

**PENGEMBANGAN MEDIA *GOOGLE SITES* BERBASIS *DEEP LEARNING*
PADA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI BAIPAS MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
CAHYA FADILLA FAJRIANTI
NIM.220103110075**



**PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA GOOGLE SITES BERBASIS DEEP
LEARNING PADA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI BAIPAS MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Strata Satu (S1)
jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

OLEH

CAHYA FADILLA FAJRIANTI

NIM.220103110075



**PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I.
NIP : 198712142015031003

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Cahya Fadilla Fajrianti
NIM : 220103110075
Judul : Pengembangan Media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* Pada Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,


Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I.
NIP. 198712142015031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi,


Ahmad Abthoki, M.Pd.
NIP. 197611003 200312 1 004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Google Sites Berbasis Deep Learning Pada Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang” oleh Cahya Fadilla Fajrianti ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 18 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

Anggota Penguji

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 199109192023212054

Sekretaris Penguji

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 1987121420150311003

Dosen Pembimbing

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

NIP. 1987121420150311003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Cahya Fadilla Fajrianti
Lamp : 4 (empat) Ekslembar

Malang, 25 Mei 2026

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang di Malang

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Cahya Fadilla Fajrianti
NIM : 200103110075
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Google Sites* berbasis *Deep Learning*
Pada Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Kelas IV MI Baipas Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Waluyo Satrio Adji, M.Pd. I
NIP: 198712142015031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Cahya Fadilla Fajrianti

NIM : 220103110075

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang

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

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

Malang, 12 Mei 2026

Hormat saya



Cahya Fadilla Fajrianti

NIM. 220103110075

LEMBAR MOTTO

إِنَّ مَعَ رَبِّي سَيِّدِينَ

“Sesungguhnya Tuhanku bersamaku, Dia akan memberi petunjuk kepadaku.”

(QS. Asy-Syu'ara: 62)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak semua akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun dari zaman jahiliyah hingga ke jalan yang terang benderang yakni Addinul Islam. Peneliti mempersembahkan penulisan skripsi ini sebagai wujud rasa semangat, cinta, dan rasa terima kasih kepada beberapa pihak yang telah memberikan dukungan doa sepenuhnya kepada peneliti, yakni:

1. Saya persembahkan dengan rasa hormat dan kasih saya kepada kedua orang tua saya, Bapak Eko Yudianto, dan Ibu Asmaul Chusna, kakak saya Laili Rahmania Ayuslikhana, serta adik saya Putri Riska Kamilia yang telah memberikan dukungan penuh yang tiada henti hingga penyelesaian penyusunan skripsi ini.
2. Ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing penulis, Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I. yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi hingga selesai.
3. Ucapan terima kasih penulis sampaikan untuk semua teman-teman yang selalu memberikan semangat, bantuan, motivasi, serta kebersamaan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Serta kepada beberapa pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis *Deep learning* Pada Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang” dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia sepanjang masa. Nabi yang menuntun umat manusia dari zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni Addinul Islam.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jenjang Strata Satu. Dalam penyelesaian skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari beberapa pihak yang berkontribusi untuk memotivasi, mengarahkan, mendoakan, maupun bantuan lainnya. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa Syukur dan terima kasih tulis kepada seluruh pihak yang membantu dalam proses penyusunan karya ilmiah ini:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dian Eka Aprilia Fitria N, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan memotivasi selama proses perkuliahan dari awal hingga selesai.
5. Waluyo Satrio Adji, M.Pd. I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dengan rasa sabar dan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan banyak pengetahuan, membimbing penulis sepanjang masa studi.
7. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku validator ahli materi, Alfian Nur Azizi, M.Pd selaku validator ahli pembelajaran, serta Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku validator ahli media yang telah memberikan bersedia memberikan penilaian, saran, dan kritik terhadap media yang dikembangkan peneliti.
8. Bapak mamak Mutamakkin, S.Pd.I, Gr selaku kepala MI Baipas Malang dan Ibu Helga Salsabila, S.Pd selaku wali kelas IV B yang telah memberikan kesempatan dan membantu dalam proses penelitian yang sekaligus menjadi validator ahli praktisi pembelajaran.
9. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan motivasi, serta ridhonya atas kesuksesan dalam menuntut ilmu. Kakak saya Laili Rahmania Ayuslikhana yang selalu

memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan skripsi, Adik saya Putri Riska Kamilia yang senantiasa mendampingi penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan baik.

10. Seluruh Mahasiswa PGMI Angkatan 2022, khususnya kepada Haniifah Nafi'atuz Zahroh, Nabilah Maulia Syafitri, dan Nova Putri Abdurrohman yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proses pengembangan produk skripsi ini dengan baik.
 11. Teman dekat, Davina Salsabila, dan Muhammad Fajru Al Kirom, yang selalu kebersamai dan memberikan semangat, sehingga peneliti selalu termotivasi untuk menyelesaikan skripsi, dari awal hingga akhir penyusunan skripsi selesai.
 12. Teman PGMI Angkatan 2022 satu bimbingan, Anisa, Lega, Arizka, dan, Widya, teman seperjuangan yang saling memberikan semangat, dukungan, dan dorongan satu sama lain sehingga peneliti dapat termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi dengan baik.
 13. Kepada diri sendiri: Setiap langkahmu adalah bukti ketangguhanmu, selalu bangkit dari kegagalan dan terus mengejar mimpi. Bangga padamu yang tak pernah menyerah. Yakinlah masa depanmu akan seperti namamu penuh dengan cahaya!
- Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi pemikiran dalam Upaya pengembangan ilmu pengetahuan baik bagi peneliti sendiri maupun pihak lainnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk.....	10
G. Orisinalitas Pengembangan.....	11
H. Definisi Istilah.....	17
I. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori	21
B. Perspektif Teori dalam Islam	47
C. Kerangka Berpikir.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Model Pengembangan.....	51

C. Prosedur Pengembangan	53
D. Uji Produk	63
E. Jenis Data	66
F. Instrumen Pengumpulan Data	67
G. Teknik Pengumpulan Data	72
H. Analisis Data	74
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	77
A. Hasil Pengembangan Produk	77
B. Proses Pengembangan Produk	78
C. Penyajian dan Analisis Data	103
D. Revisi Produk	107
BAB V PEMBAHASAN	112
A. Pengembangan Media <i>Google Sites</i> Berbasis <i>Deep learning</i> pada Materi Kearifan Lokal	112
B. Kelayakan Media <i>Google Sites</i> Berbasis <i>Deep learning</i> pada Materi Kearifan Lokal	114
C. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kearifan Lokal	117
BAB VI PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 3. 1 Komponen Modul Ajar Berbasis Deep learning.....	56
Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	69
Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	70
Tabel 3. 5 Kisi- Kisi Instrumen Praktisi Pembelajaran.....	70
Tabel 3. 6 Kisi- Kisi Instrumen Respon Siswa	71
Tabel 3. 7 Kisi- Kisi Instrumen Tes Pretest- Posttest	72
Tabel 3. 8 Kriteria Mengevaluasi Data serta Persentase Kevalidan Produk.....	75
Tabel 3. 9 Kriteria Normalized Gain (N-Gain).....	76
Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi	95
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Pembelajaran.....	96
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran	97
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi Ahli Media	98
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validator Ahli Media.....	99
Tabel 4.7 Hasil Analisis Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran.....	100
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Validator Praktisi Pembelajaran	102
Tabel 4.9 Respon Siswa terhadap Kelayakan dan Kemenarikan Produk	104
Tabel 4.10 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	105
Tabel 4.11 Tabel N-Gain Pretest dan Posttest Siswa	106
Tabel 4.12 Revisi Produk Validator Ahli Materi	108
Tabel 4.13 Revisi Produk Ahli Pembelajaran	109
Tabel 4.14 Revisi Produk Ahli Media.....	110
Tabel 4.15 Revisi Produk Praktisi Pembelajaran.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Tampilan <i>Google Sites</i>	29
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	50
Gambar 4. 1 Modul Ajar Identifikasi Pembelajaran	86
Gambar 4. 2 Desain Pembelajaran	86
Gambar 4. 3 Pengalaman Belajar	87
Gambar 4. 4 Halaman Utama <i>Google Sites</i>	89
Gambar 4. 5 Halaman Menu <i>Google Sites</i>	89
Gambar 4. 6 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	90
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Materi.....	91
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Kuis.....	91
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Video	92
Gambar 4. 10 Tampilan Profil Pengembang.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Observasi/Pra-Penelitian	130
Lampiran 2: Surat Penelitian.....	131
Lampiran 3: Hasil Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 4: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	135
Lampiran 5: Hasil Validasi Media	138
Lampiran 6: Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	141
Lampiran 7: Angket Respon Siswa terhadap Media.....	144
Lampiran 8: Hasil Pengerjaan Soal Pretest dan Posttest Siswa	145
Lampiran 9: Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa	146
Lampiran 10: LKPD Pengerjaan Siswa	147
Lampiran 11: Dokumentasi Selama Penelitian	148

ABSTRAK

Fajrianti, Cahya Fadilla. 2026. Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis *Deep Learning* pada Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Pada pelajaran IPAS sekolah dasar terutama di kelas IV B MI Baipas Malang terdapat beberapa kendala, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti kearifan lokal. Proses pembelajaran berjalan kurang efektif dan aktif karena suatu kondisi dan situasi jam belajar yang dijadwalkan pada siang hari mempengaruhi hasil belajar belum optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital inovatif yang digunakan masih terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep Learning* pada pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Baipas Malang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV B MI Baipas Malang yang berjumlah 14 orang. Validasi produk yang dikembangkan dilakukan oleh beberapa pakar, yakni ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan praktisi pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi angket validasi, angket respon siswa, serta tes pretest dan posttest.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep Learning* memperoleh persentase kevalidan sebesar 82,2% (ahli materi), 93,3% (ahli media), 96% (ahli pembelajaran), dan 82% (praktisi pembelajaran) dengan kategori valid dan layak digunakan. Respon siswa terhadap media yang dikembangkan menunjukkan kategori sangat menarik dan membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerepan media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* yang dibuktikan dengan hasil uji N-Gain rata-rata 0,78 kategori “tinggi”. Dengan demikian, media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* dinyatakan valid, menarik, dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS materi “Kearifan lokal” kelas IV B MI Baipas Malang.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Google Sites*, *Deep Learning*, Materi Kearifan Lokal, Hasil belajar

ABSTRACT

Fajrianti, Cahya Fadilla. 2026. Development of *Deep Learning-Based Google Sites Media* in Social Studies Lessons to Improve Learning Outcomes of Grade IV Students of MI Baipas Malang. Thesis. Department of Teacher Education of Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

In elementary school science lessons, especially in grade IV B MI Baipas Malang, there are several obstacles, especially in abstract materials such as lokal wisdom. The learning process is less effective and active because a condition and situation of learning hours scheduled during the day affect learning outcomes that are not optimal. In addition, the use of innovative digital learning media used is still limited. Based on these problems, the researcher aims to develop *Deep Learning-based Google Sites learning media* in social studies lessons to improve the learning outcomes of students in grade IV B MI Baipas Malang.

