menggunakan materi keragaman budaya Indonesia	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i> Model pengembangan ADDIE Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
4.	Ilma Almaida Fasa dan Kristi Liani Purwanti. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah	Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website	Materi yang dikembangkan yaitu matematika sedangkan peneliti menggunakan materi keragaman budaya Indonesia	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i> Model pengembangan ADDIE

	Ibtidaiyah. Sekolah Dasar.	Jurnal Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE		Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia
				Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
5.	Lalu Puji Indra Kharisma dan Yunita Happy Yana. 2021. Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web. Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia.	Mengembangkan media pembelajaran berbasis website	Materi yang dikembangkan yaitu bangun ruang	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i>
			Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi CMS (<i>Content Management System</i>).	Model pengembangan ADDIE
			Fokus penelitian mengembangkan media pembelajaran	Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia
				Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
6.	Qonita Putri Yuliananda dan Norida Canda Sakti. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik kelas V. Jurnal Pendidikan Ekonomi	Mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan <i>google sites</i>	Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i>
			Materi yang dikembangkan adalah jual beli (ekonomi)	Model pengembangan ADDIE
				Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia
				Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
7.	Hani Melina. 2022. Rancang Bangun Media Google Sites Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran Ppkn Kelas Iv: Penelitian <i>Design and Development</i> di SDN 094 Parakan Waas. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE	Fokus penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i>
		Mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan <i>google sites</i>	Materi yang dikembangkan Pancasila	Model pengembangan ADDIE
				Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia
				Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
8.	Novemby Karisma Putri. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i> Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. UIN Raden Intan Lampung.	Mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan <i>google sites</i>	Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i>
			Materi yang dikembangkan hukum newton	Model pengembangan ADDIE
				Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia
				Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang

9.	Suryaman dan Nur Azizah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Google Sites</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Elementaria Edukasia.	Mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan <i>google sites</i> Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE	Media diterapkan dalam pembelajaran tematik	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i> Model pengembangan ADDIE Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang
10.	Firdah Nailil Karimah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Tesis.	Mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan <i>google sites</i> Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Materi yang digunakan keberagaman budaya di Indonesia	Media pembelajaran diterapkan di kelas 3 pada mata Pelajaran PPKn	Media pembelajaran dikembangkan dengan <i>google sites</i> Model pengembangan ADDIE Fokus materi keberagaman budaya di Indonesia Diujicobakan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat disimpulkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu belum mencantumkan integrasi dengan nilai keislaman. Produk serupa yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya hanya sebagai sarana menyampaikan materi. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai penyampaian materi dan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan program google lainnya yang terintegrasi dengan google sites.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dengan melalui tahapan validasi. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sesuatu yang guru gunakan sebagai perantara ketika menyampaikan materi pelajaran ke siswa supaya siswa bisa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah

3. Google Sites

Google sites adalah platform google yang dapat digunakan untuk membuat situs web edukatif yang menyajikan konten pembelajaran, sumber daya dan informasi mata Pelajaran yang digunakan. Google sites dapat digunakan sebagai wadah untuk berkomunikasi antara guru dan siswa.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS ialah mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang terdiri dari materi IPA dan IPS yang dilebur menjadi satu mata pelajaran

5. Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan dalam diri seseorang yang diperoleh dari perlakuan yang diberikan selama proses belajar yang dapat diketahui dari penguasaannya pada segi pengetahuan, keterampilan berpikir, dan keterampilan motorik. Hasil belajar dikatakan lulus apabila telah mencapai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM). Hasil belajar dikatakan meningkat apabila hasilnya diatas hasil belajar sebelumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites

Pengembangan adalah proses yang mencakup berbagai kegiatan untuk mengembangkan pengetahuan baru atau inovasi, yang bertujuan untuk menciptakan produk baru, meningkatkan produk yang sudah ada, atau memperbaiki proses produksi. Pengembangan media pembelajaran pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah adalah proses menciptakan dan mengoptimalkan berbagai alat, sumber daya, dan metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar²⁶. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun audio visual. Media dapat dilihat, didengar dan dibaca yang bertujuan menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima. Media dalam bidang Pendidikan dikenal sebagai media pembelajaran yang diartikan sebagai alat perantara atau sarana yang berguna dalam proses pembelajaran²⁷. Media pembelajaran adalah alat yang dapat

²⁶ Hasan, *Media Pembelajaran, Tahta Media Grup*.

²⁷ Burhani, Ramelan, And Naryanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Perpindahan Panas Radiasi Dengan Variasi Beda Perlakuan Permukaan Spesimen Uji.” *Journal of Mechanical Engineering Learning* 3 no 2 (2020)

membantu proses belajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik²⁸.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas baik fisik atau nonfisik yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didik²⁹. Media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira peserta didik serta menambah semangat dan memantapkan pengetahuan peserta didik³⁰. Hal tersebut sesuai dengan Permendiknas No 7 tahun 2022 tentang standar isi yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran maka salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran³¹.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Alfianto, dkk media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan sebagai penyimpanan isi materi pembelajaran oleh guru yang akan digunakan untuk memberikan stimulus pada siswa dalam proses pembelajaran³². Menurut Kemp dan Dayton dalam Syarif Hidayat manfaat media pembelajaran adalah menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif dan meningkatkan sikap positif siswa terhadap belajar dan bahan belajar³³.

²⁸ Dewanti, Toenlio, And Soepriyanto, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1 no 3 (2019)

²⁹ Nuravipah Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Ict." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 no 1 (2023)

³⁰ Irsyad, "Media Interaktif Adobe Flash Cs6 Dengan Model Dart Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19." *Jurnal Kependidikan Islam* (2020)

³¹ Purnomo, "Analisis Pemenuhan Standar Nasional Pendidikan (Snp) Di Smp N 4 Prambanan."

³² Pramuaji, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara." *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta* (2020) <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>

³³ Hidayat, "Pendidikan Berbasiskan Media Dan Modul."

Menurut Nana Sudjana dalam Syarif Hidayat fungsi media pembelajaran dibagi menjadi 6 kategori yaitu:

- a. Media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif
- b. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian penting dari keseluruhan situasi pembelajaran
- c. Penggunaan media pembelajaran integral dengan tujuan dan isi materi
- d. Media pembelajaran menjadikan suasana belajar lebih menarik
- e. Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar dan mempercepat pemahaman
- f. Media pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat diserap secara optimal³⁴. Pengembangan media pembelajaran menyesuaikan kemampuan guru dengan memperhatikan kondisi psikologis siswa, tujuan metode dan kelengkapan alat bantu³⁵. Kesesuaian dan keterpaduan dari semua unsur sangat mendukung pengembangan pembelajaran³⁶. Dalam merancang media pembelajaran yang digunakan harus dapat memanfaatkan indera saat proses pembelajaran sehingga

³⁴ Ibrahim And Yasin, "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no 2 (2020)

³⁵ Azizah, Putri, And Setiyani, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 no 1 (2023) <https://doi.org/10.25134/pedagogi.7i2.3564>

³⁶ Ayu, "Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 4 no 1 (2020)

guru diharapkan mahir dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat menstimulus berbagai indera karena semakin banyak Indera yang dilibatkan dalam penerimaan informasi maka siswa akan semakin memahami informasi yang disampaikan³⁷.

Terdapat tiga bentuk media pembelajaran yaitu

a. Media visual

Menurut Daryanto media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang dapat diserap melalui Indera penglihatan³⁸. Biasanya media visual menampilkan materi dalam gambar-gambar yang menarik. Media visual dibagi menjadi dua yaitu media visual nonproject dan project. Media visual nonproject mencakup gambar, table, grafik, poster yang menarik. Sedangkan media visual project seperti kamera, LCD yang dihubungkan dengan komputer ke layar³⁹.

b. 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

³⁷ Burhani, Ramelan, And Naryanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Perpindahan Panas Radiasi Dengan Variasi Beda Perlakuan Permukaan Spesimen Uji." *Journal of Mechanical Engineering Learning* 3 no 2 (2020)

³⁸ Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar." *Journal of Education Research* 1 no 3 (2017)

³⁹ Kustandi Et Al., "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Jurnal Akademia* 10 no 1 (2021)

immanusia⁴⁰. Menurut Sadiman media audio untuk pembelajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar⁴¹. Contoh media audio adalah radio dan *tape recorder*.

c. Media audio-visual

Media audio-visual merupakan perpaduan dari media visual dan audio sehingga dalam penggunaannya membutuhkan indera penglihatan dan pendengaran⁴². Media audio-visual dapat menyajikan materi dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat dan menghasilkan suara sehingga siswa lebih mudah dalam menangkap materi⁴³. Contoh media audio-visual adalah video pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi unsur yang harus ada di dalam pembelajaran. Tujuannya adalah agar pelajaran yang diberikan bisa lebih mudah siswa cerna. Peran media dalam pembelajaran telah Allah SWT jelaskan dalam firmanNya yang terdapat pada surat Al Anbiya' ayat 30-31 yang berbunyi

⁴⁰ Rinaldi, Daryati, And Arthur, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan." *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 2 no 2 (2018)

⁴¹ Ichsan Et Al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah." *Seminar Nasional Hasil Penelitian* (2019)

⁴² Rinaldi, Daryati, And Arthur, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan." *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 2 no 2 (2018)

⁴³ Ichsan Et Al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah." *Seminar Nasional Hasil Penelitian* (2019)

أَوَلَمْ يَرَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا⁴⁴ وَجَعَلْنَا مِنَ

الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ﴿٣﴾

وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ ﴿٤﴾

Artinya: “Dan apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwasanya langit dan bumi itu keduanya dahulu adalah suatu yang padu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. Dan dari air Kami jadikan segala sesuatu yang hidup⁴⁴.

1. Media Pembelajaran Google Sites

Google sites adalah platform google yang dapat memudahkan seseorang untuk menciptakan *website* atau situs. Saat membuat website menggunakan google sites tidak perlu memahami bahasa pemrograman⁴⁵. *Google sites* dapat digunakan untuk membuat situs pribadi ataupun kelompok baik keperluan personal ataupun organisasi. *Google sites* menawarkan banyak fitur produktivitas dan integrasi dengan aplikasi *google* lainnya⁴⁶.

Google sites dapat digunakan dalam pembelajaran karena merupakan cara yang praktis untuk menyampaikan informasi pembelajaran dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun⁴⁷. *Google sites* dapat memberikan informasi

⁴⁴ Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Kementerian Agama RI (2016)

⁴⁵ Kharisma and Yana, “Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web.” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia* 3 no 1 (2021) 10.35746/jtim.v3i1.128

⁴⁶ Yuliananda, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas Xi Ips.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7 no 2 (2022) <https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i3.1874>

⁴⁷ Firmansyah, Sudarman, And Made, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi* 5, no 1 (2023) <https://doi.org/10.30872/prospek.v5i1.2415>

pembelajaran jarak jauh. Manfaat *google sites* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut⁴⁸:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan
- b. Mudah untuk mendapatkan materi pembelajaran karena dapat disambungkan dengan *website* lainnya sesuai kebutuhan
- c. *Google sites* dapat memberikan materi dari awal sampai akhir pertemuan sehingga siswa dapat kembali membaca materi yang diberikan guru karena tidak mudah hilang.
- d. Tugas pembelajaran dapat diberikan di *google sites* akan memudahkan guru maupun siswa.

Kelebihan *google sites*

- a. Mudah digunakan oleh pemula karena tidak perlu menggunakan Bahasa pemrograman
- b. Website dapat diakses secara gratis
- c. Website dapat diakses melalui berbagai perangkat yang tersambung internet seperti *smartphone*, laptop, computer maupun tablet.
- d. Isi dari website akan tersimpan di domain *google.com* maka dari itu saat menulis di mesin pencarian akan mudah mengindeks halaman web yang sudah dipasangkan.

⁴⁸ Rosiyana, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 2 no 2 (2021) <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>

- e. Tema dan tampilan dapat dirubah sesuai kebutuhan
- f. Google sites dapat menautkan dengan youtube, *video conference*, *quiz online* dan link *e-book*
- g. Google sites dapat membentuk kemandirian dalam belajar, sistematis dan terarah.

Kekurangan google sites:

- a. Hanya mendukung integrasi dengan aplikasi google. Aplikasi non google tidak bisa digunakan di website oleh google sites.
- b. Fitur dan fungsi tidak selengkap website yang memerlukan pemahaman Bahasa pemrograman.
- c. Tidak cocok untuk website bisnis⁴⁹

Meskipun google sites memiliki beberapa kekurangan namun masih dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran⁵⁰. Terdapat Langkah yang dapat ditempuh untuk memanfaatkan google sites sebagai media pembelajaran yang efektif yaitu dengan google sites dengan google workspacre sehingga guru dapat menyediakan materi pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif⁵¹.

Pembelajaran berbasis website tidak terlepas dari pemanfaatan jaringan internet.

Ketika guru memanfaatkan website sebagai media pembelajaran akan merasa

⁴⁹ Lathifah, Setyaningsih, and Wulandari, "Development of Internal Quality Assurance System Model for Pesantren Using the 2020 Education Unit Accreditation Instrument." *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 6 no 4 (2022) 983-998 <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v6i4.2246>

⁵⁰ Setiawan, Naomi, And Winata, "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada Pembelajaran Daring Di Smp Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan." *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta* (2022)

⁵¹ Suryaman And Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 no 1 (2023) <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>

terbantu dalam menyampaikan materi Pelajaran kepada peserta didik. Tidak hanya guru, tetapi juga siswa akan terbantu dengan adanya sumber belajar baru dan mempunyai pengalaman belajar yang lebih luas⁵². Penelitian terdahulu menyatakan bahwa website akan membantu peserta didik dalam belajar dan memudahkan guru dalam memfasilitasi pembelajaran⁵³.

Website adalah salah satu sarana belajar yang mudah diakses dapat disajikan dalam bentuk yang menarik⁵⁴. Guru dituntut kreatif dalam memilih dan mengembangkan media website agar menarik menurut siswa. Guru dapat menggunakan website orang lain untuk diterapkan di proses pembelajaran namun alangkah baiknya apabila guru mengembangkan media pembelajaran sendiri yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik⁵⁵. Pembelajaran berbasis web dirasa cukup efektif dan hemat biaya. Menurut Morphew “*Web-based instruction can be cost-effective and convenient*” pembelajaran berbasis web dapat menekan biaya dan nyaman untuk digunakan. Pernyataan ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dimasa sekarang yang mengdepankan pembelajaran yang bermakna dan mudah serta fleksibel untuk diakses⁵⁶

⁵² Yusuf, “Pembelajaran Berbasis Web Sebagai Komplemen Dalam Pembelajaran Protokol Routing.” *Jurnal IAIN Kudus* (2020)

⁵³ Yuliananda, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI Ips.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7 no 2 (2022) <https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i3.1874>

⁵⁴ Rosiyana, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor.” *Jurnal Ilmiah KORPUS* 2 no 2 (2021) <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>

⁵⁵ Pamuraja, Halidjah, And Vilda Ghasya, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no 3 (2022) <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53418>

⁵⁶ Yusuf, “Pembelajaran Berbasis Web Sebagai Komplemen Dalam Pembelajaran Protokol Routing.”