This research uses the type of *Research and Development (RnD)* research and development with the ADDIE development model including *the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The subjects of the study were 14 students of class IV B MI Baipas Malang. The validation of the developed products is carried out by several experts, namely material experts, media experts, learning experts, and learning practitioners. The research instruments include validation questionnaires, student response questionnaires, and pretest and posttest tests.

The validation results showed that *Google Sites' Deep Learning-based learning media* obtained a validity percentage of 82.2% (material experts), 93.3% (media experts), 96% (learning experts), and 82% (learning practitioners) with the category of valid and suitable for use. The students' response to the developed media showed that the categories were very interesting and helped students to be more active in the learning process. In addition, student learning outcomes have increased significantly after the implementation of *Deep Learning-based Google Sites media* as evidenced by the average N-Gain test results of 0.78 in the "high" category. With demikian, *Deep Learning-based Google Sites media* is declared valid, interesting, and effectively applied in the study of IPAS material "Lokal wisdom" class IV B MI Baipas Malang.

Keywords: Learning media, Google Sites, deep learning approach, Lokal wisdom material, Learning outcomes

ملخص

فجرانتي، جاهيا فاديل. 2026. تطوير دروس مواقع جوجل المعتمدة على التعلم العميق العلوم الطبيعية والاجتماعية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية بابياس مالانغ. أطروحة. قسم تربية المعلمين في مدرسة ابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية في مالانغ. المشرف والويو ساتريو أدجي، عضو مجلس إدارة الدفاع

في دروس العلوم في المدارس الابتدائية، خاصة في الصف الرابع ب في بابياس مالانغ، هناك عدة عقبات، خاصة في المواد المجردة مثل الحكمة المحلية. عملية التعلم أقل فعالية ونشاطا لأن حالة وظروف ساعات التعلم المجدولة خلال اليوم تؤثر على نتائج التعلم غير المثلى. بالإضافة إلى ذلك، لا يزال استخدام وسائل التعلم الرقمية المبتكرة محدودة. استنادا إلى هذه المشكلات، يهدف الباحث إلى تطوير وسائل التعلم العميقة من موقع جوجل في دروس الدراسات الاجتماعية لتحسين نتائج التعلم لدى الطلاب في الصف الرابع مدرسة ابتدائية ب بابياس مالانغ.

يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير مع نموذج تطوير ، بما في ذلك مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. كان موضوع الدراسة 14 طالبا من الصف الرابع ب مدرسة ابتدائية بابياس مالانغ. يتم التحقق من المنتجات المطورة من قبل عدة خبراء، وهم خبراء المواد، وخبراء الإعلام، وخبراء التعلم، وممارسو التعلم. تشمل أدوات البحث استبيانات التحقق، واستبيانات استجابة الطلاب، واختبارات ما قبل وبعد الاختبار.

أظهرت نتائج التحقق أن وسائط التعلم القائم على التعلم العميق في مواقع جوجل حصلت على نسبة صلاحية بلغت 82.2% (خبراء المواد)، 93.3% (خبراء الإعلام)، 96% (خبراء التعلم)، و82% (ممارسو التعلم) في فئة الصالحة والملائمة للاستخدام. أظهر رد فعل الطلاب على الوسائط المطورة أن الفئات كانت مثيرة للاهتمام للغاية وساعدت الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطا في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، ارتفعت نتائج التعلم لدى الطلاب بشكل كبير بعد تطبيق وسائل موقع جوجل المعتمدة على التعلم العميق، كما يتضح من متوسط نتائج اختبار N-Gain البالغ 0.78 في فئة "عالية". مع ديميكين، يتم إعلان وسائل موقع جوجل المعتمدة على التعلم العميق صالحة ومثيرة للاهتمام وفعالة في دراسة مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية "الحكمة المحلية" مدرسة ابتدائية ب IV بابياس مالانغ.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم، مواقع جوجل، التعلم العميق، مواد الحكمة المحلية، نتائج التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أَؤ	= Aw
أَي	= Ay
أُو	= û
إَي	= î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan tujuan utama yang dicapai dalam proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam perspektif islam mengenai pentingnya menuntut ilmu yang ditegaskan pada QS. Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Allah akan meninggikan orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”. Adapun hal ini juga ditegaskan oleh Hadist Riwayat Muslim bahwa “barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” Dari ayat dan hadist yang tertera, menegaskan bahwa mencapai hasil belajar yang optimal menjadi ibadah dan kewajiban bagi setiap siswa.

Secara yuridis, hal ini diperkuat dengan adanya UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan mengembangkan potensi siswa menjadi insan yang berakhlak mulia, beriman, kreatif, mandiri, cakap, warga demokratis, serta tanggung jawab. Lebih lanjut sesuai dengan PP Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional yang menyatakan standar penilaian pendidikan merupakan kriteria minimal dari mekanisme penilaian hasil belajar yang dicapai siswa yang digunakan sebagai tolak ukur ketercapaian pembelajaran.¹ Sesuai dengan keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Nomor 262/M/2022 tentang kurikulum baru, menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Sehingga, usaha para guru

¹ Peraturan Pemerintah, “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021,” no. 87 (2021).

membantu siswa meningkatkan hasil belajar bukan hanya kewajiban moral saja, namun juga mengandung amanat regulasi yang menjadi hal wajib dicapai oleh setiap satuan pendidikan.

Pada Pendidikan abad 21 menuntut transisi pengajaran inovatif yang mampu menekankan keterlibatan siswa secara aktif untuk menciptakan pengetahuan secara mandiri.² Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV berperan penting untuk menjadi dasar pembentukan pola pikir ilmiah, menumbuhkan sikap peduli lingkungan, serta mampu memecahkan masalah mengenai fenomena alam dan sosial dalam keseharian siswa.³ Dalam kurikulum merdeka, pelajaran IPA dan IPS menjadi satu kesatuan IPAS yang bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual serta komprehensif. Namun kenyataannya, tanpa adanya strategi dan media pembelajaran yang tepat, materi-materi pada pelajaran IPAS yang luas dan bersifat abstrak salah satunya pada muatan IPS dengan materi kearifan lokal sulit untuk dipahami siswa, hal ini akan berpotensi pada hasil belajar yang diperoleh siswa.⁴ Proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif jika tidak didukung dengan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, karena dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan menjadi salah satu faktor menurunnya hasil belajar siswa.

Pemilihan jenjang kelas IV dalam penelitian ini didasarkan dengan Capaian Pembelajaran (CP) kurikulum merdeka, di mana materi yang difokuskan yaitu pada topik “Kearifan Lokal” pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara

² Rosnaeni, “Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21,” *JURNAL BASICEDU* 5, no. 5 (2021): 4334–39.

³ Nuralia Radiani Rustan, Herlina, and Ma’ruf, “Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Dan Pelestarian Lingkungan Pada Siswa Kelas V SD” 4, no. 3 (2024): 12–18.

⁴ Ika putra Viratama et al., “Strategi Pembelajaran IPA Berbasis Konkret Untuk Mengatasi Kesulitan Berpikir Abstrak Pada Siswa SD Dalam Memahami Konsep Ilmiah” 3 (2025).

khusus diajarkan di kelas IV. Secara perkembangan kognitif, peserta didik kelas IV yang berada pada rentang usia 9-10 tahun termasuk dalam tahapan operasional konkret. Pada tahap ini siswa mulai mampu berpikir logis, memahami sebab-akibat, serta mengaitkan konsep dengan hal-hal nyata yang ada di lingkungannya.⁵ Kemampuan berpikir mulai berkembang untuk mampu mengklasifikasikan informasi, menganalisis permasalahan sederhana, serta mampu menarik kesimpulan dari hal-hal yang telah dipelajari.⁶ Oleh karena itu, peneliti fokus mengambil objek kelas IV untuk diterapkannya pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Khususnya pada materi kearifan lokal yang membutuhkan pemahaman konsep yang berhubungan dengan kehidupan nyata siswa. Jenjang kelas IV di MI Baipas Malang terdapat dua *romble* belajar, yakni kelas IV A dan Kelas IV B. Hasil pra-observasi awal yang dilakukan peneliti pada kedua kelas tersebut, kelas IV A menunjukkan capaian hasil belajar yang baik dengan suasana pembelajaran di kelas tersebut cukup kondusif, sehingga belum memerlukan intervensi melalui pengembangan media pembelajaran. Sebaliknya, di kelas IV B terdapat beberapa permasalahan yang lebih signifikan, sebagaimana diuraikan berikut. Berdasarkan hasil pra-observasi di MI Baipas Malang dengan guru kelas sekaligus guru muatan pembelajaran IPAS IV B yang dilaksanakan pada 13 Januari 2026, menunjukkan bahwa 9 dari 14 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni 70 salah satunya pada rumpun IPS materi kearifan lokal. Rendahnya hasil belajar ini tidak terlepas dari kondisi pembelajaran IPAS yang dijadwalkan pada siang hari berturut-turut dapat menurunkan konsentrasi dan minat belajar siswa karena mereka cenderung pasif, kurang bersemangat, dan mudah lelah. Kondisi tersebut berdampak terhadap

⁵ Fazal Hayat et al., "Exploring the Characteristics of Concrete Operational Stage among Primary School Students" 5, no. 1 (2024): 124–32, <https://doi.org/10.55737/qjssh.786349315>.

⁶ Yuli Yanti et al., "Analysis of Learning Implementation According to Jean Piaget ' s Theory in the Context of Elementary School Children ' s Cognitive Development ." 7, no. 1 (2024): 90–105.

keterlibatan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Terutama pada mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal yang memiliki karakteristik yang membutuhkan pemahaman konsep, dan keterkaitannya dengan kehidupan nyata siswa. Apabila kondisi belajar kurang optimal, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang maksimal dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya suatu upaya penciptaan proses pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa meskipun mata pelajaran tersebut dijadwalkan di jam siang hari. Solusi inovatif dengan menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain faktor waktu jadwal pembelajaran, hasil pra observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih belum optimal. Meskipun MI Baipas Malang memiliki fasilitas perangkat digital seperti komputer, namun penggunaan perangkat tersebut sebagai media pembelajarn masih jarang dilakukan oleh guru. Padahal penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mampu mengaitkan keterlibatan dalam proses belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu *Google Sites*. Pemilihan *Google Sites* dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya sebagai platform berbasis website yang bersifat interaktif, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, google sites dapat digunakan secara gratis, mudah dikembangkan oleh guru, serta memungkinkan pengguna melakukan pengeditan tanpa memerlukan keterampilan khusus dalam bidang pemograman atau peng-codingan. Adzkiya dan Suryaman menyatakan bahwa media *google sites* dapat mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif sehingga pembelajaran

dapat berlangsung lebih menarik sesuai dengan kebutuhan siswa.⁷ Pengembangan media *Google Sites* relevan dengan tuntutan pembelajaran pada kurikulum merdeka saat ini yang menekankan pada pembelajaran bermakna, mendalam, dan menyenangkan melalui pendekatan *deep learning*. Pendekatan *deep learning* menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teori, namun juga mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata di kehidupan sehari-hari. Adapun penelitian Muhammad Rohmad menyatakan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* berbasis teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa secara signifikan.⁸ Hasil observasi di MI Baipas Malang menunjukkan bahwa semua guru telah mendapatkan pemahaman awal mengenai pendekatan *deep learning* dalam suatu pembelajaran. Pemahaman tersebut diperoleh melalui adanya kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara berkala dalam setiap bulan sebagai bentuk dari pengembangan kompetensi guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih bermakna, berpusat pada siswa. Namun, implementasi pendekatan *deep learning* belum dikembangkan secara spesifik dalam bentuk perangkat ajar atau media pembelajaran digital yang terstruktur untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Pendekatan *Deep Learning* merupakan salah satu strategi pedagogis yang mampu mendorong siswa mengeksplor pengetahuan secara mendalam, bukan hanya sekedar menghafal saja, namun juga memperhatikan dan melalui tiga pilar utama *Deep Learning* yaitu: *mindful*(belajar dengan penuh kesadaran), *meaningful*(pembelajaran

⁷ Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD" 6, no. 2 (2021): 1–7, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

⁸ Muhammad Rohmad Abdan Deny Khusnul Khotimah*, "Analisis Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku" 5, no. 2 (2025): 866–79.

yang bermakna), serta *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan).⁹ Menurut Fullan & Langworthy dalam “*A Rich Seam How New Pedagogies Find Deep learning*” menjelaskan bahwa pendekatan ini berpotensi untuk mengembangkan enam kompetensi siswa, seperti: karakter, kewargaan, kolaborasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas siswa.¹⁰ Menurut penelitian Haryati *Deep learning* didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam yang tidak hanya kemampuan menghafal materi saja tetapi juga dapat mengenali fakta dengan cepat. Dimana tujuan pendekatan ini sebagai metode pemahaman esensi konsep yang mengaitkan dengan aplikasi praktis yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan *Deep Learning* ini dapat diterapkan secara optimal apabila didukung dengan media digital berbasis website *Google Sites*, karena merupakan web yang mudah dikelola dan dikembangkan guru tanpa adanya keahlian pengoperasian, mudah diakses oleh semua pengguna melalui berbagai perangkat, serta dapat mengintegrasikan konten yang menarik dari teks, gambar, video, dan kuis digital interaktif.¹¹ Adanya pengintegrasian dari pendekatan *Deep Learning* dengan media *Google Sites* menjadi hal yang menarik dan inovatif yang relevan untuk menjawab suatu permasalahan pada pembelajaran IPS materi kearifan lokal di kelas IV B MI Baipas Malang.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* pada pelajaran IPAS materi kearifan lokal, guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Baipas Malang. Media

⁹ Alya Fitriani and Santiani, “Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* Dalam Pendidikan,” *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 3 (2025): 50–57, <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>.

¹⁰ Michael Fullan & Maria Langworthy, “A Rich Seam How New Pedagogies Find *Deep Learning*,” in *How New Pedagogies Find Deep Learning*, ed. Sir Michael Barber (London: Pearson, 2014), [https://staging.oer4pacific.org/id/eprint/5/1/Rich seam.pdf](https://staging.oer4pacific.org/id/eprint/5/1/Rich%20seam.pdf).

¹¹ Adzkiya and Suryaman, “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD.”

dirancang dalam perangkat modul ajar yang memuat kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* yang terstruktur dan berpusat pada siswa. Dalam setiap kegiatan pembelajaran menggunakan bantuan dari media *Google Sites* dengan pengintegrasian konten materi, video, kuis *Educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validasi, kelayakan, serta keefektifan media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* pada kelas uji coba terbatas di MI Baipas Malang, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapatkan sebagaimana berikut, yakni:

1. Bagaimana proses pengembangan *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV B di MI Baipas Malang?
2. Bagaimana kelayakan Media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B di MI Baipas Malang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Google Sites* IPAS berbasis *Deep learning* pada materi 'Kearifan lokal' di kelas IV B MI Baipas Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut, yakni:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV B di MI Baipas Malang.

2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B di MI Baipas Malang.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Google Sites* IPAS berbasis *Deep learning* pada materi 'Kearifan lokal' di kelas IV B MI Baipas Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang akan diuraikan secara teoritis, dan praktis sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi sebuah rujukan pengetahuan untuk studi lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep learning* pada mata pelajaran IPAS di MI/SD, penelitian ini menyediakan sumber referensi baru mengenai pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* (pemahaman mendalam) untuk pembelajaran IPAS di MI/SD, penelitian ini juga bermanfaat sebagai salah satu acuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam konteks prestasi belajar pada mata pelajaran IPAS.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan Formal

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bahan ajar baru bagi pihak sekolah, maupun guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan menambah model, pendekatan, maupun teknik dalam pembuatan modul ajar berbasis *Deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan melalui metode maupun media menarik yang dapat digunakan dan diterapkan di pembelajaran IPAS bab 7 pada materi 'Kearifan lokal'.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi bagi peneliti lain dalam studi lanjutan, dan juga sebagai pedoman yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk disebarakan lebih luas di Masyarakat.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan modul ajar berbasis *Deep learning* ini, terdapat asumsi dan batasan penelitian pengembangan.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* ini akan mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengajar karena sebagai media pembelajaran menarik berbasis digital dengan memiliki alur dan struktur yang jelas dalam setiap proses kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam modul ajar berbasis *Deep learning*.
- b. Proses belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan serta dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, karena dalam *Google Sites* terdapat petunjuk penggunaan yang jelas sehingga akan mendorong motivasi belajar yang menarik dan menyenangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* ini terbatas pada muatan pembelajaran IPAS di kelas IV B MI Baipas Malang semester 2 tahun ajaran 2025/2026.

- b. Media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* (pemahaman mendalam) yang dikembangkan fokus pada muatan pembelajaran IPAS dengan konten materi ‘Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitar’, yang memuat pengertian kearifan lokal, jenis-jenis kearifan lokal di lingkungan sekitar, nilai positif dan manfaat kearifan lokal, serta upaya pelestarian kearifan lokal.
- c. Pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yakni dari aspek kognitif dan afektif pada materi materi ‘Kearifan Lokal’.
- d. Subjek dalam penelitian ini melibatkan satu kelas, yakni kelas IV B berjumlah 14 siswa di MI Baipas Malang, dimana terdapat 8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dengan menggunakan desain one group pretest-posttest sebagai mengetahui kelayakan dan keefektifan produk yang telah dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital *Google Sites* berbasis *Deep learning* (pemahaman mendalam) yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Spesifikasi pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* mencakup:

1. Media pembelajaran *Google Sites* yang dikembangkan dapat diakses di laptop, computer, maupun dapat ditayangkan di proyektor dengan menggunakan LCD.
2. Media pembelajaran *Google Sites* yang dikembangkan dalam modul ajar dengan menggunakan pendekatan *Deep learning* (pemahaman mendalam) penekanan pada: pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna mendalam, dan kontekstual, pendekatan pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa dalam memahami konsep materi dengan cara

yang menggembirakan, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan reflektif yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diraihinya.

3. Pengembangan media pembelajaran *Google Sites* mencakup materi ‘Kearifan Lokal di Masyarakat’, dikembangkan dengan alur, susunan, tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam modul ajar *Deep learning* dengan memperhatikan 3 prinsip utama yakni *mindful*(berkesadaran), *meaningful*(meaningful), dan *joyful*(menyenangkan) serta memberikan pengalaman belajar mulai dari kegiatan memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan kegiatan pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran *Google Sites* dilengkapi dengan 8 pilihan menu yang dimulai dari petunjuk penggunaan, materi, asesmen, video, galeri kearifan lokal, profil pengembang.
5. Konten video pembelajaran yang ditampilkan di media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* diproduksi mandiri oleh peneliti dengan bantuan Canva, pixabay, Adobe Express.
6. Media pembelajaran *Google Sites* dilengkapi dengan soal evaluasi dalam bentuk permainan pada web *Educaplay*.
7. Media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* didukung dengan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian dan focus siswa dengan bantuan dari aplikasi Canva.

G. Orisinalitas Pengembangan

Pada bagian orisinalitas penelitian ini diperlukan agar tidak terjadi adanya penelitian yang sama pada penelitian - penelitian terdahulu, orisinalitas penelitian ini mengkaji mengenai persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Berikut adalah persamaan dan serta perbedaannya:

1. Penelitian dilakukan oleh Liha Nur Faizah & Moh, Fathurrahman, 2024, dengan judul “*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media konvensional. Media *Google Sites* memiliki nilai praktis, aksesibilitas, serta mampu meningkatkan kemampuan siswa di mata pelajaran IPAS. Adapun persamaan penelitian terletak pada pemanfaatan media pembelajaran IPAS di kelas IV, dan memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa melalui media digital. Perbedaannya yakni pada metode penelitian, landasan pendekatan pembelajaran yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan konsep pembelajaran berdiferensiasi, namun pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Deep learning*. Selain itu, penelitian ini tidak hanya memanfaatkan *Google Sites* sebagai media dalam penyajian materi, namun juga diintegrasikan dalam modul ajar berbasis *Deep learning* yang disusun dengan prinsip Kurikulum Merdeka.
2. Penelitian oleh Pradika Alim Zulemil & Fikhen Tri Wulandari, 2025, dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web melalui Google Sites pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Google Sites* yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu melibatkan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV. Persamaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yakni pengembangan media berbasis *Google Sites* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian terletak pada lokasi penelitian, pendekatan pembelajaran yang digunakan, dimana penelitian sebelumnya belum secara khusus mengintegrasikan pendekatan *Deep learning* dalam desain khusus, sehingga pada penelitian ini pengembangan media *Google Sites* dikembangkan dengan menggunakan pendekatan *Deep learning* yang dirancang dalam modul ajar berbasis *Deep learning*.