B. Keefektifan Media Pembelajaran berbasis Google Sites

Efektifitas berasal dari kata efektif yang mempunyai pengertian berguna, berhasil. Adapun menurut endiklopedia nasional Indonesia, kata efektifitas menunjukkan suatu keberhasilan dari tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan, jika hasil yang ada semakin mendekati tujuan maka semakin tinggi efektivitasnya. Efektifitas adalah sesuatu yang menunjukkan tingkat tercapainya dari suatu tujuan⁵⁷. Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah tercapai oleh management yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Sehingga suatu upaya akan dikatakan efektif jika sudah tercapai sesuai dengan tujuannya. Melalui efektivitas, dapat diketahui tujuan yang ingin dicapai sudah berhasil atau tidak.

Hasil yang sudah mendekati tujuannya dapat dikatakan efektif, sedangkan hasil yang tidak sesuai dengan tujuannya atau jauh dari tujuan maka dikatakan kurang efektifitasnya. Efektivitas selalu terkait dengan hubungan dari hasil yang diharapkan dan hasil yang dicapai⁵⁸. Indikator dalam efektivitas merupakan tercapainya dari tujuan maupun sasaran yang sudah ditentukan sebelumnya, serta mempunyai perencanaan. Uji efektivitas dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS menggunakan rumus paired simple test dnegan taraf signifikansi 0,05.

Efektifitas pembelajaran dapat dikatakan sebagai ukuran atau keadaan yang menunjukan tingkat keberhasilan dan pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang

⁵⁷ Gitnita, Kamus, and Gusnedi, "Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Lurus."

⁵⁸ Wira, "Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar."

telah ditetapkan. Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar dikatakan berhasil adalah daya serap terhadap materi pembelajaran yang diajarkan mencapai prestasi yang tinggi, baik secara individual maupun kelompok yang telah ditetapkan dalam tujuan pengajaran. Daya serap terhadap materi dapat diperoleh dengan penilaian hasil belajar.

Dapat disimpulkan efektifitas dapat dikatakan sebagai ukuran keberhasilan suatu pembelajaran setelah dilakukan suatu perlakuan tertentu. Keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini dilihat dari keberhasilan dalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk mencapai hasil belajar (kognitif dan psikomotor) secara maksimal.

Menurut Susanto Ahmad belajar merupakan aktivitas sadar yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang untuk mendapatkan pengetahuan atau pemahaman baru yang mengakibatkan perubahan perilaku, berpikir, bertindak maupun merasa⁵⁹. Menurut Slameto belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku secara keseluruhan dalam berinteraksi dengan lingkungannya atas proses usaha yang telah dilakukan⁶⁰.

Hasil belajar ialah perubahan yang terdapat pada diri seseorang yang terjadi karena proses belajar yang orang tersebut lakukan. Hasil belajar didapatkan oleh siswa setelah ia mendapatkan pengalaman ketika belajar⁶¹. Menurut Hamalik dalam Sulastridkk bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah

⁵⁹ Fadhlina Harisnur And Suriana, "Pendekatan, Strategi, Metode Dan Teknik Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no 1 (2022) <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>

⁶⁰ Sulastrid, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdn 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako* 3, no 1 (2022)

⁶¹ Prof Dr. Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.

laku pada seseraong misalnya tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti⁶².

Menurut Dimjati hasil belajar merupakan hal yang menunjukkan perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar⁶³. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Gagne lima kemampuan sebagai bukti hasil belajar yaitu keterampilan, intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap⁶⁴.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan apa yang diinginkan guru harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan metode, model maupun media pembelajaran agar siswa tidak merasa cepat bosan dalam belajar⁶⁵. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam memudahkan proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dan memfasilitasi interaksi guru dengan siswa⁶⁶.

Untuk mengukur keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui empat cara yaitu adanya perubahan cara pandang peserta didik setelah melalui proses kegiatan

⁶² Sulastri, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdn 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako* 3, no 1 (2022)

⁶³ Fadhlina Harisnur And Suriana, "Pendekatan, Strategi, Metode Dan Teknik Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no 1 (2022) <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>

⁶⁴ Iswan, "Upaya Belajar Pmeningkatkan Hasil Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah Pamulang." *Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no 2 (2019)

⁶⁵ Bararah, "Fungsi Metode Terhadap Pencapaian Tujuan Dalam Komponen Pembelajaran." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama ISLAM* 12 no 1 (2022)

⁶⁶ Rosiyana, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 2 no 2 (2021) <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>

pembelajaran, terdapat perubahan dalam diri peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan peserta didik, adanya kemampuan peserta didik yang bervariasi setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran dan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran⁶⁷. Tujuan belajar dan pembelajaran merupakan hal yang amat penting dalam proses pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan harapan yaitu mencapai hasil belajar yang sudah ditetapkan⁶⁸.

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

a. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran cara yang harus dilalui dalam mengajar dan mempengaruhi belajar siswa⁶⁹.

b. Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai bahan pembelajaran yang dapat dipedomani dalam aktivitas pembelajaran. Kurikulum juga dapat disebut seluruh kegiatan yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran⁷⁰.

⁶⁷ Kurniawan And Hidayah, "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *UNESA Journal of Chemical Education* 9, no 3 (2022) <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>

⁶⁸ Firdaus and Wilujeng, "Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 4 no 1 (2018) <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>

⁶⁹ Ayu, "Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no 1 (2022)

⁷⁰ Bisri, "Komponen-Komponen Dan Model Pengembangan Kurikulum." *Prosiding Nasional* (2020)

c. Relasi

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya dan teman sebayanya⁷¹.

C. Kemenarikan Media Pembelajaran berbasis Google Sites

Kemenarikan media pembelajaran adalah sejauh mana media tersebut dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka tertarik untuk belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman materi, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran⁷².

Kemenarikan mengacu pada kualitas atau sifat sesuatu yang membuatnya menarik atau menyenangkan bagi orang lain. Hal ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti:

- a. Keindahan: Sesuatu yang indah secara visual sering kali dianggap menarik. Ini dapat mencakup fitur fisik seperti gambar dan warna, serta elemen artistik seperti animasi
- b. Keunikan: Sesuatu yang unik atau berbeda dari yang lain sering kali menarik perhatian orang.

⁷¹ Iswan, "Upaya Belajar PMeningkatkan Hasilnya Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV SD Muhammadiyah Pamulang." *Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no 3 (2019)

⁷² Rinaldi, Daryati, and Arthur, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan."

- c. Kegembiraan: Sesuatu yang menyenangkan atau mengasyikkan sering kali menarik orang. Ini dapat mencakup aktivitas seperti bermain media pembelajaran berbasis game
- d. Kreativitas: Sesuatu yang kreatif sering kali menarik bagi orang.

Kemenarikan bersifat subjektif dan dapat bervariasi dari orang ke orang. Apa yang menarik bagi satu orang mungkin tidak menarik bagi orang lain. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti budaya, pengalaman pribadi, dan nilai-nilai individu.

Kemeanarikan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain:

- Konteks: Daya tarik sesuatu dapat bervariasi tergantung pada konteksnya.
- Persepsi: Daya tarik sesuatu dapat dipengaruhi oleh persepsi orang terhadapnya..
- Kondisi emosional: Daya tarik sesuatu dapat dipengaruhi oleh kondisi emosional orang. Misalnya, seseorang mungkin menganggap sesuatu lebih menarik jika mereka merasa bahagia atau bersemangat.
- Kebutuhan dan keinginan: Daya tarik sesuatu dapat dipengaruhi oleh kebutuhan dan keinginan orang. Misalkan siswa menganggap buku cetak lebih menarik daripada LKS karena buku cetak lebih banyak materinya.

D. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis google sites merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan⁷³ Pada kurikulum merdeka setiap proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai capaian untuk menuju abad 21. Selain pada pembelajaran ini juga memerlukan model pembelajaran yang sesuai untuk Seperti mengedepankan pembelajaran 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration, Creativity and Inovation*. Keempat kompetensi ini penting karena diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, mampu berpikir kritis, cakap berkomunikasi dan mampu memiliki kepekaan serta dapat bekerja sama dengan orang lain⁷⁴.

Materi keberagaman budaya di kelas IV saat ini termasuk dalam mata Pelajaran IPAS pada rumpun IPS dan menggunakan kurikulum Merdeka. Sehingga dalam penyampaia materi berkaitan dengan kondisi sekitar siswa. Selain itu dalam implementasi kurikulum Merdeka juga mengedepankan tercapainya Pendidikan abad 21. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran pada abad 21,

⁷³ Rosiyana, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 5 no 2 (2021) 217-226 <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>

⁷⁴ Simanjuntak, "Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0." (2019)

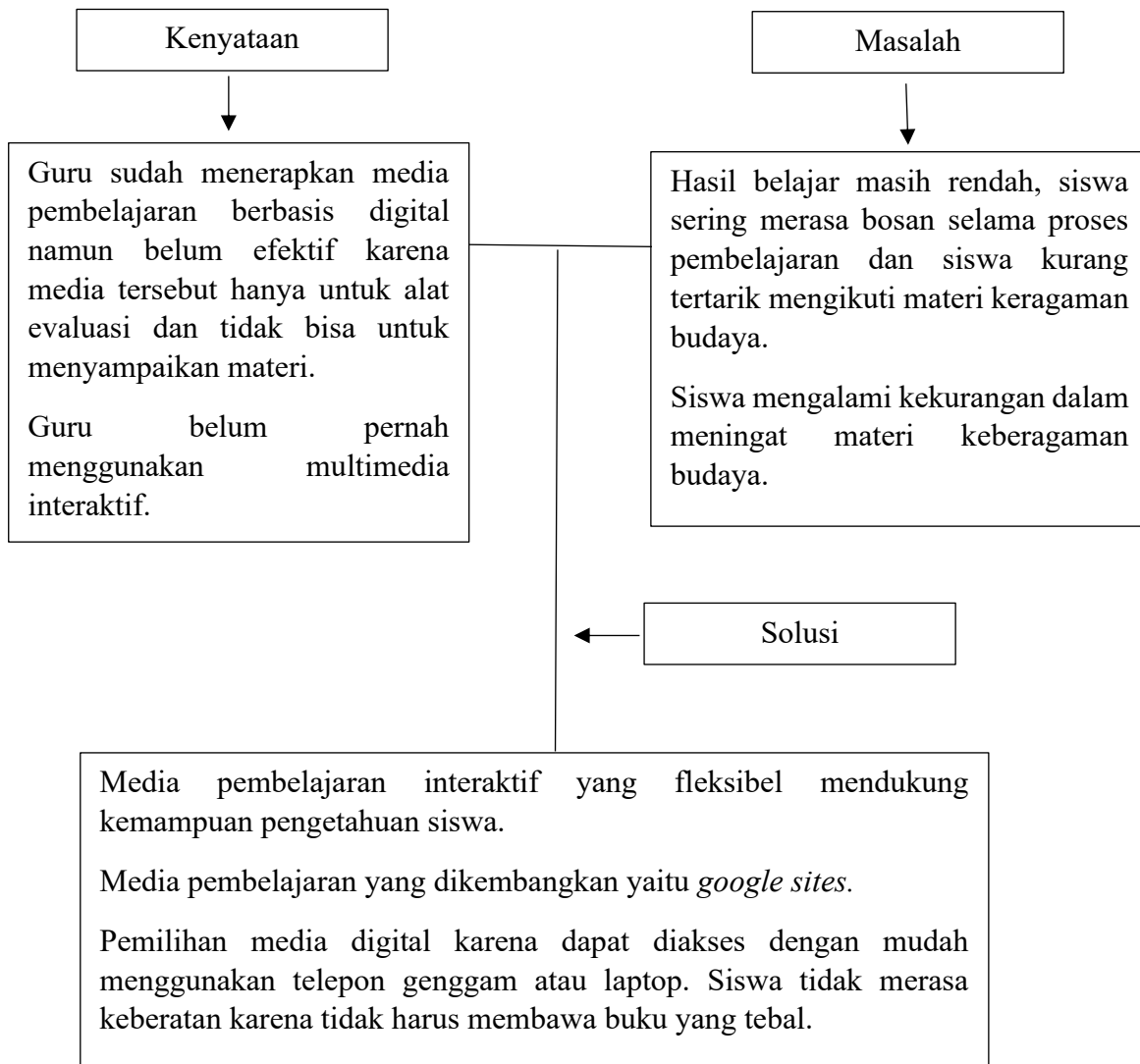
yaitu menggunakan media pembelajaran menggunakan teknologi dikombinasikan dengan model pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan yaitu google sites.

Google sites adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara fleksibel dan dapat memuat gambar, video yang dapat menarik minat siswa untuk melakukan proses pembelajaran⁷⁵. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis google sites dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran google sites terbukti dapat meningkatkan hasil belajar berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh Qonita Yuliananda yang telah menemukan bahwa media interaktif google sites dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada materi keberagaman budaya mata Pelajaran IPAS di sekolah perlu mengaitkan dengan kehidupan sekitar siswa. Keragaman budaya berkaitan dengan materi kearifan lokal sehingga baiknya pembelajaran mengajak siswa untuk memperdalam materi keragaman budaya di lingkungan sekitar agar lebih memahami mengenai keragaman dan kearifan lokal tempat siswa tinggal. Maka dari itu diperlukan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika pada umumnya aktivitas kelas didominasi oleh guru maka harus diubah yaitu didominasi oleh siswa. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis google sites maka pembelajaran di kelas akan didominasi oleh siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

⁷⁵ Purwanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah." Jurnal Sekolah Dasar. 23 no 1 (2023) <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1>.

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D). Jenis penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk serta menguji keefektivitasan produk⁷⁶.

Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D karena peneliti akan mengembangkan sebuah produk. Dengan menerapkan jenis penelitian dan pengembangan, produk yang dikembangkan akan diuji validitas oleh validator dan kemenarikan oleh para peserta didik sehingga penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar⁷⁷.

B. Model Pengembangan

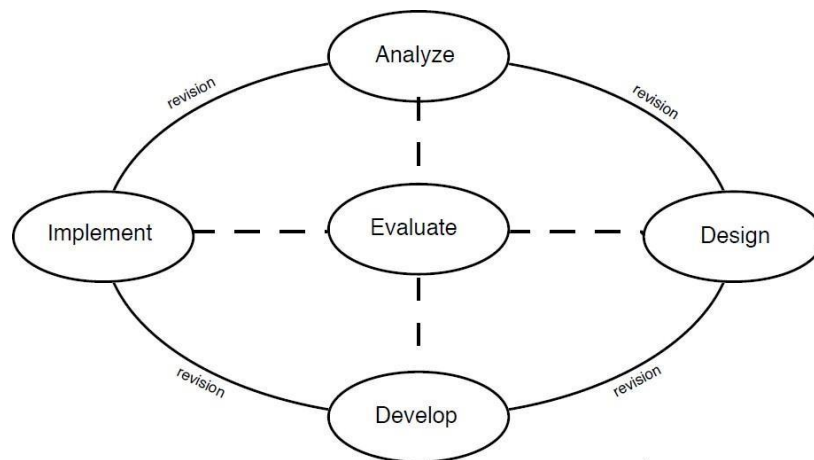
Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang ditulis dalam buku Branch sebagai akronim dari kata Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate yang merupakan tahap-tahap prosedur dari model pengembangan ADDIE. Peneliti memilih model pengembangan

⁷⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*.