3. Penelitian oleh Amin Harahap, Zariah Sakinah, Anggi Dola Putri, Mutiara Sapriani, dan Tasya Widiyanto Rizky (2025) dengan judul penelitian “*Pengembangan Modul Ajar Digital berbasis Deep learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa*”, dengan jenis penelitian pengembangan Research and Development (RnD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar digital berbasis *Deep learning* sangat layak digunakan, kemudian kesesuaian materi, desain antarmuka, system adaptif dan kegunaan modul sangat layak digunakan, modul memanfaatkan Recurrent Neural Network (RNN) dalam meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran matematika, materi SPLDV. Persamaan yakni penggunaan metode penelitian pengembangan dengan jenis pengembangan R&D, mengembangkan produk pembelajaran berbasis *Deep learning* untuk meningkatkan capaian belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran adaptif. Perbedaan terletak pada muatan pembelajaran, jenjang pendidikan, bentuk produk, dan focus utama penelitian. Penelitian ini menekankan pada pengembangan produk pembelajaran berupa media *Google Sites* yang dikembangkan dan dirancang dalam modul ajar berbasis *Deep learning*.
4. Penelitian selanjutnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Gallus Meilawati & Ganes Gunansyah, 2025, dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran*

Interaktif 'BELMARA' Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Masyarakat di Daerahku Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi ahli, angket respon siswa, serta tes hasil belajar. Perhitungan data menggunakan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang dibuktikan dengan kevalidan, praktis, dan efektifnya produk yang dikembangkan. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang bermakna. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan, lokasi penelitian, serta pada penelitian ini menekankan pada pendekatan *Deep learning* (*Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful learning*), dimana dalam setiap kegiatannya disusun secara sistematis dan terstruktur di modul ajar *Deep learning*.

5. Penelitian selanjutnya yakni dari Risky Fitri Anggraini, Lisanul Uswah, dan Nurul Hidayati, (2025), dengan judul penelitian "*Pengembangan Modul Ajar Deep learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar*". Metode penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD) model ADDIE dengan menggunakan instrument penelitian angket respon siswa, lembar validasi, pre-test, post-test, dan analisis data menggunakan Aiken's V, N-Gain, dan uji Wilcoxon signed-rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar *Deep learning* bersifat valid, praktis, dan efektif. Persamaan penelitian terletak pada penelitian pengembangan produk pembelajaran berbasis *Deep learning* dengan menggunakan prinsip *mindfull*, *meaningfull*, dan *joyfull learning* untuk meningkatkan hasil belajar.

Perbedaan yakni pada jenjang pendidikan SMP kelas IX mata pelajaran matematika yang memfokuskan pada hasil belajar kognitif siswa melalui produk modul ajar yang dikembangkan. Sementara pada penelitian ini mengembangkan media *Google Sites* dengan menggunakan pendekatan *Deep learning* pada materi IPAS di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang dirancang untuk menumbuhkan pemahaman makna yang kontekstual dan mendalam.

Berikut ini bentuk orisinalitas yang disajikan dalam Tabel 1.1

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Liha Nur Faizah, dan Moh Fathurrahman	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdifirensiasi Berbasis <i>Google Sites</i> pada Pembelajaran IPAS di Sekolah, Jurnal, 2024	1. Menggunakan media pembelajaran <i>Google Sites</i> pada pembelajaran IPAS kelas IV 2. Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	1. Metode penelitian 2. Pendekatan pembelajaran yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan pendekatan <i>Deep learning</i> (berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan),	Peneliti focus mengembangkan media <i>Google Sites</i> yang dirancang dalam modul ajar berbasis <i>Deep learning</i> pada pelajaran IPAS ‘Kearifan Lokal’ kelas IV B
2.	Pradika Alim Zulemil, dan Fikhen Tri Wulandari	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis web melalui <i>Google Sites</i> Pada Pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, Jurnal, 2025	1. Pengembangan produk berupa Media <i>Google Sites</i> mata Pelajaran IPAS yang diujikan pada kelas IV memfokuskan pada peningkatan hasil belajar,	1. Menggunakan pendekatan <i>Deep learning</i> 2. Perbedaan lokasi penelitian, penelitian tersebut dilaksanakan di SD Padang	Desain media pembelajaran <i>Google Sites</i> dengan pendekatan <i>Deep learning</i> , secara eksplisit dalam konteks MI dengan materi ‘Kearifan Lokal’
3.	Amin Harahap,	Pengembangan Modul Ajar	1. Penggunaan metode	1. Muatan pembelajara	Peneliti focus pada

	Zariah Sakinah, Anggi Dola Putri, Mutiara Sapriani, dan Tasya Widiyanto Rizky	Digital berbasis <i>Deep learning</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa, Jurnal, 2025	penelitian pengembangan dengan jenis pengembangan R&D, 2. Mengembangkan produk pembelajaran berbasis <i>Deep learning</i> untuk meningkatkan capaian belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran adaptif	n matematika 2. Penelitian pada jenjang Pendidikan siswa tingkat menengah 3. Bentuk produk yang berbeda, pada penelitian ini dalam bentuk modul ajar digital 4. Penelitian ini memfokuskan pada pemahaman konsep matematika.	pengembangan Media <i>Google Sites</i> dengan pendekatan <i>Deep learning</i> di kelas IV pada materi IPAS, yang focus pada kognitif 'Kearifan Lokal' di semester 2
4.	Gallus Meilawati, dan Ganes Gunansyah	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 'BELMARA' Berbasis <i>Google Sites</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Masyarakat di Daerahku Kelas IV Sekolah Dasar, Jurnal, 2025	1. Menggunakan metode penelitian pengembangan di jenjang pendidikan dasar, 2. Mengembangkan media <i>Google Sites</i> pada pelajaran IPAS kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar	1. Penelitian memfokuskan pada materi IPAS 'Masyarakat di Daerahku' tanpa menekankan pada pendekatan <i>Deep learning</i> secara eksplisit 2. Lokasi penelitian di Jawa Barat	Pengembangan Media <i>Google Sites</i> dalam modul ajar yang telah terstruktur dengan pendekatan <i>Deep learning</i> (sistematis: memahami-mengaplikasikan - merefleksikan)
5.	Risky Fitri Anggraini, Lisanul Uswah, dan Nurul Hidayati	Pengembangan Modul Ajar <i>Deep learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar, jurnal, 2025	1. Penelitian mengembangkan produk modul ajar <i>Deep learning</i> dengan menggunakan	1. Penelitian tersebut dilaksanakan pada jenjang pendidikan SMP kelas IX mata	Mengintegrasikan modul ajar <i>Deep learning</i> ke dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> Kelas IV, kontekstual

			prinsip mindfull, meaningfull, dan joyfull learning untuk meningkatkan hasil belajar.	pelajaran matematika yang memfokuskan pada hasil belajar kognitif siswa. 2. Produk yang dikembangkan hanya berupa modul ajar saja berbasis <i>Deep learning</i>	mata pelajaran IPAS 'Kearifan lokal' di Kurikulum Merdeka.
--	--	--	---	--	--

H. Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman mengenai makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti menguraikan definisi setiap istilah yang relevan dari konsep penelitian ini. Beberapa istilah akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk diartikan sebagai proses mengubah spesifikasi desain menjadi bentuk konkret yang spesifik. Pengembangan produk berupa inovasi yang dilakukan untuk mencapai perbaikan yang lebih baik dibanding sebelumnya. Dan hasil dari pengembangan produk adalah produk yang valid, dapat digunakan, serta memenuhi standar kelayakan.
2. *Google Sites* merupakan salah satu platform layanan google yang dapat digunakan untuk membuat dan mengelola tampilan situs web. Elemen gambar maupun video dikembangkan dalam *Google Sites* dengan menggunakan bantuan Canva.
3. Media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* adalah media ajar digital yang dirancang agar mencapai capaian pembelajaran. Media *Google Sites*

diintegrasikan dengan pendekatan pemahaman mendalam yang terstruktur secara sistematis dalam modul ajar berbasis *Deep learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses eksplorasi, diskusi, dan penyelesaian masalah secara kolaboratif. Aspek penting dalam penyusunan modul ajar *Deep learning* menekankan pada kesadaran akan kebutuhan siswa, memberikan pengalaman belajar bermakna dan relevan, serta mengutamakan pembelajaran menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan setiap kegiatan pembelajaran diintegrasikan dengan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas memahami konsep, mengaplikasikan, serta merefleksikan hasil pembelajaran.

4. Muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integrasi pada kurikulum merdeka antara konten materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) seperti fenomena alam, makhluk hidup, dan benda-benda sekitar dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) seperti interaksi social, lingkungan Masyarakat. Muatan pembelajaran IPAS ini disusun dan dirancang sesuai dengan kehidupan nyata yang akan mendukung pencapaian Dimensi Profil Lulusan (DPL) melalui proyek terpadu. Materi ‘Kearifan Lokal’ merupakan salah satu elemen dalam muatan pembelajaran IPAS kelas 4 MI/SD pada bab 7 “Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal”. Materi Kearifan lokal mencakup nilai-nilai luhur, serta jenis dan budaya-budaya masyarakat lokal yang diturunkan dari para leluhur untuk mempertahankan harmoni antara lingkungan, masyarakat, dan kebudayaan.
5. Hasil belajar merujuk pada capaian yang diraih siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang menunjukkan pada tingkat pemahaman serta penguasaan materi yang disampaikan. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai

instrument evaluasi seperti, tes tertulis, pengamatan langsung, tugas yang dikerjakan, dan penilaian performa. Adapun indikator keberhasilan belajar siswa mencakup kemampuan siswa menguasai konsep, menerapkan pengetahuan dalam konteks baru, dan menganalisis serta menilai suatu informasi. Adanya peningkatan hasil belajar siswa merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan bahan ajar, karena hal tersebut mencerminkan keefektifan pendekatan, metode, media, dan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan untuk menjelaskan isi dalam skripsi secara keseluruhan dimulai dari awal hingga akhir yang terdiri dari enam bab.