⁷⁷ Endah Wulandari and Abstrak Penelitian, "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Budaya Pada Materi," 2019.

ADDIE karena model pengembangan tersebut memiliki keunggulan pada tahapan yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid⁷⁸. Model ADDIE biasa digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran agar tepat sasaran⁷⁹.

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE



Sumber gambar: *google.com*

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian dalam mencapai tujuan penelitian yaitu dengan pengembangan suatu produk. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash. Prosedur pengembangan tersebut yaitu sebagai berikut⁸⁰.

⁷⁸ Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Dan Pengembangan." *Jurnal Universitas Lampung* 1 no 3 (2016)

⁷⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

⁸⁰ Robert Maribe Branch.

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis merupakan tahapan peneliti mengumpulkan data dan melakukan dua analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap awal adalah analisis kinerja yaitu kegiatan analisis yang fungsinya untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang terjadi di lapangan yang memerlukan perbaikan dan solusi berupa produk yang dapat memecahkan permasalahan. Selain itu juga dilakukan analisis terkait materi yang memerlukan perbaikan.

Tahap yang kedua yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan adalah kegiatan peneliti menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, sebelum ditentukannya produk yang tepat perlu dilakukan analisis mengenai pengetahuan awal siswa, karakteristik siswa lingkungan serta tujuan pembelajaran.

Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas IV sekaligus guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MIN 2 Kota Malang. Peneliti mendapatkan informasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti quizziz dan bloomet. Namun, hal ini tidak efektif karena media tersebut hanya untuk evaluasi pembelajaran berbasis game. Proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan buku cetak dan LKS. Peneliti melakukan analisis buku dan ditemukan bahwa pada materi keragaman budaya belum lengkap dan terlalu banyak teks serta sedikit gambar sehingga siswa kesulitan memahami keragaman budaya tanpa adanya gambar.

Dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS maka hal tersebut menjadikan pembelajaran IPAS yang berlangsung di kelas kurang menarik serta menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan diskusi dengan guru kelas IV diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta evaluasi namun dikemas dengan menarik sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang desain produk yang akan dikembangkan. Tahap desain peneliti menyiapkan konten dan materi yang akan dipadukan dalam media pembelajaran. Adapun tahapan desain yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu multimedia interaktif yang dibuat dengan aplikasi google sites. Peneliti merancang konsep yang akan digunakan di dalam multimedia interaktif
- b. serta pengumpulan gambar dan teks yang akan dimasukkan dalam program.
- c. Mengembangkan materi berdasarkan pemetaan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran
- d. Menentukan instrument penelitian berupa pre-test, post-test, dan instrument validasi.

3. *Development* (Pengembangan)

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

- a. Peneliti membuat produk media pembelajaran multimedia interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *google sites* dengan penyusunan draft.
- b. Pada tahap pengembangan juga dilaksanakan validasi oleh para ahli untuk menentukan kevalidan produk sebelum diujicobakan. Validasi media pembelajaran akan diuji oleh para validator yang meliputi
 - 1) Validator ahli media sebagai penguji validitas desain dan media pembelajaran. Hal yang akan diuji oleh ahli media adalah tampilan fisik, desain model, tata letak, ketepatan font, warna, ukuran, dan pemilihan gambar.
 - 2) Validator ahli materi sebagai penguji validitas materi pembelajaran. Hal yang akan diuji validitasnya meliputi substansi materi yang sesuai, konsep, bahasa, evaluasi, keruntutan penyampaian materi.
 - 3) Validator ahli pembelajaran sebagai penguji validitas pembelajaran. Hal yang akan diuji yaitu kesesuaian dengan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kesesuaian pengembangan media⁸¹.

Setelah dilakukan pengujian validitas maka langkah selanjutnya yaitu melakukan perbaikan berdasarkan saran dari para validator. Setelah media pembelajaran diperbaiki maka akan diujicobakan pada tahap selanjutnya.

⁸¹ Suryaman and Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 no 1 (2023) <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah media pembelajaran berbasis *google sites* yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria dan mendapat predikat valid diterapkan, maka produk siap diimplementasikan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang yang berjumlah 30 peserta didik. Pengujian produk dilakukan dengan one group pretest-posttest design siswa diberikan soal pre-test terlebih dahulu kemudian diberikan perlakuan berupa pemberian media pembelajaran yang telah dikembangkan

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dalam tahapan ADDIE bertujuan untuk memastikan bahwa program pembelajaran tidak hanya efektif namun juga dapat disesuaikan dengan perubahan atau perbaikan yang mungkin diperlukan. Keseluruhan proses evaluasi ini memainkan peran kunci dalam siklus pembelajaran yang berkelanjutan dan perbaikan kontinu.

D. Uji Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan⁸². Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menilai perbedaan pemberian media pembelajaran berbasis *google sites* terhadap peningkatan hasil

⁸² Sugiyono, 2019 *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

belajar pada mata Pelajaran IPAS MIN 2 Kota Malang. Berikut adalah desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest (tes awal)	Perlakuan	Posttest (tes akhir)
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : hasil pretest

X : hasil posttest

O₂ : perlakuan yang diberikan

2. Subjek Uji Coba

Berdasarkan desain uji coba *One Group Pretest-Posttest Design* maka subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang.

E. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua macam data, yakni data kualitatif dan kuantitatif yaitu sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai cara untuk mengumpulkan data hasil penelitian berupa deskripsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Hasil observasi di MIN 2 Kota Malang yang dilakukan sebelum dan sesudah uji coba menggunakan media pembelajaran berbasis google sites pada materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar.
- Hasil wawancara kepada guru kelas pengampu mata Pelajaran IPAS terutama pada materi keberagaman budaya di Pulau Jawa.

- c. Hasil kritik dan saran dari para validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data melalui perhitungan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Hasil angket penilaian validasi yang telah diberikan kepada validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.
- b. Hasil angket penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang telah dilakukan berupa *pre-test* dan *post-test*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan peneliti kepada siswa MIN 2 Kota Malang. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan fakta dan data awal untuk dilakukan analisis. Observasi yang dilakukan bertujuan mengetahui permasalahan subjek penelitian sebelum adanya pengembangan. Tahap observasi selanjutnya pada saat penelitian berlangsung dengan tujuan mengetahui Tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis google sites terhadap hasil belajar siswa. Cara mengumpulkan data pada tahap observasi adalah peneliti melakukan pengamatan dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan saat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi

ditemukan permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran di kelas IV yang kurang menarik⁸³.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab dengan tujuan memperoleh informasi melalui percakapan dengan narasumber. Wawancara yang telah dilakukan peneliti yaitu wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan, media pembelajaran yang telah digunakan dan keefektivitasan media pembelajaran yang telah digunakan.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan suatu jawaban. Angket berfungsi sebagai lembar penilaian produk yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validitas produk guna mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Angket yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu angket validasi media, materi dan pembelajaran. Media yang dikembangkan akan divalidasi kepada validator dengan kriteria sebagai berikut:

a) Validasi ahli media

- 1) Ahli dalam bidang desain media pembelajaran
- 2) Memiliki latar belakang pendidikan S2
- 3) Berpengalaman dalam perancangan media pembelajaran

⁸³ Miky Amanul Ardhiyah and Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (August 25, 2020): 479, <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>.

Berikut adalah kisi-kisi angket validasi ahli media⁸⁴

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	• Kemenarikan desain • Ilustrasi disajikan dengan jelas • Pemilihan ilustrasi sesuai materi • Pemilihan warna sesuai • Pemilihan jenis huruf sesuai
2.	Navigasi	• Media mudah dioperasikan • Media mudah diakses Dimana saja
3.	Pembelajaran	• Media sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif siswa • Media dapat memotivasi siswa dalam belajar

b) Validasi ahli materi

- 1) Ahli dalam bidang IPAS khususnya lingkup materi IPS
- 2) Memiliki latar belakang pendidikan S2

Berikut adalah kisi-kisi angket validasi ahli materi⁸⁵

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	• Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran • Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran • Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa
2.	Materi	• Muatan materi di media dikemas dengan jelas

⁸⁴ Firdaus and Wilujeng, "Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 4 no 1 (2018) <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>

⁸⁵ Laura, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 11 no 2 (2023)

	• Media memudahkan siswa memahami materi • Alur materi disajikan dengan jelas
--	--

c) Validasi ahli pembelajaran

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2
- 2) Menjadi pengajar di MIN 2 Kota Malang
- 3) Berpengalaman mengajar pembelajaran IPAS

Berikut adalah kisi-kisi angket validasi ahli pembelajaran⁸⁶

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Materi	• Media sesuai dengan materi • Media sesuai dengan capaian pembelajaran
2.	Siswa	• Media sesuai dengan karakteristik siswa • Media dapat menjadikan siswa semangat belajar

d) Angket respon siswa

Berikut adalah kisi-kisi angket respon siswa

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Media Pembelajaran	• Kemudahan penggunaan • Kemenarikan • Ketepatan media pembelajaran
2.	Materi	• Ketepatan isi materi • Bahasa • Evaluasi
3.	Manfaat	• Ketertarikan • Motivasi Belajar

⁸⁶ Aliah, "Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD." *Jurnal Edutech Undiksha* 10 no 2 (2022)

4. Tes

Tes adalah Latihan yang diberikan kepada seseorang untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki. Penelitian ini menggunakan tes tertulis yang diberikan kepada subjek penelitian⁸⁷. Pada tahap tes peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan mengetahui hasil pencapaian siswa melalui pengerjaan soal materi keberagaman budaya.

G. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa angket dan hasil penilaian dari pre-test dan post-test yang bertujuan mengetahui Tingkat kevalidan dan keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis google sites sebagai berikut

1. Analisis kevalidan produk

Kevalidan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan instrument penilaian berupa angket yang berisikan pertanyaan dan idian jawaban dengan menggunakan pedoman penilaian skala likert yang berkisaran antara 1 sampai 5.

Table 3.6 Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid

⁸⁷ Setiawan, Naomi, and Winata, "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada Pembelajaran Daring Di Smp Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan."

5	Sangat valid
---	--------------

Rumus yang digunakan sebagai pengukur kevalidan produk sebagai berikut:

$$\text{Nilai kevalidan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk mengukur validitas produk, diberikan angket kepada validator ahli yang berisi beberapa pernyataan dan skor pilihan berskala 1-5. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran angket tersebut dengan mengacu pada table berikut⁸⁸:

Table 3.7 Kriteria Presentase Angket Validasi

Presentase	Kriteria
$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid
$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Valid
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup valid
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Tidak valid
$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Sangat tidak valid

2. Analisis kemenarikan produk

Data kemenarikan produk berupa media pembelajaran berbasis google sites diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa melalui uji coba perorangan. Sehingga untuk mengolah data kemenarikan dari angket yang diberikan kepada siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

⁸⁸ Yuliananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas Xi Ips." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7 no 2 (2022) <https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i3.1874>

Table 3.8 Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid
5	Sangat valid

Rumus yang digunakan sebagai pengukur kevalidan produk sebagai berikut:

$$PK = \frac{X}{XS} \times 100\%$$

Keterangan :

PK = Presentase kemenarikan siswa

X = jumlah skor jawaban siswa

Xs = jumlah keseluruhan skor

Table 3.9 Kriteria Presentase Angket Validasi

Presentase	Kriteria
$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat menarik
$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Menarik
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup menarik
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Tidak menarik
$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Sangat tidak menarik

3. Analisis keefektifan produk

Untuk memperoleh hasil keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis google sites pada materi keberagaman budaya menggunakan kelas eksperimen yang membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah

menggunakan media google sites. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Data pretest dan posttest yang terkumpul kemudian dilakukan analisis sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-smirnov* karena jumlah sampel kurang dari 100. Jika berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan menggunakan *paired sample t-test*. Namun jika tidak, dilanjutkan dengan menggunakan *non parametric Wilcoxon*. Berikut adalah daftar keputusan dari uji normalitas:

- 1) Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji T

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 kota Malang diperlukan analisis statistik uji T yang diolah menggunakan program SPSS 25. Nilai pre-test dan post-test dianalisis untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Analisis uji T pada penelitian ini menggunakan *paired samples t-test* pada aplikasi SPSS 25 dan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan pengambilan hipotesis sebagai berikut:

- 1) H_0 = tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis google sites pada mata Pelajaran IPAS.

- 2) H_a = ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sudah menggunakan media pembelajaran berbasis google sites pada mata Pelajaran IPAS.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites*

Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *google sites* yang diujicobakan pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang dengan materi keberagaman yang terdapat pada bab Indonesia kaya budaya. Media pembelajaran google sites diakses di telepon pintar atau laptop. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini untuk memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran. materi keberagaman yang ada di Indonesia diantaranya ada rumah adat, pakaian adat, tari daerah, senjata tradisional, alat musik daerah dan makanan khas.

Materi tersebut cukup sulit diterapkan pada siswa apabila tidak ada media pendukung baik berupa gambar ataupun video. Sedangkan di buku IPAS siswa hanya memuat sedikit materi keberagaman. Buku IPAS siswa kelas IV tidak digunakan dalam proses pembelajaran karena terlalu memberatkan siswa mengingat siswa masih dalam masa pertumbuhan sehingga pada proses pembelajaran guru menggunakan media digital. Dengan menggunakan media pembelajaran google sites siswa dapat belajar mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Pengambilan materi keberagaman di Pulau Jawa karena materi ini berkaitan dengan kearifan lokal sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami tentang lingkungan sekitar.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis google sites menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*). Berikut adalah paparan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites*.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap awal yaitu analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan. Menurut Branch yang menyatakan bahwa tujuan pada tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi permasalahan. Pada tahap ini peneliti menemukan masalah berupa hasil belajar siswa menurun pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPAS kelas IV MIN 2 Kota Malang diperoleh hasil bahwa tahun pelajaran 2023/2024 adalah tahun pertama madrasah menerapkan kurikulum merdeka dan pembelajaran IPAS adalah hal baru yang masih terus dipelajari.

MIN 2 Kota Malang adalah madrasah digital sehingga dalam proses pembelajaran guru diharapkan menggunakan telepon pintar atau laptop sehingga saat pergi ke madrasah siswa hanya membawa buku tulis, LKS dan telepon pintar atau laptop. Untuk buku cetak tidak perlu dibawa dan bisa digunakan sebagai bahan belajar di rumah. Guru IPAS kelas IV menyatakan bahwa pada saat kurikulum 2013 pembelajaran masih menggunakan tematik sehingga terpadu dengan pembelajaran lainnya dan menyebabkan guru kesulitan dalam memfokuskan materi. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media

pembelajaran digital berupa video pembelajaran dan sebagai alat evaluasi menggunakan media online quiziz, blooket atau e-learning madrasah.