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, bab ini memuat kajian pustaka yang mencakup kajian teori, perspektif teori dalam islam, serta kerangka berpikir yang dijadikan acuan dalam penelitian yang berfokus pada pengembangan modul ajar IPAS berbasis *Deep learning* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Baipas Malang.

Bab III Metode Penelitian yang berisi uraian penjelasan model pengembangan, prosedur pengembangan, pengujian produk jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan, yang mencakup proses pengembangan, hasil validasi dari para ahli, dan keefektifan media *Google Sites* IPAS berbasis *Deep learning*.

Bab V Pembahasan, memuat pembahasan rinci dari pengembangan produk modul ajar IPAS berbasis *Deep learning*, dan keefektifan media *Google Sites* IPAS berbasis *Deep learning* yang telah dikembangkan.

Bab VI Penutup, bab ini memuat kesimpulan dan saran dari penelitian dan pengembangan produk yang telah dikembangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

Adanya pengembangan di bidang pendidikan menjadi kebutuhan krusial, mengingat perkembangan dan kemajuan teknologi yang saat ini berkembang pesat di berbagai sektor salah satunya di bidang pendidikan. Kemajuan tersebut mendorong tenaga guru untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan inovatif. Oleh sebab itu, dunia pendidikan harus lebih memperhatikan aspek ini.

Pengembangan merujuk pada proses yang bertujuan mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan, yang mengutamakan pada bentuk proses, produk, maupun rancangannya. Penelitian pengembangan sendiri diartikan sebagai kajian terstruktur mengenai perancangan, pengembangan, dan evaluasi program, proses serta produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kelayakan, dan keefektifannya. Produk Pendidikan yang dapat dirancang dan dikembangkan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, media pembelajaran, instrument penilaian, serta system pengelolaan pembelajaran.¹²

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari Bahasa latin “medius” yang secara literal bermakna “perantara”, atau “pengantar”. Dalam Bahasa Arab, media

¹² Imam Sunandar and Wahyu Sukartiningsih, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Berbasis Karakter Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” 5, no. 2 (2019).

didefinisikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari sumber kepada penerima. Sehingga media adalah sarana untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan-pesan Pendidikan.¹³ Menurut Arsyad media yakni komponen sumber belajar atau benda-benda konkret di lingkungan sekitar yang berisi materi ajar sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.¹⁴ Menurut Nurrita media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima untuk memicu pikiran, perasaan, serta minat siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi dan informasi, sehingga interaksi edukatif antara gurudengan siswa dapat berjalan secara efektif. Media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih variatif yang memungkinkan guru menyesuaikan rencana pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.¹⁵

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari suatu kegiatan pembelajaran karena tanpa adanya media, interaksi komunikasi tidak akan terjalin dan proses belajar tidak akan berjalan dengan maksimal. Adanya media beragam media pembelajaran yang dapat diterapkan, mampu menghasilkan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik sehingga dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan prestasi belajar siswa dalam

¹³ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 03 (2018): 171–87.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cetakan ke-17 (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014).

¹⁵ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran” 1, no. 1 (2023): 282–94.

proses pembelajaran.¹⁶ Media pembelajaran bertujuan untuk membantu dalam proses belajar yang menjadikan belajar mengajar lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga mereka tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Adapun fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya, yakni:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyalur pesan dari pengantar informasi ke penerima informasi. Hal ini bertujuan untuk mencegah adanya kesalahpahaman saat menyampaikan informasi.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran berfungsi menciptakan minat dan semangat belajar siswa. Pembuatan media bukan hanya menarik secara visual saja, tetapi juga membuat siswa lebih mudah menyerap materi sehingga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media dalam proses pembelajaran jauh lebih bermakna. Belajar tidak hanya menambah pengetahuan, namun dapat membantu siswa untuk belajar menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan pemahaman informasi dengan cara yang sama, sehingga siswa dapat memiliki pandangan yang serupa.

5) Fungsi Individualis

¹⁶ Anisyah Yuniarti et al., “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran” 4 (2023): 111–23.

Media pembelajaran dapat menyediakan dan melayani kebutuhan setiap siswa yang memiliki perbedaan latar belakang, baik itu dari pengalaman, gaya belajar, kemampuan, serta minat siswa.

b. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang efektif, diperlukan adanya kriteria untuk menjamin kualitas dan kesesuaiannya. Hal ini dikarenakan dalam pemilihan dan penggunaan media memerlukan adanya pertimbangan yang menjadi acuan kualitas media yang diterapkan. Menurut Arsyad, kriteria media pembelajaran yang baik dengan memperhatikan berbagai hal untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Adapun penjelasan mengenai kriteria media pembelajaran digital menurut Arsyad, sebagai berikut:¹⁷

- 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin diraih. Media pembelajaran yang dibuat harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.¹⁸
- 2) Ketepatan media untuk mendukung pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan isi atau materi pelajaran sesuai dengan konsep, prinsip, fakta maupun generalisasi agar proses pembelajaran lebih efektif.
- 3) Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan kepraktisan media

¹⁷ Liping Deng and Marissa Syafwin, "Using the Capcut Application as A Learning Media" 1, no. April (2022): 40–52.

¹⁸ Mochamad Hamdan, Firmansyah, and Havizul, *Media Pembelajaran (Konsep , Evaluasi , Dan Model Pengembangan)*, ed. Muhammad Syauqillah, Cetakan 1 (Mojokerto: Insight Mediatama, 2025).

dapat diakses dan digunakan kapan saja dan dimana saja dengan memperhatikan daya tahan dalam penggunaannya.

- 4) Gurutampil dalam menggunakannya. Guru harus memiliki sifat terampil dalam menerapkan media pada proses pembelajaran di kelas. Guru yang memiliki sikap belum terampil, akan menghambat keefektifan proses pembelajaran.
- 5) Adanya pengelompokan sasaran. Pemilihan media pembelajaran dipilih berdasarkan beberapa kelompok sasaran yang bertujuan untuk memaksimalkan keefektifan media. Adapun pengelompokan sasaran media terdiri dari kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan kelompok perorangan.
- 6) Memperhatikan mutu dan teknis media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang dibuat atau dikembangkan harus memperhatikan beberapa hal mengenai pemilihan visual tampilan yang tepat yakni meliputi, ukuran huruf, gambar, maupun fotografis untuk memenuhi persyaratan teknis tertentu.¹⁹

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi semakin pesat. Hal ini membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, salah satunya pada media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Menurut Rudy Bretz, klasifikasi media dilakukan berdasarkan 3 elemen pokok, yakni suara, visual, dan gerakan. Dari elemen tersebut,

¹⁹ Shoffan. Shoffa and Dkk, *Media Pembelajaran*, Cetakan ke-1 (Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023).

Bretz mengelompokkan media menjadi delapan jenis, yaitu: 1) Media audio; 2) Media cetak; 3) Media visual statis; 4) Media visual gerak; 5) Media audio dengan gerakan terbatas; 6) Media gerakan terbatas tanpa suara; 7) Media audiovisual statis; 8) Media audiovisual dinamis.

1) Media audio

Menurut Sudjana dan Rivai media pembelajaran audio merupakan media yang penyampaian pesan atau informasi melalui Indera pendengaran.²⁰ Media ini menyajikan informasi berupa suara atau bunyi yang dapat dicerna secara auditif, sehingga dapat memfokuskan pada pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa memahami materi. Contoh media pembelajaran audio dapat berupa radio, telepon, dll.

2) Media cetak

Media cetak termasuk ke kategori media visual yang disajikan berbentuk kertas tercetak. Media ini mencakup berbagai materi yang dicetak dan dimanfaatkan untuk sumber belajar dalam pembelajaran. Contoh media cetak yakni majalah, brosur, buku, dll.

3) Media visual statis

Merupakan media dengan jenis visual yang hanya menyajikan gambar, foto, maupun ilustrasi diam tanpa adanya gerakan dan elemen suara.²¹ Contoh media visual statis yakni foto, flashcard, dll.

4) Media visual gerak

²⁰ Imam Riadi and Nur Hamida Siregar, "Ingénierie Des Systèmes d ' Information Mobile Forensic Analysis of Signal Messenger Application on Android Using Digital Forensic Research Workshop (DFRWS) Framework" 27, no. 6 (2022): 903–13.

²¹ Peningkatan Hasil and Belajar Siswa, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk" 3, no. 2 (2016): 183–88.

Media audio visual gerak merupakan media yang menyajikan gabungan suara dan gambar bergerak, misalnya berupa film atau video yang dapat memicu perhatian siswa. Film adalah serangkaian gambar dalam bingkai yang diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor, sehingga terlihat seperti gambar yang hidup. Sedangkan video menampilkan objek yang bergerak bersamaan antara suara alami dan suara yang sesuai.²²

5) Media audio dengan gerakan terbatas

Media suara dengan elemen gerak minimal untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran. Contoh media audio gerakan terbatas yakni seperti sound slide atau filmstrip bersuara.

6) Media gerakan terbatas tanpa suara

Media dengan elemen visual statis dengan kombinasi gerakan terbatas tanpa adanya unsur audio, misalnya slide show beranimasi sederhana, dan film rangkai (filmstrip bisu).

7) Media audiovisual statis

Media audio visual statis adalah media pembelajaran yang menyajikan tampilan suara beserta gambar statis, misalnya film bingkai suara (sound slides).

8) Media audiovisual dinamis

²² Dedi Kuswandi, Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU KRATONKENCONG," no. 2001 (2017): 158–64.

Media audio visual gerak merupakan media pembelajaran yang menyajikan tampilan kombinasi mengenai elemen suara dan gambar bergerak, seperti film berdialog, video interaktif, dll.²³

3. Media Google Sites Berbasis Deep learning

a. Media Google Sites

Google menyediakan berbagai layanan bagi pengguna. Layanan situs web *google* tersebut berkembang seiring kemajuan teknologi dan kebutuhan pengguna. Menurut Nugroho dan Rendi Hendrastomo, *Google Sites* merupakan salah satu platform pembuatan situs web yang disediakan oleh *Google*, dirancang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengembangkan berbagai konten secara kolaboratif.²⁴ Adanya berbagai fitur yang tersedia, memberikan kemudahan pengguna dalam mengedit bersama, integrasi dengan aplikasi *google* lainnya, serta memberikan aksesibilitas tinggi dari berbagai perangkat digital. *Google Sites* menawarkan potensi besar sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di lingkungan pendidikan dan menciptakan pembelajaran interaktif dan kolaboratif. *Google Sites* merupakan media praktis pembelajaran karena memberikan kemudahan dalam penyampaian materi Pelajaran dengan cepat dan fleksibel.²⁵

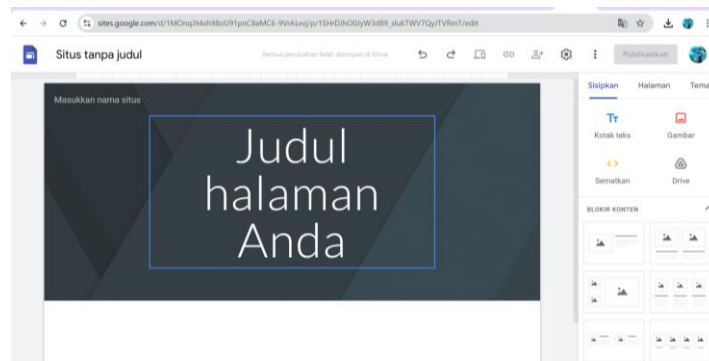
Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* adalah alat gratis yang telah disediakan oleh situs web *Google* yang

²³ Azizatul Habibah and Nayla Nazwa Fauziah, "Klasifikasi Jenis-Jenis Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang MI / SD" 9 (2025): 18355–63.