Penggunaan media online ini belum berfungsi dengan maksimal karena media-media tersebut hanya dapat digunakan sebagai alat evaluasi bukan untuk memberikan pemahaman. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa siswa senang pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Jadi siswa akan lebih fokus apabila pembelajaran seperti bermain game namun tetap ada materinya. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran google sites yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dilengkapi dengan gambar, video dan evaluasi.

Pemilihan materi keberagaman budaya dalam BAB Indonesia kaya budaya adalah karena pada bab tersebut siwa diharuskan banyak membaca dan mengingat. Namun pada nyatanya minat baca siswa saat ini cukup rendah sehingga guru yang harus kreatif dalam mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Dengan menggunakan media pembelajaran google sites siswa akan berinteraksi dengan media melalui menu-menu yang tersedia sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.

2. *Design (Desain)*

Setelah melakukan tahap analisi, tahap selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini peneliti merancang kerangka atau membuat perencanaan tentang konsep media pembelajan yang akan dikembangkan serta mempersiapkan hal-hal yang

dibutuhkan untuk tahap berikutnya. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

a. Merancang spesifikasi produk

- 1) Media pembelajaran dikembangkan dengan bantuan salah satu platform google yaitu google sites.
- 2) Media pembelajaran berisi materi keberagaman budaya di Pulau Jawa yang terdapat pada bab Indonesia Kaya Budaya pada mata Pelajaran IPAS dan terintegrasi dengan islam.
- 3) Media ini berisi materi yang didukung gambar, video dan kuis sebagai pelengkap.
- 4) Media pembelajaran dapat diakses menggunakan telepon pintar, komputer atau laptop.
- 5) Media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran daring maupun luring
- 6) Hasil kuis yang diperoleh siswa dapat langsung teriput di google drive milik guru.

b. Merancang Prototipe Produk

Pada tahap perancangan prototipe produk peneliti membuat kerangka dari setiap halaman media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun isi kerangka dari media google sites yaitu sebagai berikut:

- 1) Halaman pembuka
- 2) Petunjuk penggunaan media
- 3) Tujuan pembelajaran

- 4) Menu
- 5) Peta konsep
- 6) Materi
 - a) Provinsi Banten
 - b) Provinsi Jawa Barat
 - c) Provinsi DKI Jakarta
 - d) Provinsi Jawa Tengah
 - e) Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
 - f) Provinsi Jawa Tengah
 - g) Cara Menjaga Keberagaman
- 7) Video Pembelajaran
- 8) Evaluasi
- 9) Glosarium
- 10) Daftar Pustaka
- 11) Profil Pengembang
- c. Menyusun Instrumen Validasi
 - 1) Instrumen Validasi Media
 - 2) Instrumen Validasi Materi
 - 3) Instrumen Validasi Pembelajaran

3. *Develop (Pengembangan)*

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi produk yang telah dirancang. Tahap pengembangan meliputi kegiatan membuat dan mengembangkan serta

melakukan modifikasi media pembelajaran. Menurut Branch tahap ini juga dilakukan proses validasi dan uji coba produk dengan tujuan mendapatkan kritik dan saran atas media pembelajaran yang telah dikembangkan guna meminimalisir kesalahan sehingga dapat dilakukan perbaikan. Berikut adalah tahapan pengembangan:

a. Membuat Produk Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran dengan aplikasi google sites yang dapat diakses pada situs web *sites.google.com* serta dapat diakses melalui link

<https://sites.google.com/view/multimediapembelajaranipas/halaman-utama>

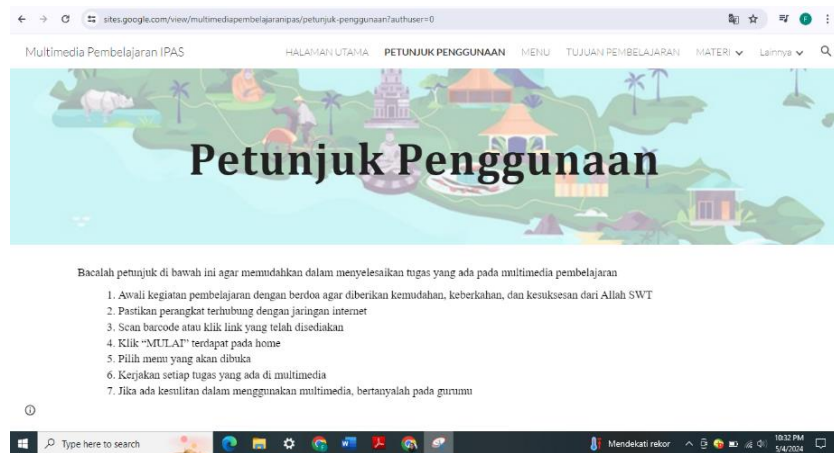
Berikut adalah hasil pengembangan media pembelajaran

1) Halaman utama



Gambar 4.1 Halaman Utama

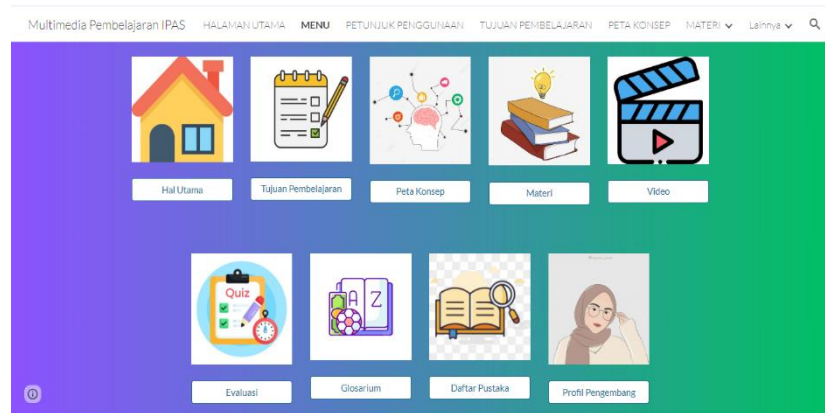
2) Petunjuk penggunaan media



Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan media berisi langkah-langkah /dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites*.

3) Menu



Gambar 4.3 Halaman Menu

Halaman menu memiliki tombol-tombol yang dapat menuju ke halaman yang ingin dituju.

4) Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.4 Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan fase di kurikulum merdeka pada kelas IV di MIN 2 Kota Malang.

5) Peta Konsep



Gambar 4.5 Halaman Peta konsep

Halaman peta kosnsep berisi gambaran umum dari materi yang akan dipelajari. Peta konsep yang tersedia di media pembelajaran google sites menyesuaikan pertemuan penerapan media.

6) Materi



Gambar 4.6 Halaman Materi

Halaman materi berisi paparan materi aspek-aspek keberagaman di Pulau Jawa dilengkapi dengan gambar-gambar sehingga siswa dapat memahami secara utuh bukan hanya dari bayangan saja. Terdapat ayat Al-Qur'an mengenai keberagaman budaya.

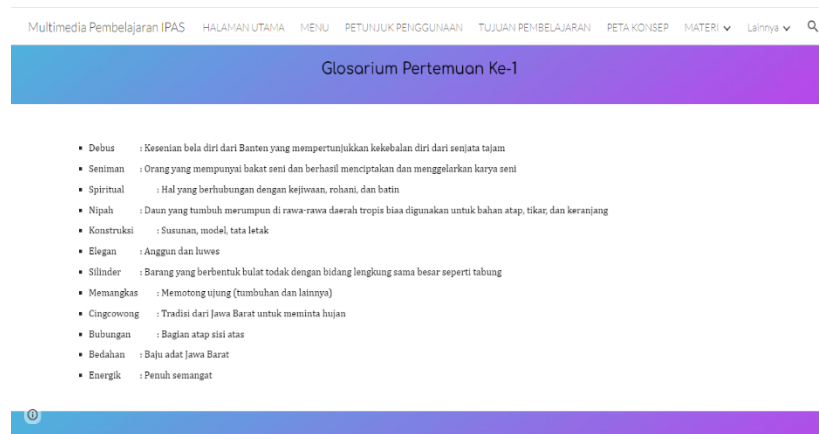
7) Evaluasi



Gambar 4.7 Halaman Evaluasi

Setelah membaca, menyimak dan memahami materi keberagaman kemudian siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada google form. Di bagian akhir google form terdapat tombol kirim untuk melihat skor siswa.

8) Glosarium



Gambar 4.8 Halaman Glosarium

Halaman glosarium adalah Kumpulan kata-kata sulit yang belum dimengerti oleh siswa sehingga tujuan pembuatan glosarium adalah memudahkan siswa dalam mengetahui arti kata sulit. Adapun glosarium ini menyesuaikan setiap pertemuan dan menggunakan rujukan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

9) Daftar Pustaka



Gambar 4.9 Halaman Daftar Pustaka

Halaman daftar Pustaka berisi rujukan-rujukan yang peneliti gunakan untuk keperluan penelitian dan pengembangan

10) Profil Pengembang



Gambar 4.7 Halaman Profil Pengembangan

Halaman profil pengembang berisi biodata singkat peneliti meliputi nama, tempat tanggal lahir, Alamat email dan no HP.

b. Validasi Produk

Setelah membuat media pembelajaran berbasis *google sites*, peneliti melakukan uji validitas sebelum diujicobakan. Validitas media pembelajaran akan diuji oleh para validator ahli yang meliputi:

- 1) Validator ahli media sebagai penguji validitas desain dan pengembangan media pembelajaran. Aspek yang diuji oleh ahli media adalah tampilan fisik media pembelajaran berbasis *google sites* seperti desain, pemilihan warna, pemilihan huruf dan ukuran, kejelasan ilustrasi dan kemudahan navigasi.
- 2) Validator ahli materi sebagai penguji validitas materi pembelajaran. Aspek yang diuji validitasnya oleh ahli materi adalah substansi materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran fase B kurikulum merdeka dan tujuan pembelajaran mata Pelajaran IPAS, kesesuaian instrument evaluasi pembelajaran dengan materi.
- 3) Validator ahli pembelajaran sebagai penguji validitas media pembelajaran. Aspek yang diuji adalah kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, kelengkapan komponen media pembelajaran, kemudahan dalam menggunakan media.

Berikut adalah saran dari validator ahli pembelajaran:

4. *Implement (Implementasi)*

Setelah media pembelajaran berbasis *google sites* memenuhi kriteria valid maka produk siap diimplementasikan pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Malang

yang terdiri dari 30 siswa. Dalam tahap implementasi peneliti mengamati perilaku siswa selama berjalannya pembelajaran untuk mengetahui faktor penghambat penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites*.

Pada saat implementasi media pembelajaran peneliti menggunakan *one group pretest-postesst design*. Berikut adalah tabel implementasi media pembelajaran

Tabel 4.1 Kegiatan Implementasi Produk

Perlakuan	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
O1 X	15 Mei 2024	Pemberian pre-test yang terdiri dari 25 soal	Seluruh siswa mengerjakan
		Implementasi media pembelajaran pertama untuk mengetahui <i>trial and error</i>	Beberapa siswa kesulitan untuk masuk ke <i>link</i> atau <i>qr code</i> karena jaringan internet
	16 Mei 2024		Beberapa tombol pada media tidak sinkron dengan yang dituju
			Beberapa gambar memiliki resolusi yang rendah sehingga tidak terlihat dengan jelas
	20 Mei 2024	Implementasi media pembelajaran kedua yang sudah diperbaiki berdasarkan implementasi pertama	Pada saat implementasi kelas dipindahkan di ruang lain dengan koneksi yang baik
			Siswa memahami materi kearifan lokal di Pulau Jawa
	21 Mei 2024	Implementasi media pembelajaran ketiga.	Siswa memahami materi keberagaman di Pulau Jawa
O2	22 Mei 2024	Pemberian post-test yang terdiri dari 25 soal Pemberian angket respon siswa	Seluruh siswa mengerjakan

Berdasarkan tabel 4.1 pada tahap O1 peneliti memberikan pretest kepada siswa kelas IV sejumlah 30 siswa dengan soal sejumlah 25 soal. Pemberian pretest kepada siswa dilakukan dengan menggunakan *paperbased test*. Setelah pemberian pretest tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran yang pertama untuk melihat *trial and error*. Berdasarkan implementasi pertama ditemukan beberapa masalah yaitu ada beberapa tombol yang belum berfungsi atau tidak sinkron dengan menu yang dituju dan beberapa gambar di perangkat siswa tidak muncul dengan jelas. Siswa yang menggunakan *smartphone* tidak mengalami masalah namun siswa yang menggunakan laptop memiliki kendala gambar yang kurang jelas karena resolusi gambar rendah sedangkan laptop memiliki layar yang lebih lebar dibandingkan dengan *smartphone*. Selain itu kendala pada implementasi pertama yaitu jaringan internet yang kurang bagus pada kelas IV yang terletak di lantai 3. Berdasarkan saran wali kelas, kelas dipindahkan sementara di ruang kelas lain yang tidak digunakan khusus untuk keperluan penelitian.

Pada implementasi kedua peneliti sudah melakukan perbaikan mengacu pada implementasi pertama dan meminta siswa untuk pindah di ruang kelas lain untuk sementara. Implementasi kedua siswa memahami cara menggunakan media pembelajaran dan memahami materi kearifan lokal di Pulau Jawa. Siswa terlihat sangat antusias dengan menu-menu yang terdapat pada media pembelajaran. Implementasi ketiga siswa memahami materi keberagaman budaya di Pulau Jawa dan mencoba mengerjakan kuis yang terdapat ada *google sites*. Pada tahap O2 peneliti memberikan lembar posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah

implementasi media pembelajaran. Setelah siswa mengerjakan posttest siswa mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran untuk mengukur kemenarikan siswa pada media pembelajaran *google sites*.

H. Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi peneliti mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebagai evaluasi, peneliti memperhatikan kritik dan saran dari para validator dan siswa yang telah didapatkan dari tahapan sebelumnya. Evaluasi juga dilakukan dengan mengkaji sikap dan peningkatan hasil belajar peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam proses pembelajaran.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Data yang didapatkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu data dari hasil validasi para ahli dan data hasil respon siswa. Berikut paparan data beserta analisisnya.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli materi pada pembelajaran berbasis *google sites* yang berfokus pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A. beliau merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Berikut adalah hasil penilaian validasi ahli media:

a. Data kuantitatif

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
1.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan	5
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipahami	4
3.	Navigasi berupa <i>toolbar</i> jelas dan mudah digunakan	5
4.	Media pembelajaran dapat digunakan di <i>smartphone</i> dan komputer/laptop dengan baik	4
5.	Media pembelajaran tidak mudah error saat digunakan	4
6.	Media pembelajaran tidak memberatkan system perangkat computer atau <i>smartphone</i>	5
7.	Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan Kembali untuk mengembangkan pembelajaran lainnya	5
8.	Alur penyajian materi pembelajaran terstruktur	5
9.	Tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik	4
10.	Desain antarhalaman media konsisten	4
11.	Media pembelajaran menampilkan kualitas gambar yang baik	5
12.	Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran	5
13.	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar	5
14.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan sudah sesuai	5
15.	Toolbar kuis dapat digunakan dengan mudah	4
Perolehan skor		69
Jumlah skor		75

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi ahli media maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

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

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

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

a. Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari para validator. Kritik dan saran dari validator ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Menambahkan sumber berita dan gambar
- 2) Memilih gambar yang sesuai dengan materi
- 3) Menambahkan video yang relevan dengan materi

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Melalui validasi ahli media, media pembelajaran berbasis *google sites* mendapatkan skor 92% yang termasuk dalam kriteria sangat valid artinya desain media pembelajaran berbasis *google sites* tidak memerlukan revisi secara keseluruhan. Validator ahli media memberikan beberapa saran untuk desain media yaitu mengganti ikon-ikon dengan gambar yang relevan dengan materi, menambahkan sumber materi, dan menambahkan video kegiatan sesuai materi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A. validasi materi dilakukan sebanyak dua kali untuk memperbaiki produk hingga layak diujicobakan. Berikut adalah hasil penilaian validasi materi:

a. Data kuantitatif

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian 1	Skor Penilaian 2
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	4	5
2.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada awal materi	4	5
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
4.	Penyampaian materi pembelajaran mudah dipahami	4	4
5.	Pemberian contoh pada materi mendukung siswa dalam memahami materi	4	4
6.	Materi disajikan secara sistematis	4	4
7.	Materi yang disajikan lengkap dan benar	4	4
8.	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas	4	5
9.	Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar	5	5
10	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi	4	4
11	Video pembelajaran yang digunakan mendukung pemahaman materi	5	5
12	Gambar yang digunakan mendukung pemahaman materi	4	5
13	Media dapat melibatkan interaksi siswa	4	5

14 Media dapat digunakan Dimana saja dan kapan saja	4	5
15 Daya Tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa	4	4
Perolehan Skor	62	69
Jumlah Skor	75	75

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi ahli materi maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Perhitungan validasi pertama :

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

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

$$P = \frac{62}{75} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Perhitungan validasi kedua setelah dilakukan perbaikan

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

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

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

b. Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari para validator. Kritik dan saran dari validator ahli materi yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengintegrasikan aspek IPA dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan
- 2) Menambahkan tombol “next” dan “back”

c. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Melalui validasi ahli materi, media pembelajaran berbasis *google sites* mendapatkan skor 83% yang termasuk dalam kriteria sangat valid namun tetap memperbaiki dengan memperhatikan saran dari validator. Peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran dan melakukan validasi Kembali dan diperoleh skor 92% dengan kategori sangat valid dan layak diujikan. Validator ahli materi memberikan beberapa saran untuk materi menambahkan integrasi dengan aspek IPA meskipun di semester 2 hanya menggunakan materi IPS. Hal ini bertujuan agar tidak menghilangkan esensi dari mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang merupakan penggabungan dari ilmu alam dan ilmu sosial. Saran yang selanjutnya yaitu menambahkan tombol “next” dan “back” untuk memudahkan pembaca dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran pada media pembelajaran berbasis *google sites* yang berfokus pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Agustin

Kukuh Hardini, M.Pd beliau merupakan guru mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 2 Kota Malang . Beliau menempuh S1 Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan S2 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Beliau mengajar selama lebih dari 10 tahun dan sudah sertifikasi beliau merupakan tenaga professional dalam pemenuhan kompetensi pedagogic, kepribadian, sosial, dan professional. Berikut adalah hasil penilaian validasi ahli media:

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran	4
2.	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Kesesuaian isi media dengan alur tujuan pembelajaran	4
4.	Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi praktis	5
5.	Media pembelajaran mudah digunakan	5
6.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi	5
7.	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa	4
8.	Interaktivitas siswa dengan media pembelajaran baik	5
9.	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	5
10.	Media pembelajaran memiliki sifat yang menyenangkan	4
11.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	4
12.	Kesesuaian kuis dengan kemampuan siswa	5

13.	Desain media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4
14.	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum merdeka	5
15.	Media pembelajaran sesuai dengan materi	5
Perolehan Skor		69
Jumlah Skor		75

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi ahli pembelajaran maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

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

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

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

b. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari para validator. Kritik dan saran dari validator ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengkaitkan konsep IPAS satu sama lain dan dimunculkan di dalam alur tujuan pembelajaran
- 2) Merubah tujuan pembelajaran dari keberagaman budaya di Pulau Jawa menjadi keberagaman budaya di salah satu provinsi di Pulau Jawa agar materi tidak terlalu luas
- 3) Memisahkan peta konsep di setiap pertemuan

- 4) Pertanyaan pemantik sebaiknya lebih mendorong siswa tertarik pada materi yang akan dipelajari dan media pembelajaran yang akan digunakan

c. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Melalui validasi ahli pembelajaran media pembelajaran *google sites* mendapatkan nilai 92% dengan kategori sangat valid. Peneliti melakukan analisis data berdasarkan angket validasi ahli pembelajaran. validator memberikan saran untuk mengaitkan konsep IPAS di media pembelajaran. konsep IPAS yang dimaksud yaitu mengaitkan antara alam dan sosial sehingga di media pembelajaran tidak hanya materi sosial saja. Saran selanjutnya yaitu merubah tujuan pembelajaran dari awalnya keberagaman di Pulau Jawa menjadi keberagaman di salah satu provinsi di Pulau Jawa.

Berdasarkan saran poin kedua peneliti tidak melakukan perubahan karena apabila materi dipersempit maka isi atau konten dari media pembelajaran akan lebih sempit. Selain itu dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengetahui dan mempelajari keberagaman budaya di provinsi lain di Pulau Jawa sehingga pengetahuan siswa tidak hanya sebatas provinsi tempat mereka tinggal. Berdasarkan diskusi dengan validator ahli pembelajaran, peneliti diperkenankan untuk tidak mempersempit materi namun tetap memberikan perbedaan materi-materi yang akan dipelajari di setiap pertemuan lengkap dengan peta konsep dan evaluasi lingkup materi.

4. Hasil Analisis Hasil Belajar

Berikut adalah hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites*.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa

Perlakuan	Hasil
Pretest	71
Posttest	86

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *kolmogorof smirnov*. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikan. $\text{Sig}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka residual berdistribusi normal, $\text{Sig}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka residual tidak berdistribusi normal. Hipotesis Uji Normalitas

1) H_0 = residual berdistribusi normal

2) H_a = residual tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.138	30	.152	.952	30	.186
posttest	.167	30	.033	.915	30	.020

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 25, nilai signifikansi pretest sebesar 0,152. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi posttest sebesar 0,33 yang menunjukkan bahwa data posttest berdistribusi normal. Hasil perhitungan menggunakan SPSS diperoleh bahwa dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sebaran data berdistribusi normal.

b. Uji-t

Perhitungan uji-t dalam penelitian ini menggunakan SPSS 25. Uji-t digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan setelah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Berikut adalah hasil dari Uji-t menggunakan SPSS 25.

Tabel 4.7 Hasil Uji-t

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
			Std.	Std. Error	95% Confidence Interval				
		Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	sebelum perlakuan - setelah perlakuan	-14.56667	15.64627	2.85660	-20.40908	-8.72425	-5.099	29	.000

Hipotesis analisis korelasi:

- 1) H_0 = tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis google sites pada mata Pelajaran IPAS.
- 2) H_a = ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sudah menggunakan media pembelajaran berbasis google sites pada mata Pelajaran IPAS.

Untuk menentukan nilai t tabel dapat dilihat pada tabel t tabel dan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} T \text{ tabel } \left(\frac{\alpha}{2} : n - 2 \right) &= \left(\frac{0,05}{2} : 30 - 2 \right) \\ &= (0,025 : 28) \end{aligned}$$

Hasil berdasarkan tabel distribusi t = 2,0484

Berdasarkan nilai t hitung dari hasil SPSS pada tabel 4.7 Sebesar - 5.099 dan t tabel diperoleh nilai 2,0484 sehingga t hitung < t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil nilai signifikansi dapat dilihat pada tabel 4.7 yaitu nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu Sig (0,000) < 005 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi keberagaman di Pulau Jawa.

5. Hasil Respon Siswa

Media pembelajaran berbasis *google sites* diimplementasikan pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang sejumlah 30 siswa. Setelah siswa menggunakan media, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran menurut para siswa. Berikut disajikan data respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *google sites*.

Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa

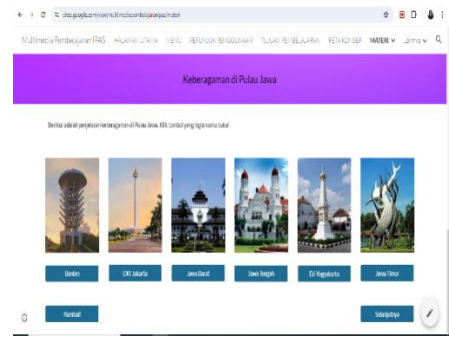
No.	Aspek yang Dinilai	Σ Skor	Skor Maks	Skor (%)	Kriteria
1.	Media google sites mudah digunakan di laptop atau <i>handphone</i>	136	150	91%	Sangat menarik
2.	Tampilan google sites menarik	125	150	83%	Sangat menarik
3.	Google sites menjadikan saya senang belajar	132	150	88%	Sangat menarik
4.	Gambar di google sites menarik	134	150	89%	Sangat menarik
5.	Google sites membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran IPAS	131	150	87%	Sangat menarik
6.	Kuis yang tersedia di google sites menyenangkan	132	150	88%	Sangat menarik
7.	Google sites dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	129	150	86%	Sangat menarik
8.	Google sites membuat saya lebih memahami materi keberagaman di Pulau Jawa	127	150	85%	Sangat menarik
9.	Materi pada google sites sesuai dengan yang saya pelajari	143	150	95%	Sangat menarik
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	137	150	91%	Sangat menarik
Total		1326	1500	884	Sangat menarik
Nilai Akhir Pembulatan				88%	

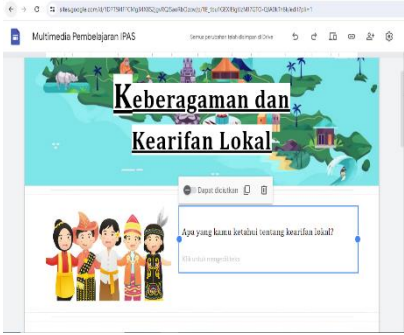
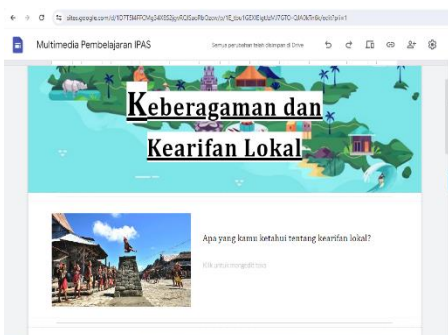
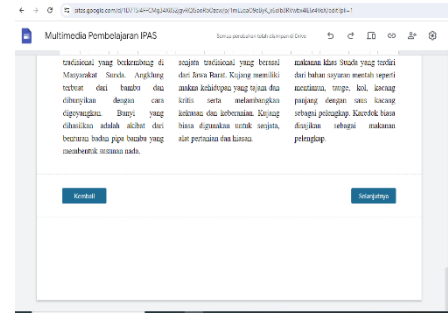
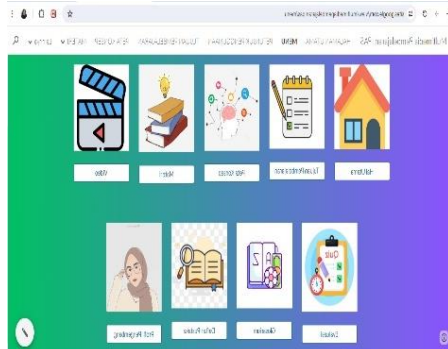
Berdasarkan rekapitulasi angket respon siswa yang dilakukan oleh 30 orang siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang diperoleh hasil 88% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *google sites* sangat menarik menurut pandangan siswa.

C. Revisi Produk

Media pembelajaran berbasis *google sites* yang telah dilakukan validasi kepada beberapa ahli ditemukan revisi produk dari para validator. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan kritik validator agar produk menjadi lebih baik sebelum diimplementasikan. Berikut adalah paparan data revisi produk dari para validator.

Tabel 4.9 Revisi Produk

No	Aspek yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Tombol untuk materi keberagaman provinsi	Tidak ada	

2.	Gambar yang sesuai dengan materi		
3.	Tombol navigasi “back” dan “next”	Tidak ada	
4.	Menghapus menu daftar isi		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi keberagaman budaya di Pulau Jawa pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan dalam penelitian dan pengembangan. Tahapan tersebut terdiri dari *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Pada tahap pertama yaitu analisis. Menurut Branch pada tahapan analisis terdapat beberapa kegiatan yaitu analisis permasalahan kerja, merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan mengidentifikasi sumber daya yang tersedia⁸⁹.

Peneliti melakukan analisis permasalahan kerja dan menemukan fakta bahwa pada saat proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital namun belum efektif karena media yang digunakan hanya sebagai alat evaluasi pembelajaran dan tidak bisa digunakan untuk menyampaikan materi. Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah dan melihat video. Peneliti juga menemukan permasalahan bahwa siswa kurang suka membaca buku sehingga kemampuan ingatan terhadap bacaan lemah padahal pembelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budaya membutuhkan banyak membaca. Hal ini sesuai

⁸⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

dengan teori Kurniawan bahwa pembelajaran harus dikemas secara menyenangkan agar siswa menikmati proses pembelajaran dengan tidak merasa jenuh⁹⁰.

Tujuan instruksional dari pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran keberagaman budaya di Pulau Jawa. Menjelaskan hasil validitas media pembelajaran, mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran menurut pandangan siswa dan menjelaskan keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran tentunya harus menyesuaikan karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan observasi terhadap kebiasaan dan kesenangan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. MIN 2 Kota Malang adalah madrasah digital sehingga dalam proses pembelajaran siswa membawa *smartphone* atau laptop. Hal ini menjadi daya tarik bagi siswa namun kadang kala siswa menyalahgunakan kebijakan madrasah dalam membawa perangkat. Maka dari itu peneliti memilih media pembelajaran *google sites* karena dapat diakses di perangkat siswa dengan mudah dan menjadikan siswa berinteraksi dengan media. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pengembangan ini adalah moda milik masing-masing siswa yang dibawa ke madrasah setiap hari.