²⁴ M Agil Febrian, Muhammad Irwan, and Padli Nasution, "Efektivitas Penggunaan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis Dan Praktis" 11, no. 2 (2024): 152–59.

²⁵ Eko Suryana, Agung Pradana Iskandar, and Yance Fransisca, "Pemanfaatan *Google Site* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMKN 3 Kota Bengkulu" 2, no. 1 (2023): 85–88.

memungkin pengguna untuk membuat situs web sederhana tanpa memerlukan keterampilan coding ataupun desain web yang kompleks. *Google Sites* dirancang untuk memudahkan kolaborasi dan berbagi informasi dengan mudah. Adapun elemen-elemen gambar yang digunakan dalam situs web *Google Sites* dapat dirancang lebih lanjut dan menarik oleh pengguna melalui aplikasi canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain daring yang menyediakan berbagai template seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, dan elemen lainnya. Aplikasi ini dimanfaatkan untuk menciptakan bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan desain dan elemen yang tersedia.²⁶



Gambar 2 1 Tampilan *Google Sites*

Media Pembelajaran *Google Sites* memiliki kelebihan dan kekurangan. Situs web *Google Sites* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya: 1) Memudahkan pengguna dalam mengoperasikan dan tidak dikenakan biaya; 2) Mudah diakses siswa kapan saja dan dimana saja; 3) Memiliki tampilan yang menarik; 4) Menyediakan berbagai jenis konten yang diintegrasikan seperti teks, gambar, video, audio, asesmen dalam bentuk permainan dan

²⁶ Amin Harahap et al., "Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah" 8, no. 1 (2022): 75–80.

media lain yang dihubungkan melalui link tautan; 5) Mudah dishare (bagian) ke semua orang; 6) *Google Sites* terintegrasi dengan layanan *Google* lainnya seperti *Google Drive*, *Google Form*, *Google Side*, dsb.²⁷ Dan kekurangan dari media pembelajaran *Google Sites* yakni memiliki keterbatasan dalam fitur desain, dan halaman maupun tautan dari *Google Sites* tidak dapat diakses jika perangkat yang digunakan tidak memiliki koneksi ke internet.

b. Modul Ajar

1) Pengertian Modul Ajar

Menurut Andi Prastowo, modul diartikan sebagai bahan ajar yang dirancang dan disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa sederhana dan relevan dengan tingkat pengetahuan serta usia siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri maupun mendapat arahan dari pengajar/ pendidik.²⁸ Dona Nengsih, dkk menyatakan bahwa modul ajar kurikulum merdeka mencakup perangkat yang sangat penting untuk mendukung kelancaran penerapan pembelajaran dengan model atau paradigma baru, terutama dalam konteks revolusi industri dan digital. Modul ajar kurikulum merdeka mencakup berbagai alat, sarana media, metode, instruksi, serta panduan yang disusun secara terstruktur, menarik, dan paling penting disesuaikan dengan kebutuhan siswa.²⁹

²⁷ Fheny Rawati Napitu et al., “Pemanfaatan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas III Sekolah Dasar,” 2007, 2–7.

²⁸ Shidqon Famulaqih and Aceng Lukman, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran” 1, no. 2 (2024).

²⁹ Dona Nengsih and Winda Febrina, “Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka,” no. 137 (2021).

Dalam kurikulum baru kurikulum merdeka ini, memberikan kebebasan kepada para guru untuk menggunakan, membuat, serta mengembangkan modul ajar. Adapun yang perlu diperhatikan dalam pengembangan modul ajar yakni dimulai dari tujuan pembelajaran, kegiatan ataupun aktivitas dalam pembelajaran, serta penilaian atau evaluasi pembelajaran. Modul ajar berperan penting dalam membantu guru merancang suatu proses pembelajaran dan merupakan perangkat yang krusial untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Guru menjadi peran sentral dalam penyusunan modul ajar, oleh karena itu kemampuan seorang guru dalam hal ini perlu ditingkatkan agar suatu pengajaran dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih terencana, efektif, terarah, sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditetapkan.³⁰

2) Tujuan Modul Ajar

- a. Menyediakan berbagai perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa beserta kurikulumnya, yakni kurikulum merdeka. Menyediakan perangkat ajar yang beragam, seperti metode, model, serta pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, gaya belajar siswa, serta kebutuhan kurikulum.
- b. Sebagai fasilitas pembelajaran mandiri untuk menguasai materi tepat sasaran. Untuk memfasilitasi penguasaan dan pemahaman mendalam mengenai materi yang akurat dan terarah, modul ajar dibuat untuk menekankan pada kemampuan khusus, misalnya pemahaman konsep

³⁰ Asmayani Salimi Monika Hesti, Hery Kresnadi, "Analisis Penerapan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Timur" 5, no. April (2025), hal 1625.

pada mata pelajaran IPAS yang melatih siswa untuk berpikir kritis melalui latihan bertahap dan umpan balik otomatis. Melalui metode ini, menjadikan proses belajar lebih optimal karena menyesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga akan mengurangi perbedaan tingkat kemampuan siswa yang beragam.

- c. Meningkatkan efektivitas guru melalui perancangan rencana pembelajaran yang mencakup Informasi umum, komponen Inti, beserta lampiran. Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru, perangkat ajar harus disusun dengan struktur dan strategi yang jelas, dalam modul ajar kurikulum merdeka umumnya mencakup 3 bagian utama: informasi umum, yakni tujuan pembelajaran dan konteks kurikulum, komponen inti berisi mengenai materi utama, metode pengajaran, serta aktivitas pembelajaran), lampiran (memuat sumber tambahan/ pendukung seperti lembar kerja siswa, evaluasi maupun referensi). Dengan penyusunan modul ajar yang terstruktur, membantu guru merencanakan pelajaran dengan lebih efisien, menghemat waktu, serta menjadikan pembelajaran lebih konsisten dan teratur. Penyusunan modul ajar yang terstruktur menjadikan guru tampil lebih percaya diri dan inovatif dalam kelas.³¹

c. Pendekatan Pembelajaran *Deep learning*

Dunia Pendidikan sangat memerlukan perubahan paradigma dalam suatu pembelajaran yang menjadi kebutuhan utama di perubahan era yang semakin cepat berkembang ini. Seorang guru harus dapat mengelola

³¹ Selfi Arinie and Nor Azmah, "Komponen Modul Ajar Dan Manfaatnya Bagi Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Abad 21" 3 (2025): 291–97.

proses pembelajaran inovatif dengan menyesuaikan kemampuan siswa serta sumber daya yang memadai agar dapat mendorong siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kontemporer. Pada tahun 2024 lalu, adanya paradigma pengajaran inovatif dengan pergantian kurikulum merdeka belajar dengan pendekatan baru yang dikenal dengan sebutan *Deep learning* yang merupakan ide dari Abdul Mu'ti (Mentri Pendidikan Dasar dan Menengah).³² Pada awalnya *Deep learning* diperkenalkan oleh Marton dan Saljo dengan definisi bahwa *Deep learning* merupakan pendekatan inovatif pembelajaran yang focus pada pemahaman mendalam terhadap teori dan konsep pembelajaran yang menyeluruh. Pendekatan ini yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman belajar secara kontekstual dan menyeluruh, dimana siswa tidak hanya terlibat secara kognitif akademiknya saja tetapi juga diperhatikan secara afektif di dalam proses belajar.³³

Menurut Fullan & Langworthy *Deep learning* dalam konteks Pendidikan menjadi suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan disposisi siswa sebagai pemecah masalah yang kreatif, terhubung, dan kolaboratif sepanjang masa. Pendekatan *Deep learning* ini bukan hanya penguasaan konten pengetahuan yang ada, namun juga menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru di dunia nyata. Teori ini mengembangkan enam kompetensi global yang biasa dikenal dengan 6Cs yakni karakter

³² Riska Putri et al., "Penerapan *Deep learning* Dalam Pendidikan Di Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Pamulang* 2, no. 2022 (2022): 30–42,.

³³ Uswatun Khsanah et al., "*Deep learning* Dalam Pendidikan: Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar Dan Menyenangkan," 2025, 463.

(*character*), kewarganegaraan (*citizenship*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*) dan berpikir kritis (*critical thinking*). Pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan siswa sekedar mengenal pengetahuan tetapi belajar melakukan sesuatu yang bermakna dengan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki secara kontekstual.³⁴ Adapun definisi yang serupa dikemukakan oleh Haryanti Practice, dkk menyatakan bahwa *Deep learning* menitikberatkan pada pemahaman konsep materi secara mendalam, bukan hanya menghafal dan mengenali konsep saja. Sasaran pendekatan ini tidak hanya memajukan aspek kognitif terhadap isi teori atau konsep materi, namun juga mereka dapat mengaitkan materi pelajaran yang telah diterima dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Pendekatan *Deep learning* ini pendekatan yang menyiapkan siswa dalam menghadapi banyaknya tantangan di era perkembangan teknologi ini. Pendekatan pemahaman mendalam menciptakan pengalaman belajar, yang dalam prosesnya mencakup kegiatan memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan. Pendekatan *Deep learning* mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna, menyeluruh, dan sejalan dengan tuntutan abad 21 mendorong siswa membentuk generasi yang adaptif dan inovasi, sesuai dengan adanya pilar utama dalam perkembangan menyeluruh siswa.

³⁴ Michael Fullan & Maria Langworthy, "A Rich Seam How New Pedagogies Find *Deep learning*," in *How New Pedagogies Find Deep learning*, ed. Sir Michael Barber (London: Pearson, 2014).