Tahap selanjutnya yaitu desain. Perancangan spesifikasi produk, merancang prototipe produk, menyusun instrument validasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *google sites* dengan spesifikasi

⁹⁰ Kurniawan and Wonosobo, "Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Di SMP." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 01 no 8 (2022) 97-108 <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>

berisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi Keberagaman Budaya di Pulau Jawa kelas IV. Media pembelajaran ini didukung dengan gambar, video, dan evaluasi. Media pembelajaran berbasis *google sites* dapat diakses menggunakan *smartphone*, komputer atau laptop dengan bantuan jaringan internet.

Siswa dapat mengakses video melalui link youtube yang tertaut di *google sites*. Siswa juga dapat mengerjakan evaluasi setelah mempelajari materi, hasil pekerjaan siswa akan langsung tersambung dengan gmail melalui *google form* dan siswa langsung mengetahui hasil evaluasi yang telah dikerjakan. Pemilihan *google sites* ini dengan mempertimbangkan beberapa keunggulan *google sites* yaitu websites yang gratis, mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, tidak memerlukan bahasa pemrograman, *google sites* juga menyediakan penyimpanan online sebesar 100mb. Spesifikasi produk ini telah memenuhi ketentuan media pembelajaran menurut Kurniawan bahwa media pembelajaran harus mencantumkan cara penggunaan media, tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi pembelajaran⁹¹.

Ketika mengembangkan suatu media pembelajaran, peneliti memperhatikan klasifikasi media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan sumber daya yang tersedia. Menurut Setiawan, dkk media pembelajaran harus memanfaatkan setidaknya tiga alat indera pada saat proses pembelajaran⁹². Dalam hal

⁹¹ Kurniawan and Hidayah, "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." UNESA Journal of Chemical Education 09 no 3 (2020) 317-323 <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>

⁹² Setiawan, Naomi, and Winata, "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada Pembelajaran Daring Di Smp Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan." Jurnal Instruksional 4 no 1 (2021) 1-11

ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan tiga alat indera yaitu indera peraba, indera pendengar dan indera penglihatan. Semakin banyak indera yang terlibat maka siswa akan semakin memahami dan mengingat informasi yang ada saat proses pembelajaran. Pada tahap desain, peneliti juga menyusun instrument validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Pembuatan instrument berdasarkan kriteria penilaian menurut Ernawati dan adaptasi dari instrument peneliti tersebut⁹³

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan. Tahap pengembangan yaitu kegiatan membuat, mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran. Menurut Branch pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi dan uji coba produk. Tujuan dari tahapan ini untuk meminimalisir kesalahan pada tahap implementasi sehingga dapat dilakukan perbaikan. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* dapat diakses pada website

<https://sites.google.com/view/multimediapembelajaranipas/halaman-utama>

atau bisa juga dengan mengakses qr code berikut



Gambar 5.1 Qr Code Media Pembelajaran IPAS

⁹³ Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran." *Jurnal Elinvo* 2 no 2 (2017) 1-7

Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)



Gambar 5.2 Halaman Utama Media Pembelajaran IPAS

Setelah produk selesai dikembangkan, Langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media ini dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutiah bahwa pengembangan produk harus dilakukan validasi untuk mengetahui ada tidaknya perbaikan dari produk tersebut⁹⁴.

Tahap selanjutnya yaitu implemementasi, Setelah media pembelajaran berbasis *google sites* memenuhi kriteria valid maka Langkah selanjutnya itu uji coba pada siswa. Tujuan implementasi ini adalah untuk membimbing siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Pertama peneliti memberikan lembar *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum

⁹⁴ Rahmatillah and Sutiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Sbdp Kelas Iv Di Sd 1 Dasan Geres." *Academy of Education Journal* 14 no 2 (2023) 727-737 <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1831>

menggunakan media pembelajaran. Soal *pretest* berjumlah 25 soal dan seluruh siswa mengerjakan.

Pada saat media pembelajaran diujicobakan, peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran, interaksi siswa serta menganalisis faktor penghambat dan pendukung penerapan media pembelajaran. Pertemuan pertama pada implementasi media bertujuan untuk mengetahui *trial and error*. Hasil uji coba pertama yaitu beberapa siswa kesulitan untuk masuk ke *link* atau *qr code* karena jaringan internet, beberapa tombol di media pembelajaran tidak berfungsi sebagaimana harusnya dan beberapa gambar terlihat kurang jelas. Berdasarkan uji coba pertama ini dilakukan perbaikan untuk diterapkan di pertemuan selanjutnya. *Trial and error* ini penting dilakukan dengan tujuan pada saat hari penelitian tidak mengalami kendala. Hal ini sesuai dengan pendapat Laura bahwa sebelum media pembelajaran diterapkan harus dilakukan ujicoba⁹⁵.

Implementasi hari selanjutnya peneliti sudah melakukan perbaikan berdasarkan pertemuan pertama. Pada pertemuan selanjutnya membahas materi keberagaman budaya di Pulau Jawa dengan rincian kegiatan sebagai berikut: pada tanggal 16 Mei 2024 membahas materi Provinsi Banten dan Provinsi Jawa Barat. Pada tanggal 20 Mei 2024 membahas materi Provinsi DKI Jakarta dan Provinsi Jawa Tengah. Pada tanggal 21 Juni 2024 membahas materi Provinsi DIY dan Provinsi Jawa Timur. Pada tanggal 22 Mei 2024 peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran. Hari yang sama

⁹⁵ Laura, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 11 no 2 (2023)

dengan pemberian *posttest* peneliti memberikan angket respon siswa secara online melalui google form untuk mengetahui Tingkat kemenarikan media pembelajaran menurut siswa.

Langkah terakhir dari tahapan pengembangan ini adalah evaluasi. Dasar pelaksanaan evaluasi adalah uji coba produk yang dilakukan oleh para validator dan angket respons siswa. Pada tahap ini dilakukan perbaikan produk sesuai dengan saran validator serta melakukan analisis hasil dari angket respon siswa serta validasi para ahli.

B. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS

Uji efektivitas media pembelajaran berbasis *google sites* bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang sebanyak 30 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*. Berdasarkan desain penelitian, peneliti melakukan penelitian sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti memberikan lembar *pretest* sebagai awalan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* dan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 71 dengan kriteria belum tuntas mengacu pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan pihak madrasah.

Setelah dilakukan implementasi media pembelajaran berbasis *google sites* pada pertemuan keempat peneliti memberikan lembar *posttest* sebagai alat ukur hasil

belajar setelah penerapan media pembelajaran berbasis *google sites* dan diperoleh hasil belajar siswa sebesar 86 dengan kriteria tuntas. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan dan kenaikan hasil belajar antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites*.

Berdasarkan data yang didapatkan melalui pretest dan posttest dilakukan pengolahan data menggunakan uji normalitas dan uji t sehingga diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji t mendapatkan t hitung sebesar 5,099 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga didapatkan t tabel sebesar 2,0484 kesimpulan yang diperoleh yaitu adalah t hitung lebih besar daripada t tabel sehingga dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang⁹⁶.

C. Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran IPAS

Kemenarikan media pembelajaran merupakan hal penting dari tahapan pengembangan. Peneliti harus mengetahui seberapa menarik media pembelajaran tersebut menurut para siswa. Untuk mengetahui hal tersebut diperlukan pemberian angket respon siswa setelah pemberian media pembelajaran. Angket respon siswa juga menjadi bahan evaluasi peneliti untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran. Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis *google sites* mendapatkan respon sebesar 88% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini

⁹⁶ Suryaman and Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar."

menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif pada media pembelajaran. berikut adalah penjelasan dan analisis butir pernyataan angket respon siswa.

1. Pernyataan pertama yaitu “Media *google sites* mudah digunakan di laptop atau *handphone*” mendapatkan skor 91% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa menurut siswa media pembelajaran berbasis *google sites* mudah diakses atau digunakan di laptop atau *handphone*.
2. Pernyataan kedua yaitu “Tampilan *google sites* menarik” mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa menurut siswa media pembelajaran berbasis *google sites* memiliki tampilan yang menarik.
3. Pernyataan ketiga yaitu “Google sites menjadikan saya senang belajar” mendapatkan skor 88% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa menurut siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* menjadikan siswa senang belajar.
4. Pernyataan keempat yaitu “Gambar di *google sites* menarik” mendapatkan skor 89% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa gambar-gambar yang ada di media pembelajaran berbasis *google sites* menarik.
5. Pernyataan kelima yaitu “Google sites membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran IPAS” mendapatkan skor 87% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis *google sites* siswa mampu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran IPAS.

6. Pernyataan keenam yaitu “Kuis yang tersedia di *google sites* menyenangkan” mendapatkan skor 88% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi yang terdapat dalam kuis di *google sites* menyenangkan.
7. Pernyataan ketujuh yaitu “*Google sites* dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar” mendapatkan skor 86% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis *google* menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar.
8. Pernyataan kedelapan yaitu “*Google sites* membuat saya lebih memahami materi keberagaman di Pulau Jawa” mendapatkan skor 85% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* siswa lebih memahami materi keberagaman yang ada di Pulau Jawa.
9. Pernyataan kesembilan yaitu “Materi pada *google sites* sesuai dengan yang saya pelajari” mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* sesuai dengan materi yang siswa pelajari dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
10. Pernyataan kesepuluh yaitu “Bahasa yang digunakan mudah dipahami” mendapatkan skor 91% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang terdapat di media pembelajaran berbasis *google sites* mudah dipahami.

Siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* dengan baik. setelah mengikuti pembelajaran siswa memberikan respon terhadap kegiatan pembelajaran bahwa siswa merasa senang ketika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan media

pembelajaran google sites. Pada butir pernyataan pertama siswa merasa media pembelajaran berbasis *google sites* mudah digunakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Setiawan bahwa pemilihan media baiknya menyesuaikan sumber daya yang ada. Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini menyesuaikan dengan moda yang dibawa anak-anak yaitu *smarthphone* atau laptop dengan bantuan jaringan internet yang tersedia di sekolah⁹⁷.

Butir pernyataan nomor dua dan empat siswa merasa tampilan dan gambar yang ada di media pembelajaran berbasis *google sites* menarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa baiknya pemilihan media pembelajaran disusun sebaik mungkin agar menarik sehingga esensi dari media pembelajaran dapat terrealisasikan. Adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sehingga perlu adanya penyusunan yang baik sehingga siswa merasa senang dalam belajar dan bukan sebaliknya. Butir pernyataan nomor tiga berkaitan dengan butir pernyataan nomor dua. Media pembelajaran disusun agar siswa merasa senang dalam belajar⁹⁸.

Butir pernyataan nomor lima siswa merasa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* siswa dapat menyelesaikan persoalan yang ada di pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada dasarnya media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif. Selain itu dengan adanya media

⁹⁷ Yuliananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7 no 2 (2022)

⁹⁸ Firdaus and Wilujeng, "Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 4 no 1 (2018) 26-40 <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>

pembelajara mampu menjembatani siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari⁹⁹.

Butir pernyataan nomor enam siswa merasa soal evaluasi dalam bentuk kuis di *google form* menyenangkan. Peneliti menyusun soal evaluasi berdasarkan materi yang telah dipelajari pada hari itu. Penyusunan evaluasi melalui *google form* dengan tujuan agar hasil jawaban siswa dapat langsung sinkron dengan akun *google*. Butir pernyataan nomor tujuh siswa merasa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Pemanfaatan media harus menjadi bagian penting dalam mendapatkan perhatian siswa. Siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan alat indera¹⁰⁰.

Butir pernyataan nomor delapan siswa merasa dengan menggunakan media pembelajaran *google sites* siswa dapat memahami materi keberagaman budaya di Pulau Jawa. Butir pernyataan nomor sembilan siswa menyatakan bahwa materi yang ada di media pembelajaran sesuai dengan apa yang siswa pelajari saat proses pembelajaran. butir pernyataan nomor sepuluh siswa memberikan tanggapan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa¹⁰¹

⁹⁹ Nuravipah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6 no 1 (2023) 314-323 <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1330>

¹⁰⁰ Septy Nurfadhillah, Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.

¹⁰¹ Purwanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Sekolah Dasar* 23 no 1 (2023) <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi keberagaman di Pulau Jawa kelas IV MIN 2 Kota Malang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Pengembangan media pembelajaran ini divalidasi oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini sebesar 91% untuk validasi media, 92% untuk validasi materi dan 92% untuk validasi pembelajaran dengan kategori valid dan layak untuk diujicobakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS Kelas IV MIN 2 Kota Malang.
2. Hasil uji efektivitas media pembelajaran berbasis *google sites* memberikan hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *google sites*. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dengan rata-rata 71 dan *posttests* dengan rata-rata 86 Berdasarkan data tersebut selanjutnya dilakukan pengujian dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 dengan menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan hasil nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) diperoleh hasil angket kemenarikan sebesar 88% dengan kategori sangat menarik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* dengan tujuan pembelajaran yang berbeda dan di kelas yang berbeda. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan materi keberagaman budaya di pulau lainnya di Indonesia sehingga dapat menambah wawasan siswa.
2. Media pembelajaran berbasis *google sites* hanya dapat digunakan di smartphone atau laptop yang terkoneksi dengan internet sehingga media ini tidak cocok untuk sekolah yang jauh dari jangkauan internet.
3. Media pembelajaran berbasis *google sites* dapat diterapkan pada sekolah yang memiliki laboratorium computer atau sekolah yang memperkenalkan siswa membawa smartphone atau laptop

DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, Janatul. "Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 2 (2022): 1–9.
- Ardhiyah, Miky Amanul, and Elvira Hoesein Radia. "PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH MATERI PECAHAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (August 25, 2020): 479. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>.
- Ayu, Anjani. "Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 1–19.
- Azizah, Norma, Dian Permana Putri, and Setiyani Setiyani. "Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 99–110. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3564>.
- Bararah, Isnawardatul. "Fungsi Metode Terhadap Pencapaian Tujuan Dalam Komponen Pembelajaran." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2022): 143–59.
- Bisri, Mohamad. "Komponen-Komponen Dan Model Pengembangan Kurikulum." *Prosiding Nasional* 3 (2020): 99–110.
- Budiwati, Rini, Ani Budiarti, Ali Muckromin, Yulia Maftuhah Hidayati, Anatri Desstyia, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi" 7, no. 1 (2023): 523–34.
- Burhani, Kharis, Ramelan, and Rizqi Fitri Naryanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Perpindahan Panas Radiasi Dengan Variasi Beda Perlakuan Permukaan Spesimen Uji." *De* 3, no. 2 (2014): 86–93.
- Dewanti, Handaruni, Anselmus J E Toenlio, and Yerry Soepriyanto. "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (2018): 221–28.
- Ernawati, Iis. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran." *Jurnal Elinvo* 2, no. 2 (2017): 1–7.
- Fadhlina Harisnur and Suriana. "Pendekatan, Strategi, Metode Dan Teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2022): 20–31. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>.