³⁵ Nurul Mutmainnah, Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini, "Implementasi Pendekatan *Deep learning* Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 858–71.

1) *Mindful learning* (Berkesadaran)

Pembelajaran dengan penuh kesadaran atau biasa dikenal dengan istilah *mindful learning* dalam pendekatan *Deep learning* menekankan pada kesadaran atau kefokusannya siswa selama pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini dapat mengembangkan dalam aspek kognitif dan keluesan berpikir siswa. Menurut Sonia Piscayanti, *Mindful learning* ini sangat diperlukan siswa untuk fokus terhadap proses pembelajaran pada materi yang diajarkan agar dapat memperdalam pengetahuan yang dimiliki.³⁶ *Mindful learning* menjadikan generasi yang siap menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran mendalam, karena dalam pendekatan ini siswa terlibat dan fokus dalam proses pembelajaran yang mendorong kesadaran penuh mempelajari materi yang diajarkan guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Konsep pendekatan ini dikembangkan ilmuwan Ellen Langer dan Jon Kabat Zinn, yang sangat menekankan refleksi mental dan menegaskan pada kesadaran penuh siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, berbeda dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara langsung dan cepat yang hanya memberikan pemahaman dangkal dan bersifat sementara.³⁷

2) *Meaningful learning* (Bermakna)

³⁶ Deka Anjariyah, F Feriyanto, “*Deep learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyfullerlearning: A Library Research*,” *Elektronik Journal of Education, Sosial Economics, and Technologi* V, no. 2 (2024): 3207–25.

³⁷ Khsanah et al., “*Deep learning Dalam Pendidikan : Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar Dan Menyenangkan*.”

Menurut Andika Isma, pendekatan *meaningful learning* atau pembelajaran bermakna ini merupakan proses pembelajaran yang menghubungkan antara pengetahuan baru dengan kerangka pengetahuan yang telah dimiliki secara relevan. *Meaningfull learning* mengutamakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung bermakna bagi siswa. Hafidzo dkk menjelaskan bahwa pilar ini merupakan pendekatan yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sebelumnya sudah dimiliki. Pemahaman intelektual pembelajaran, dimana aspek kognitif siswa membentuk jaringan pemahaman yang saling berkaitan. Pembelajaran secara kontekstual akan membuat siswa memiliki pemahaman terhadap konteks materi mendalam dan tahan lama, dibandingkan dengan metode yang hanya berupa hafalan saja. Menurut David Ausubel sebagai ilmuwan yang memahami teori *meaningful learning* (pembelajaran mendalam), teori ini menjelaskan bahwa konsep pengetahuan baru yang diterima dikaitkan secara logis ke dalam arsip pengetahuan yang telah tertanam di benak siswa. Pembelajaran bermakna ini dapat memberikan pemahaman nyata yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari, berbeda dengan pembelajaran yang menerapkan konsep hafalan teori, dan pengetahuan rentan hilang kapan saja dari ingatan karena kurangnya penguatan konsep materi yang diterima.

3) *Joyful learning* (Menggembirakan)

Pendekatan *Deep learning* ini merupakan elemen penting dalam aspek *Deep learning* di konteks Pendidikan karena memberikan dimensi

emosional siswa dalam pembelajaran.³⁸ Menurut Fredricks, Blumenfeld, dan Paris mengungkapkan bahwa pendekatan *joyful learning* ini memiliki peran yang sangat efektif dalam membangun aspek afektif serta meningkatkan emosional positif siswa di setiap kegiatan belajarnya, mereka belajar dengan suasana hati yang gembira, interaktif, sesuai dengan kebutuhan, minat serta gaya belajar siswa. Pendekatan *joyful learning* ini dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, efektivitas, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena dengan suasana belajar yang kondusif dapat membangun motivasi dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat, siap menghadapi tantangan dan tugas akademik yang diberikan. *Joyful learning* memiliki 3 aspek yang saling berkaitan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, yakni keterlibatan emosional, pembelajaran berbasis minat, serta adanya lingkungan belajar yang suportif.³⁹

Modul Ajar yang dengan menggunakan pendekatan *Deep learning*, mempunyai asas/ dasar bahwa perangkat ajar yang dikembangkan bersifat memuliakan dimana semua pihak yang terlibat harus saling mendukung, menghargai, menghormati dengan mempertimbangkan kemampuan, serta prinsip-prinsip kemanusiaan. Modul ajar *Deep learning* memperhatikan 8 Dimensi Profil Lulusan (DPL) yang akan dicapai yakni: 1) Keimanan dan ketakwaan terhadap

³⁸ Putri Fasya Naziha Aulia Nurul, Sofyan Iskandar, Mutiah Amalia, "Konsep Dan Implementasi Pendekatan *Deep learning* Di Sekolah Dasar" 10 (2025).

³⁹ Khsanah et al., "*Deep learning* Dalam Pendidikan : Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar Dan Menyenangkan."

Tuhan YME; 2) Kewargaan; 3) kreativitas; 4) Penalaran kritis); 5) Kolaborasi; 6) Kemandirian; 7) Kesehatan; 8) Komunikasi.

Adapun kerangka pembelajaran yang dikembangkan dalam modul ajar *Deep learning* dirancang secara sistematis dan terstruktur, yang meliputi praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.

1) Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis dalam pendekatan *Deep learning* menuntut para gurumerancang dan menyusun aktivitas secara kontekstual yang menghubungkan konsep materi dengan pengetahuan yang baru diterima, melakukan eksplorasi, dan refleksi sehingga membentuk pengalaman belajar dan pemahaman bermakna bukan hanya sekedar hafalan saja. Praktik pedagogis yang dirancang mengenai model pembelajaran, metode, media, serta teknik pembelajaran yang digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran maupun dimensi profil lulusan.⁴⁰

2) Kemitraan pembelajaran

Kemitraan pembelajaran menciptakan hubungan yang aktif dan saling berinteraksi antara guru, siswa, orang tua, komunitas, maupun mitra profesional. Pendekatan ini mendominasi pembelajaran yang mengaitkan kolaborasi Bersama.

3) Lingkungan pembelajaran

⁴⁰ Nurul Alfiah et al., “Eksplorasi Kesiapan Pedagogis Guru SD Pada Implementasi *Deep learning*” 9, no. 4 (2025): 17–39.

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.

4) Pemanfaatan digital

Berperan penting menciptakan pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan kontekstual.

4. Mata Pelajaran IPAS Materi ‘Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku’.

a. Hakikat Mata Pelajaran IPAS

Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kurikulum Merdeka merupakan pengintegrasian yang menggabungkan unsur-unsur Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa secara holistic yang menghubungkannya dengan kehidupan nyata.⁴¹ Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi siswa dalam menganalisis fenomena alam dan social secara interdisipliner. Hakikat pada pembelajaran IPAS ini yakni sebagai penguatan literasi sains dengan social melalui eksplorasi dan menyelesaikan masalah yang bersifat kontekstual yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan penyelesaian secara manusiawi.⁴² Awalnya dulu, IPAS menjadi suatu pembelajaran yang terpisah, namun pada kurikulum Merdeka mengharuskan dan mengutamakan fleksibilitas

⁴¹ Uznul Zakarina et al., “Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar” 4, no. 1 (2024): 50–56.

⁴² Yusril Wahid, Nuril Nuzulia, and Moch. Bahak Udin By Arifin, “Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang” 4, no. 2 (2020): 101–11

guru dalam menyusun pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan lingkungannya, sehingga muatan pembelajaran IPAS menjadi lebih relevan dan jauh lebih bermakna bagi kehidupan sehari-hari.

Pada penerapannya di jenjang SD/MI/SMA, pembelajaran IPAS kurikulum Merdeka memiliki tujuan yakni meningkatkan keterampilan abad 21, seperti pemecahan masalah, komunikasi yang dikembangkan melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi, pengeksporan lingkungan/proyek lapangan, ataupun eksperimen sederhana. Hal ini didukung dengan struktur kurikulum yang memungkinkan gabungan dari lintas disiplin. Oleh karena itu, hakikat pembelajaran IPAS tidak hanya sekedar menyalurkan pengetahuan, namun juga dapat membentuk karakter dan wawasan global siswa, sehingga dapat mendukung tujuan pendidikan nasional untuk membentuk generasi yang inovatif.⁴³

b. Materi “Kearifan Lokal di Lingkungan Masyarakat”

Materi Kearifan Lokal merupakan salah satu bagian penting dari mata Pelajaran IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk mengajak siswa mengeksplor, mengenali, serta menghargai nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun-menurun oleh Masyarakat sekitar. Materi ini menekankan pada pembahasan lebih ke eksplorasi lingkungan, seperti:

- 1) Mengenali dan memahami makna kearifan lokal
- 2) Mengetahui jenis-jenis kearifan lokal di lingkungan sekitar

⁴³ Chairan Zibar L. Parisu, La Sisi, and Arna Juwairiyah, “Pengembangan Literasi Sains Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA” 1, no. 1 (2025): 11–19.

- 3) Memahami nilai luhur dan manfaat kearifan lokal yang terus berkelanjutan di lingkungan sekitar.
- 4) Mengetahui upaya atau cara dalam pelestarian kearifan lokal.⁴⁴

Pada pembelajaran materi ini dapat berjalan dan memberikan pengalaman bermakna melalui pendekatan berbasis pengalaman nyata, dimana siswa dapat melakukan tahapan observasi, wawancara kepada warga sekitar, ataupun kegiatan mendokumentasi kegiatan warga lokal, sehingga siswa dapat memahami lebih mendalam pelestarian kearifan lokal yang dapat membantu menjaga keseimbangan alam dan social secara berkelanjutan. Pengertian dari Kearifan lokal sendiri adalah praktik tradisional yang mencerminkan antara manusia, alam dan budaya.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai tinggi atau pandangan hidup yang diterapkan oleh Masyarakat sekitar terhadap lingkungan alam yang berada di sekitar tempat tinggal. Kearifan lokal dapat berbentuk ritual adat ataupun acara tradisional, keyakinan, seni, adat istiadat, cara mengelola sumber daya alam, cara bercocok tanam, dan sebagainya. Selain itu, kearifan lokal juga dapat berbentuk suatu aturan adat yang telah disepakati bersama oleh masyarakat lokal. Sebagai contohnya, yakni subak di provinsi Bali digunakan untuk mengelola air sawah atau Sasi di provinsi Maluku digunakan untuk melindungi air laut. Ciri dari kearifan lokal budaya yakni pelestarian yang berkelanjutan (tidak merusak sumber daya di sekitar), penyesuaian dengan lingkungan setempat, serta penanaman

⁴⁴ Dkk. Amalia Fitri, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, ed. Mely Rizki Suryanita, Edisi Revi (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023).

nilai gotong royong yang telah diwariskan secara turun menurun antargenerasi.

Dalam kearifan lokal mengandung beberapa nilai luhur seperti menjaga keharmonisan dengan alam, gotong royong, dan rasa syukur yang dapat menjadi panduan hidup masyarakat secara arif dan berkelanjutan. Nilai-nilai luhur dalam kearifan lokal merujuk pada prinsip-prinsip bijaksana dari tradisi budaya yang dapat melindungi lingkungan, menjaga tatanan social serta mengelola sumber daya secara lestari. Adapun nilai-nilai luhur yang muncul dalam melestarikan kearifan lokal, sebagai berikut:

- a. Gotong royong dan solidaritas: Menekankan pada kerjasama social, toleransi, dan empati antarwarga sekitar untuk memperkuat ikatan sesama
- b. Harmoni lingkungan: Prinsip dalam mengelola lingkungan alam sekitar secara berkelanjutan, menjaga eksploitasi yang berlebih melalui norma adat yang ramah ekosistem
- c. Syukur dan moral: Menanamkan nilai-nilai seperti menghormati Sang pencipta, kesabaran, serta mengikuti aturan hidup yang baik agar siswa dapat membangun integritas diri yang kuat.

Kearifan lokal sebagai pengetahuan dan tradisi warisan nenek moyang memiliki manfaat seperti agar dapat melestarikan budaya Indonesia agar tidak punah, menjaga lingkungan alam sekitar dengan praktik ramah lingkungan, membangun karakter positif seperti rasa hormat, sabar, gotong

royong, solidaritas, serta meningkatkan kesadaran social untuk hidup harmonis. Dengan mempelajari kearifan lokal ini, siswa tidak hanya menjadikan siswa lebih bijak dan peduli, namun juga dapat membantu menjaga keberlanjutan budaya dan alam Indonesia.

Materi ini mengajak siswa merefleksikan bagaimana peran dari pelestarian kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari, seperti pelestarian terhadap keragaman hayati. Misalnya pada materi ini membahas mengenai penggunaan tanaman obat tradisional atau system gotong royong dalam pengelolaan hutan dan lahan pertanian, dimana dengan aktivitas tersebut dapat membentuk beberapa karakter positif siswa. Hal ini akan memperkaya pemahaman ataupun pengetahuan siswa mengenai hubungan manusia-alam, sehingga dapat mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa dan keikutsertaan dalam melestarikan budaya lokal sebagai bagian dari pembangunan berkelanjutan.⁴⁵

5. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai integrasi pengalaman yang diperoleh siswa mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan). Dalam proses kegiatan pembelajaran tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep dan teori pelajaran saja, namun juga melibatkan pada pembentukan kebiasaan, pengembangan potensi dan bakat, minat, peningkatan berbagai keterampilan, serta kemampuan beradaptasi di lingkungan sekitar. Benjamin S. Bloom menjelaskan bahwa pencapaian hasil belajar diukur dari perubahan

⁴⁵ Amalia Fitri.

kemampuan memahami, mengingat, menerapkan, dan menganalisis materi yang telah dipelajari. Hasil belajar mencakup pada tiga aspek utama yang saling berhubungan. Ketiga aspek tersebut, meliputi:

a. Aspek Kognitif

Pada aspek kognitif ini berhubungan dengan kemampuan intelektual dan proses berpikir siswa. Aspek pengetahuan meliputi dua dimensi, yakni proses kognitif dan jenis pengetahuan. Aspek kemampuan kognitif siswa tersusun dan diatur dalam enam tingkatan hierarkis:

- 1) Mengingat: Kemampuan siswa dalam mengenali dan mengingat kembali pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya mengenai fakta, konsep, serta informasi yang didapatkan.
- 2) Memahami: tahapan dimana siswa mampu memahami makna dari materi pembelajaran, meliputi kemampuan menafsirkan dan menjelaskan konsep materi dengan bahasanya sendiri.
- 3) Mengaplikasikan: Kemampuan siswa menerapkan pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan pada situasi nyata ataupun dalam konteks yang berbeda.
- 4) Menganalisis: kemampuan siswa dalam menguraikan informasi yang didapatkan menjadi beberapa komponen untuk memahami hubungan structural dan mengidentifikasi keterkaitan antar bagian.

- 5) Mengevaluasi: Kecakapan siswa untuk membuat pertimbangan dan penilaian berdasarkan kriteria ataupun standar tertentu mengenai suatu konsep, ide, dan informasi.
- 6) Mencipta: Tingkat kemampuan tertinggi yakni menunjukkan kemampuan dalam menggabungkan elemen-elemen menjadi suatu kesatuan baru, dan membuat rumusan baru dari rumusan yang sudah ada.⁴⁶

b. Aspek Afektif

Aspek afektif mencakup perasaan, nilai-nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap siswa. Pada ranah afektif ini berkaitan dengan respon siswa secara emosional dan penerimaan nilai.⁴⁷ Aspek afektif tersusun dalam lima tingkatan, yakni:

- 1) Menerima: tingkatan dimana siswa memiliki suatu keinginan dalam memperhatikan stimulus maupun rangsangan yang diberikan seorang gurudalam bentuk persoalan, situasi, ataupun fenomena, menunjukkan sikap penerimaan siswa untuk menyadari keberadaan stimulus yang diberikan di lingkungannya.
- 2) Menanggapi: sikap merespon atau menanggapi suatu rangsangan yang diberikan, sikap yang ditunjukkan siswa melalui keterlibatan aktif dan ikut serta berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 3) Menghargai: tingkat dimana seorang siswa menunjukkan sikap menerima dan menghargai suatu nilai-nilai yang diajarkan

⁴⁶ Nursalam Andi Maggalatung Huseng, Shoif Auliyauddin, "Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan," *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 9 (2025): 107–16.

⁴⁷ Nurhandayani Hasanah, Indah Aminatuz Zuhriyah, and Darwisa, "Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Ranah Afektif Siswa Di Sekolah Dasar" 14, no. 2 (2023): 635–48.

kepadanya, memberikan tanggapan atau respon penghargaan terhadap objek maupun perilaku tertentu.

- 4) Menghayati: tingkatan dimana siswa menjadikan nilai-nilai yang diajarkan sebagai bagian dari pembentukan kepribadiannya, menjadikan nilai-nilai tersebut prioritas dalam kehidupannya, serta mengintegrasikan nilai-nilai yang berbeda, dan menyelesaikan konflik antara nilai-nilai tersebut.
- 5) Mengamalkan: tingkatan dimana siswa menerapkan nilai-nilai yang diajarkan sebagai pedoman dalam berperilaku di kehidupan sehari-harinya, sehingga nilai-nilai tersebut telah tertanam dalam diri dan menjadi prinsip hidup yang konsisten.

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik mencakup keterampilan fisik, koordinasi Gerakan, serta kemampuan motorik siswa. Aspek psikomotorik yang ditekankan oleh Simpson meliputi pergerakan fisik, koordinasi, serta penerapan bidang keterampilan motoric. Aspek psikomotorik ini merupakan gabungan dari kemampuan kognitif dan afektif yang diwujudkan melalui kegiatan atau aktivitas fisik. Simpson menjabarkan bahwa terdapat tujuh kategori utama dalam kemampuan psikomotorik, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yakni persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, kemahiran, alami, dan orisinal. Aspek psikomotorik ini berkembang

melalui penerapan yang dilakukan secara berulang, dan dapat dinilai berdasarkan kecepatan, ketepatan, serta teknik pelaksanaannya.⁴⁸

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam pandangan islam, pendidikan merupakan proses dasar yang esensial untuk membangun generasi muda yang memiliki akhlak mulia, bertakwa, serta mempunyai ilmu pengetahuan yang luas dan mendalam. Allah SWT berfirman dalam Qur'an surat At-Taubah ayat 122:

فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Hendaknya dari setiap kelompok diantara mereka ada sekelompok yang mendalami pengetahuan ilmu agamanya, agar dapat memberikan peringatan kepada kaum ketika mereka telah kembali kepadanya, agar mereka dapat menjaga dirinya dan bertakwa.” (QS At-Taubah: 122)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam islam pemahaman mendalam terhadap pengetahuan dan ilmu agama sangat krusial. Hal ini berkaitan dengan konsep *Deep learning* yang sangat mengutamakan pemahaman konsep secara mendalam yang tidak hanya sekedar menghafal. Dalam penelitian ini pendekatan *Deep learning* ini mendorong siswa kelas IV B MI Baipas Malang untuk memahami materi pembelajaran kearifan lokal secara mendalam pada mata Pelajaran IPAS yang berkaitan dengan lingkungan social secara kontekstual yang mengutamakan pembelajaran bermakna, berkesadaran guna meningkatkan prestasi belajar secara menyeluruh siswa.

⁴⁸ Andi Maggalatung Huseng, Shoif Auliyauddin, “Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan.”

Pendekatan pembelajaran mendalam di lembaga pendidikan dasar sangat utama untuk ditekankan dan diterapkan karena pembelajaran yang memfokuskan pada kebutuhan dan minat siswa dapat meningkatkan aspek kognitif (hanya menghafal saja), namun juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar yang diraih. Model pendekatan *Deep learning* yang diterapkan pada perkembangan anak usia dini sangat efektif, karena materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui pengalaman belajar konkret yang juga dapat meningkatkan karakter qu'ani siswa.⁴⁹

Pembelajaran mendalam memerlukan keterlibatan aktif siswa dalam prosesnya untuk mencapai hasil yang diinginkan, materi IPAS 'Kearifan lokal masyarakat di sekitarku' merupakan konten materi abstrak yang tidak bisa disampaikan hanya menggunakan metode ceramah saja karena siswa akan kesulitan memahami konsep yang diajarkan. Namun setiap masalah ataupun tantangan dalam kegiatan proses mengajar selalu ada strategi atau cara untuk menyelesaikannya. Hal ini berkaitan dengan firman Allah Q.S Al-Insyirah ayat 5 yang berbunyi:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: "Maka, sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan"

Allah telah menjanjikan setiap kesulitan selalu diiringi dengan kemudahan, oleh karena itu, kita harus meyakini bahwa segala sesuatu kesulitan dapat diatasi dengan strategi efektif. Hal ini berkaitan dengan penelitian