- Firdaus, Muhammad, and Insih Wilujeng. "Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 4, no. 1 (2018): 26–40. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>.
- Firmansyah, Yanuar, Sudarman, and Ngurah Made. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi* 5, no. 1 (2023).
- Gitnita, Sepna, Zulhendri Kamus, and Gusnedi. "Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Lurus." *Pillar of Physics Education* 11, no. 2 (2018): 153–60.
- Hasan, Muhammad. *Media Pembelajaran, Tahta Media Grup*. Tahta Media Grup, 2021.
- Hidayat, Syarif. "Pendidikan Berbasiskan Media dan Modul," n.d.
- Ibrahim, Arsad, and Fauzan Yasin. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran." *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 4, no. 2 (2022): 1–8.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, and Walimatus Aulia Miftadiro. "MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH," 2021.
- Irsyad, Muhammad. "Media Interaktif Adobe Flash CS6 Dengan Model Dart Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi COVID-19." *Jurnal Kependidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 1–28.
- Iswan, Dirgantara Wicaksono dan. "Upaya Belajar PMeningkatkan Hasileserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV SD Muhammadiyah Pamulang." *Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 3 (2019): 1–16.
- Karimah, Firdah Nailil. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Karisma, Novemby. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda.," 2021.
- Kharisma, Lalu Puji Indra, and Yunita Happy Yana. "Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web." *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia* 3, no. 1 (May 30, 2021): 39–45. <https://doi.org/10.35746/jtim.v3i1.128>.

- Kurniawan, Anggie Bagoes, and Rusly Hidayah. "Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *UNESA Journal of Chemical Education* 9, no. 3 (2020): 317–23. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>.
- Kurniawan, Trubus, and Kalikajar Wonosobo. "Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Di SMP." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, no. 8 (2022): 97–108.
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, and Nabilla Agustia L. "PEMANFAATAN MEDIA VISUAL DALAM TERCAPAINYA TUJUAN PEMBELAJARAN." *Akademika* 10, no. 02 (December 10, 2021): 291–99. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.
- Lathifah, Zahra Khusnul, Sri Setyaningsih, and Dian Wulandari. "Development of Internal Quality Assurance System Model for Pesantren Using the 2020 Education Unit Accreditation Instrument." *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 4 (2022): 983–98. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v6i4.2246>.
- Laura, Purwita. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2023).
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Dan Pengembangan." *Jurnal Universitas Lampung* 1, no. 3 (2016): 1–5.
- Meldina, Tika, Melinedri Melinedri, Alfiana Agustin, and Siti Hadijah Harahap. "Integrasi Pembelajaran IPS Pada Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 15. <https://doi.org/10.29240/jpd.v4i1.1572>.
- Melina, Hani. "Rancang Bangun Media Google Sites Berbasis Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran Ppkn Kelas Iv: Penelitian Design and Development Di SDN 094 Parakan Waas." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2022).
- Narahmalia, Iis. "Development of Google Sites Web-Based Ipas Learning Media To Improve Teacher Pedagogical Competence." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 4 (2023).
- Nugrahani, Rahina. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR." *Journal of Education Research*, no. 1 (2017).
- Nuravipah, Eem, M. Syahru Assabana, Widyo Nugroho, and Seipah Seipah. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT." *Ir* 6, no. 1 (2023): 314–23. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1330>.

- Nursanti, Ria, Sugiatno, Agung Hartoyo, and Et Al. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Dalam Materi SPLDV.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4, no. 5 (2015): 1–11.
- Oktafiani, Dian, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 8, no. 3 (2020): 527–40.
- Pamuraja, Beatrix Elga, Siti Halidjah, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB SUBTEMA BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH MAKANAN KELAS V SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 3 (March 7, 2022). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53418>.
- Pramuaji, Alfiyanto. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI PENGENALAN COREL DRAW SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA.” *hida* 2, no. 2 (December 11, 2017): 183–89. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>.
- Prof Dr. Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edited by Restu Damayanti. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Purnomo, Abdirachmat. “Analisis Pemenuhan Standar Nasional Pendidikan (Snp) Di Smp N 4 Prambanan.” *Skripsi* 5, no. 3 (2016): 248–53.
- Purwanti, Liani. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Sekolah Dasar*. 23, no. 1 (n.d.): 2023. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1>.
- Rahmatillah, Siti Alfiyana, and Sutiah Sutiah. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN SBDP KELAS IV DI SD 1 DASAN GERES.” *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (August 1, 2023): 727–37. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1831>.
- Rinaldi, Anggi Aris, Daryati Daryati, and Riyan Arthur. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan.” *Jurnal PenSil* 6, no. 1 (February 1, 2017): 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>.
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA, 2020.
- Rosiyana, Rosiyana. “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA JARAK JAUH SISWA KELAS VII SMP ISLAM ASY-SYUHADA KOTA BOGOR.” *Jurnal Ilmiah*

KORPUS 5, no. 2 (August 31, 2021): 217–26.
<https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>.

Septy Nurfadhillah, M.P.A.P.G.S.D.U.M.T.T. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Setiawan, Kukuh, Suryadi Naomi, and Widia Winata. “PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES KEPADA GURU PADA PEMBELAJARAN DARING DI SMP ISLAM HARAPAN IBU JAKARTA-SELATAN.” *Jurnal Instruksional* 4, no. 1 (2021): 1–11.

Simanjuntak, Maria Dewi Ratna. “Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3 (2019): 921–29.

Siti, M, S Irma, and H Nurul. “Peran IT Dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Islam Pada Siswa SD/MI.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2019, 1–21.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung, 2019.

Sulastris. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya.” *Jurnal Kreatif Tadulako* 3, no. 1 (2022): 1–14.

Suryaman, and Nur Azizah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>.

Udin S, Winatraputra, Ojat Darajat. “Paradigma Pendidikan IPS.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Warshina, Jaka. “Peranan Tik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Sesuai Kurikulum 2013.” *Jurnal Teknodik* Vol. 18, no. No.2 (2014): hal 156-164.

Widianto, Edi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213.
<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.

Wira, Alsyabri. “Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar.” *Jurnal of Education Informatic Technology and Science* 3, no. 1 (2021): 1–10. <https://doi.org/10.37859/jeits.v3i1.2602>.

Wulandari, Endah, and Abstrak Penelitian. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KERETA BUDAYA PADA MATERI,” 2019.

Yuliananda, Qonita. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DALAM BENTUK GOOGLE SITES UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI IPS.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7, no. 2 (2022).

Yusuf, Mochamad Farid. “PEMBELAJARAN BERBASIS WEB SEBAGAI KOMPLEMEN DALAM PEMBELAJARAN PROTOKOL ROUTING,” n.d.

LAMPIRAN

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
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-783/Ps/TL.00/12/2024

26 Februari 2024

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Survey / Penelitian Awal**

Yth. Bapak / Ibu

Kepala MIN 2 Kota Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin survey/penelitian awal, untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan kondisi yang akan menjadi objek penelitian tesis, demi mendukung pengembangan penelitian penulisan tesis yang akan dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri
NIM : 220103210003
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa MIN 2 Kota Malang

Demikian surat permohonan izin survey/penelitian awal ini, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : u6o2Gy



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG

Jl. Raden Panji Suroso No. 2 Kota Malang 65126
Telepon (0341) 491605; e-mail: kotamalang@kemenag.go.id
Website: https://malangkota.kemenag.go.id e-mail: kotamalang@kemenag.go.id

Nomor : B- /Kk.13.25/2/TL.00/2/2023 27 Februari 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 2 Kota Malang

Menindaklanjuti surat dari Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : B-783/Ps/TL.00/12/2024 tanggal 27 Februari 2024, perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa pada dasarnya **menyetujui/tidak keberatan** memberikan ijin kepada:

Nama : FIRZANI OKTAVIA DWI RAHMA PUTRI
NIM : 220103210003
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa MIN 2 Kota Malang

Jangka Waktu : -

mengadakan penelitian yang dilaksanakan di instansi/lembaga yang Saudara pimpin dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Selama kegiatan penelitian mentaati tata tertib yang berlaku.
2. Setelah selesai kegiatan penelitian memberikan laporan secara tertulis kepada Kepala Kantor Kemenag Kota Malang dan Kepala Madrasah

Untuk diketahui, seluruh layanan kementerian agama kota malang tanpa biaya dan seluruh pegawai kementerian agama kota malang tidak menerima gratifikasi. Salam Integritas!

Demikian atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

a.n Kepala
Kasi Pendidikan Madrasah



Abdul Mughni

Tembusan:

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Malang;
2. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Mahasiswa yang bersangkutan



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : Hubd6Y

Lampiran 2 : 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-1781/Ps/PP.009/05/2024
Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Media**

08 Mei 2024

Kepada
Yth. **Dr. Hj. Umi Machmudah, MA**

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 : Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri
NIM : 220103210003
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen : 1. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
Pembimbing : 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa MIN 2 Kota Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Direktur,

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-1783/Ps/PP.009/05/2024
Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi**

08 Mei 2024

Kepada
Yth. **Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA**

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 : Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri
NIM : 220103210003
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen : 1. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
Pembimbing : 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa MIN 2 Kota Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Direktur,

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-1782/Ps/PP.009/05/2024
Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Pembelajaran**

08 Mei 2024

Kepada
Yth. **Agustin Kukuh Hardini, M.Pd**

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 : Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri
NIM : 220103210003
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen : 1. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
Pembimbing : 2. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa MIN 2 Kota Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Direktur,

Ahidmurni

Lampiran 3 : Instrumen Validasi Ahli Media

VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan						
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipahami						
3.	Navigasi berupa <i>toolbar</i> jelas dan mudah digunakan						
4.	Media pembelajaran dapat digunakan di <i>smartphone</i> dan komputer/laptop dengan baik						
5.	Media pembelajaran tidak mudah error saat digunakan						
6.	Media pembelajaran tidak memberatkan system perangkat computer atau <i>smartphone</i>						
7.	Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan Kembali untuk mengembangkan pembelajaran lainnya						
8.	Alur penyajian materi pembelajaran terstruktur						
9.	Tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik						
10.	Desain antarhalamana media konsisten						
11.	Media pembelajaran menampilkan kualitas gambar yang baik						
12.	Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran						
13.	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar						
14.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan sudah sesuai						

15.	Toolbar kuis dapat digunakan dengan mudah						
-----	---	--	--	--	--	--	--

Kritik dan Saran

Validator
Malang, 2024

.....

Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Media

VALIDASI AHLI MEDIA

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Mohon Ibu memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Tidak Baik

Mohon Ibu untuk memberikan kritik dan saran sebagai perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan					✓	
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipahami				✓		
3.	Navigasi berupa <i>toolbar</i> jelas dan mudah digunakan					✓	
4.	Media pembelajaran dapat digunakan di <i>smartphone</i> dan komputer/laptop dengan baik				✓		
5.	Media pembelajaran tidak mudah error saat digunakan				✓		
6.	Media pembelajaran tidak memberatkan system perangkat computer atau <i>smartphone</i>					✓	
7.	Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan Kembali untuk mengembangkan pembelajaran lainnya					✓	
8.	Alur penyajian materi pembelajaran terstruktur					✓	

9.	Tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik				✓		
10.	Desain antarhalaman media konsisten				✓		
11.	Media pembelajaran menampilkan kualitas gambar yang baik					✓	
12.	Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran					✓	
13.	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar					✓	
14.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan sudah sesuai					✓	
15.	Toolbar kuis dapat digunakan dengan mudah				✓		

Kritik dan Saran

Bagus layout tipografi

Validator
Batu, 20 Mei 2024



Dr. Hj. Umi Machmudah, MA
NIP. 196810081994032004

Lampiran 5 : Instrumen Validasi Ahli Materi

VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran						
2.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada awal materi						
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
4.	Penyampaian materi pembelajaran mudah dipahami						
5.	Pemberian contoh pada materi mendukung siswa dalam memahami materi						
6.	Materi disajikan secara sistematis						
7.	Materi yang disajikan lengkap dan benar						
8.	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas						
9.	Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar						
10.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi						
11.	Video pembelajaran yang digunakan mendukung pemahaman materi						
12.	Gambar yang digunakan mendukung pemahaman materi						
13.	Media dapat melibatkan interaksi siswa						
14.	Media dapat digunakan Dimana saja dan kapan saja						

15.	Daya tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa						
-----	--	--	--	--	--	--	--

Kritik dan Saran

Validator
Malang, 2024

.....

Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi Pertama

VALIDASI AHLI MATERI

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Mohon Ibu memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Mohon Ibu untuk memberikan kritik dan saran sebagai perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran				✓		
2.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada awal materi				✓		
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		perlu penyesuaian jika ditambahkan IPA
4.	Penyampaian materi pembelajaran mudah dipahami				✓		
5.	Pemberian contoh pada materi mendukung siswa dalam memahami materi				✓		
6.	Materi disajikan secara sistematis				✓		
7.	Materi yang disajikan lengkap dan benar				✓		
8.	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas				✓		ditambahkan kutipan penggunaan kutipan
9.	Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar					✓	
10.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi				✓		

11.	Video pembelajaran yang digunakan mendukung pemahaman materi					✓	
12.	Gambar yang digunakan mendukung pemahaman materi				✓		gambar & sebagainya mendukung materi
13.	Media dapat melibatkan interaksi siswa				✓		
14.	Media dapat digunakan Dimana saja dan kapan saja				✓		
15.	Daya Tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa				✓		

Kritik dan Saran

- Revisi : mengintegrasikan aspek IPA & dlm multimedia ts & kembangkan .
- Menambahkan : scr teknis perlu menambahkan icon "next" dan "back" pada bbrpa halaman

Validator

Batu, 2024



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

NIP. 197107012006042001

Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Materi Kedua

VALIDASI AHLI MATERI

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Mohon Ibu memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Mohon Ibu untuk memberikan kritik dan saran sebagai perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran					✓	
2.	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada awal materi					✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	
4.	Penyampaian materi pembelajaran mudah dipahami				✓		
5.	Pemberian contoh pada materi mendukung siswa dalam memahami materi				✓		
6.	Materi disajikan secara sistematis				✓		
7.	Materi yang disajikan lengkap dan benar				✓		
8.	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas					✓	
9.	Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar					✓	
10.	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi				✓		
11.	Video pembelajaran yang digunakan mendukung pemahaman materi					✓	
12.	Gambar yang digunakan mendukung pemahaman materi					✓	

13.	Media dapat melibatkan interaksi siswa					✓	
14.	Media dapat digunakan Dimana saja dan kapan saja					✓	
15.	Daya Tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa				✓		

Kritik dan Saran

. Product sudah layak , dapat dilanjutkan pada proses uji coba.

Validator

Batu, 2024



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, MA

NIP. 197107012006042001

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran						
2.	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran						
3.	Kesesuaian isi media dengan alur tujuan pembelajaran						
4.	Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi praktis						
5.	Media pembelajaran mudah digunakan						
6.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi						
7.	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa						
8.	Interaktivitas siswa dengan media pembelajaran baik						
9.	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun						
10.	Media pembelajaran memiliki sifat yang menyenangkan						
11.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi						
12.	Kesesuaian kuis dengan kemampuan siswa						
13.	Desain media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa						
14.	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum Merdeka						

15.	Media pembelajaran sesuai dengan materi						
-----	---	--	--	--	--	--	--

Kritik dan Saran

Validator
Malang, 2024

.....

Lampiran 9 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Mohon Ibu memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Tidak Baik

Mohon Ibu untuk memberikan kritik dan saran sebagai perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran				√		
2.	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran					√	
3.	Kesesuaian isi media dengan alur tujuan pembelajaran				√		
4.	Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi praktis					√	
5.	Media pembelajaran mudah digunakan					√	
6.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi					√	
7.	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa				√		
8.	Interaktivitas siswa dengan media pembelajaran baik					√	
9.	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun					√	
10.	Media pembelajaran memiliki sifat yang menyenangkan				√		

11.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi				✓	
12.	Kesesuaian kuis dengan kemampuan siswa					✓
13.	Desain media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
14.	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum merdeka					✓
15.	Media pembelajaran sesuai dengan materi					✓

Kritik dan Saran

1. Capaian pembelajaran : bagaimana konsep 1pas berkaitan satu sama lain → tidak tampak di alur pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran keberagaman di P. Jawa bisa dipersempit misalnya salah satu provinsi di P. Jawa supaya tidak terlalu luas.
3. Peta konsep pertemuan 1 - 2 - 3 dan seterusnya dibuat di halaman terpisah dan bentuk lebih bervariasi.
4. Pertanyaan pematik lebih mendorong siswa tertarik pada materi yang akan dipelajari.

Validator
Malang, 29 Mei 2024



Agustin Kukuh Hardini, M.Pd
NIP. 19670161994031005

Lampiran 10 : Lembar Validasi Instrumen Test

VALIDASI TEST

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan setiap butir soal					
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal					
3.	Ketepatan soal dengan capaian pembelajaran					
4.	Ketepatan soal dengan tujuan pembelajaran					
5.	Butir soal berkaitan dengan materi					
6.	Setiap soal mempunyai satu jawaban benar					
7.	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tegas					
8.	Gambar, tabel, symbol yang terdapat pada soal jelas dan berfungsi					
9.	Pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan benar dan salah					
10.	Butir soal tidak tergantung pada jawaban soal sebelumnya					
11.	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
12.	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif					
13.	Ketepatan kunci jawaban soal					
14.	Soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban					
15.	Pilihan jawaban logis					

Lampiran 11 : Hasil validasi Instrumen Tes

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

Materi : Indonesia Kaya Budaya
Peneliti : Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri
Validator : Dra. RA. Sukmaninghyas

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrument test serta mengetahui pendapat validator mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrument test. Pendapat, kritik dan saran serta penilaian dari bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrument test.

B. Petunjuk

1. Bapak/ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia
2. Bapak/ibu dapat memberikan saran, komentar atau catatan sebagai perbaikan instrument test.
3. Pedoman penskoran instrument validasi test adalah sebagai berikut:
 - 1 = sangat kurang baik
 - 2 = kurang baik
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

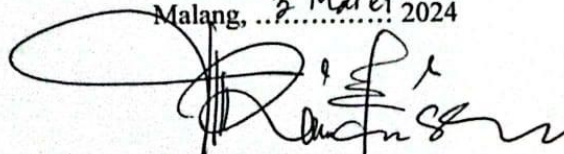
No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan setiap butir soal					✓
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal	✓				
3.	Ketepatan soal dengan capaian pembelajaran				✓	

4.	Ketepatan soal dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Butir soal berkaitan dengan materi					✓
6.	Setiap soal mempunyai satu jawaban benar			✓		
7.	Pokok soal dirumuskan secara jelas dan tegas				✓	
8.	Gambar, tabel, symbol yang terdapat pada soal jelas dan berfungsi				✓	
9.	Pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan benar dan salah				✓	
10.	Butir soal tidak tergantung pada jawaban soal sebelumnya					✓
11.	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	
12.	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
13.	Ketepatan kunci jawaban soal				✓	
14.	Soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban					✓
15.	Pilihan jawaban logis					✓

Kritik dan saran

- Kejelasan petunjuk pengisian soal tidak ada (menyilang, me lingkari dst).
- Pembuatan option harus sama a-d, tetapi ada yg a-c
- Jumlah option harus berimbang a=1, b=10, c=7, d=7.
- Pastikan bahwa instruksi yg diberikan kepada peserta jelas dan mudah dipahami, sehingga tidak kesulitan dlm menjawab

Validator
Malang, 3 Maret 2024


Dra. RA. Sukmaningtyas.

Lampiran 12 : Lembar Respon Siswa

LEMBAR RESPON SISWA

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media google sites mudah digunakan di laptop atau <i>handphone</i>					
2.	Tampilan google sites menarik					
3.	Google sites menjadikan saya senang belajar					
4.	Gambar di google sites menarik					
5.	Google sites membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran IPAS					
6.	Kuis yang tersedia di google sites menyenangkan					
7.	Google sites dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					
8.	Google sites membuat saya lebih memahami materi keberagaman di Pulau Jawa					
9.	Materi pada google sites sesuai dengan yang saya pelajari					
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

Lampiran 13 : Hasil Respon Siswa

Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Persentase
siswa 1	5	3	5	3	4	4	4	5	5	5	43	86
siswa 2	3	4	4	5	5	5	4	3	5	5	43	86
siswa 3	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	46	92
siswa 4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	46	92
siswa 5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	96
siswa 6	5	5	3	5	5	5	3	4	5	5	45	90
siswa 7	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48	96
siswa 8	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
siswa 9	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	46	92
siswa 10	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	44	88
siswa 11	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	96
siswa 12	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	44	88
siswa 13	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	44	88
siswa 14	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	46	92
siswa 15	5	4	5	5	4	4	3	4	5	4	43	86
siswa 16	5	4	5	4	3	5	5	5	4	3	43	86
siswa 17	3	5	4	5	4	5	3	4	4	3	40	80
siswa 18	5	4	3	5	4	3	5	4	5	4	42	84
siswa 19	4	5	4	4	3	3	5	4	4	5	41	82
siswa 20	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	46	92
siswa 21	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	45	90
siswa 22	3	5	3	5	3	5	4	5	5	4	42	84
siswa 23	4	3	4	4	4	3	4	5	5	4	40	80
siswa 24	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	44	88
siswa 25	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	42	84
siswa 26	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	43	86
siswa 27	4	3	5	5	4	5	4	5	5	5	45	90
siswa 28	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4	44	88
siswa 29	5	4	4	4	5	5	5	3	4	5	44	88
siswa 30	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	43	86
TOTAL	136	125	132	134	131	132	129	127	143	137	1326	2652
PRESENTASE	91	83	88	89	87	88	86	85	95	91	884	88.4

Lampiran 14 : Lembar test

88

PRE-TEST

Nama : Sekar Darajingga K.
 Kelas : 40
 No absen : 23

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Kearifan lokal tidak muncul secara tiba-tiba, namun merupakan sebuah proses dari...
 - a. Hasil penelitian yang dilakukan secara berulang
 - b. Cerminan dari kebiasaan Masyarakat setempat
 - ☒ c. Nilai tradisi yang menyatu dengan kehidupan Masyarakat
 - d. Nilai budaya yang telah ditinggalkan masyarakat
2. Kearifan lokal dapat digunakan untuk menjawab permasalahan social akibat adanya globalisasi. Kearifan lokal pada dasarnya bersifat...
 - a. Modern
 - b. Mistis
 - ☒ c. Tradisional
 - d. Kompleks
3. Para wisatawan dari luar negeri selalu kagum dengan budaya gotong royong dan sikap ramah penduduk Indonesia. Budaya gotong royong dan sikap ramah merupakan contoh dari...
 - a. Kearifan lokal penduduk Indonesia
 - b. Keunggulan penduduk Indonesia
 - ☒ c. Cermin tingkah laku penduduk Indonesia
 - d. Daya tarik penduduk Indonesia
4.



Gambar di atas menunjukkan ritual yang diselenggarakan bagi anak yang akan belajar berjalan dan menginjak tanah untuk pertama kalinya. Ritual tersebut merupakan tradisi dari suku

 - ☒ a. Jawa
 - b. Betawi
 - c. Sunda
 - d. Bali
5. Era globalisasi membuat arus budaya dari berbagai belahan dunia dengan bebas masuk ke Indonesia. Salah satu kewajiban generasi muda dalam menghadapi tantangan budaya dari negara lain adalah
 - a. Tidak peduli dengan budaya asing

- ☒ Melestarikan dan mengembangkan budaya daerah
- ☐ c. Mempelajari semua budaya asing karena lebih bagus
- ☐ d. Budaya kita lebih bagus jadi tidak perlu mempelajari budaya asing

6.



Gambar tersebut menunjukkan bahwa...

- ☒ a. Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa
 - ☐ b. Indonesia terdiri dari berbagai daerah
 - ☐ c. Indonesia terdiri dari berbagai profesi
 - ☐ d. Indonesia terdiri dari berbagai wilayah
7. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- (1) Bahasa daerah
 - (2) Adat istiadat
 - (3) System kekerabatan
 - (4) Kesenian daerah
 - (5) Alat music tradisional

Bentuk kebudayaan bangsa Indonesia ditunjukkan nomor

- a. (1), (2), (3) dan (4)
 - b. (1), (2) dan (3)
 - ☒ c. (1), (2), (4) dan (5)
 - d. (1) dan (3)
8. Sekumpulan Masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama disebut...
- a. Suku bangsa
 - b. Bahasa daerah
 - c. Rumah adat
 - ☒ d. Adat istiadat
9. Salah satu faktor yang menjadikan negara Indonesia kaya akan keragaman budaya adalah...
- a. Jumlah penduduk
 - b. Wilayahnya luas
 - c. Kaya akan sumber daya alam
 - ☒ d. Kondisi alam Indoensia yang berupa kepulauan

10. Keragaman sosial dan budaya di negeri ini seharusnya dijadikan..

- ☒ a. Perbedaan yang mencolok
- b. Alat untuk memecah belah bangsa
- c. Kekayaan bangsa
- d. Penghalang persatuan bangsa

11. Pakaian adat merupakan kekayaan yang harus kita banggakan dan lestarikan. Upaya pelestarian pakaian adat yang dapat kita lakukan adalah...

- ☒ a. Mempromosikan keindahan pakaian adat suatu daerah sesuai pengetahuanmu
- ☒ b. Menjelek-jelekkan pakaian adat dari daerah lain
- c. Hanya mau menggunakan pakaian adat dari daerahnya saja
- d. Merasa tidak senang pada saat menggunakan pakaian adat

12. Joglo, Gadang, Panggung adalah contoh keragaman budaya Indonesia berupa...

- a. Pakaian adat
- b. Tari daerah
- c. Lagu daerah
- ☒ d. Rumah adat

13. Di bawah ini yang tidak termasuk suku yang berada di pulau Jawa antara lain...

- a. Sunda
- b. Bugis
- ☒ c. Betawi
- d. Madura

14. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (1) Mengunjungi rumah adat saat berlibur ke suatu daerah
- (2) Menjelek-jelekkan bentuk rumah adat suku lain
- (3) Mempromosikan keindahan rumah adat suatu daerah
- (4) Mengotori lingkungan rumah adat
- (5) Merawat fasilitas rumah adat

Berdasarkan pertanyaan di atas yang merupakan Upaya pelestarian rumah adat ditunjukkan oleh nomor...

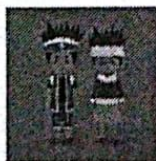
- a. 1, 2 dan 3
- b. 1, 2 dan 4
- c. 1, 2 dan 5
- ☒ d. 1, 3 dan 5

15. Berikut yang merupakan pakaian adat Jawa Tengah adalah...

a.



b.



c.



☒ d.



16. Sikap menghargai keberagaman dapat dilakukan dengan cara...
- a. Membanggakan suku sendiri
 - ☒ b. Toleransi dan menghormati antar suku
 - c. Mengganggu teman agama lain yang sedang beribadah
 - d. Menghina suku lain
17. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap...
- ☒ a. Saling menghargai budaya daerah lain
 - b. Menonjolkan budaya sendiri
 - c. Mencintai budaya luar daerah
 - d. Mencari budaya yang terbaik
18. Cara menunjukkan sikap toleransi terhadap keragaman budaya yang ada di Indonesia adalah...
- a. Bermain dengan sesama suku dan ras
 - b. Saling membantu terhadap seuku dan ras
 - c. Membantu tetangga dengan melihat suku dan agama
 - ☒ d. Tidak menjelek-jelekkan suku bangsa
19. Berikut yang tidak termasuk warisan budaya Nusantara adalah...
- a. Upacara adat
 - b. Senjata tradisional
 - c. Tari tradisional
 - ☒ d. Music pop
20. Berikut adalah manfaat keberagaman budaya, kecuali...
- a. Sumber pengetahuan
 - b. Memupuk sikap toleransi
 - c. Alat pemersatu bangsa
 - ☒ d. Menumbuhkan sikap radikalisme *Perpecahan*
21. Makanan khas Jawa timur yang terbuat dari sayuran dengan saus kacang sebagai pelengkap adalah...
- a. Rawon
 - b. Soto lamongan
 - ☒ c. Gado-gado
 - d. Bakso

22. Berikut adalah senjata yang berasal dari provinsi Jawa Barat adalah...

a.



b.



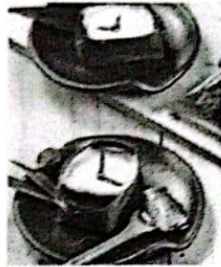
c.



d.



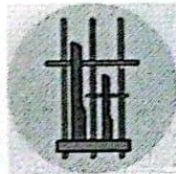
23. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, nama makanan khas dan daerah asal yang tepat adalah...

- a. Bubur Sumsum – Jawa Timur
- ☒ b. Kue jojorong – Banten
- c. Ketoprak – Jawa Barat
- d. Rawon – Jawa Tengah

24. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar di atas, nama alat musik tradisional dan daerah asal yang tepat adalah...

- ☒ a. Angklung – Jawa Barat
- b. Bonang – Jawa Barat
- c. Angklung – DKI Jakarta
- d. Kecapi – Jawa Tengah

25. Tari tradisional yang berasal dari Surakarta, biasa ditampilkan di Keraton Kasunanan Surakarta pada acara penobatan serta peringatan kenaikan Raja dan dibawakan oleh 9 orang penari disebut...

- ☒ a. Tari gandrung
- b. Tari bedhaya
- c. Tari reog
- d. Tari jaipong

Lampiran 15 : *Qr Code* Media Pembelajaran



Lampiran 16 : Dokumentasi



Analisis buku ajar



Analisis sumber daya yang ada di madrasah



Implementasi media pembelajaran *google sites*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas



Nama : Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri

NIM : 220103210003

TTL : Ponorogo, 4 Oktober 2000

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jalan Sambirejo RT1 RW 3 Desa Brahu Kecamatan Siman
Kabupaten Ponorogo

E-mail : virzanioktaviani@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. RA Muslimat Al-Hasan
2. SDN Brahu
3. SMP Terpadu Ponorogo
4. SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
6. S-2 MPGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang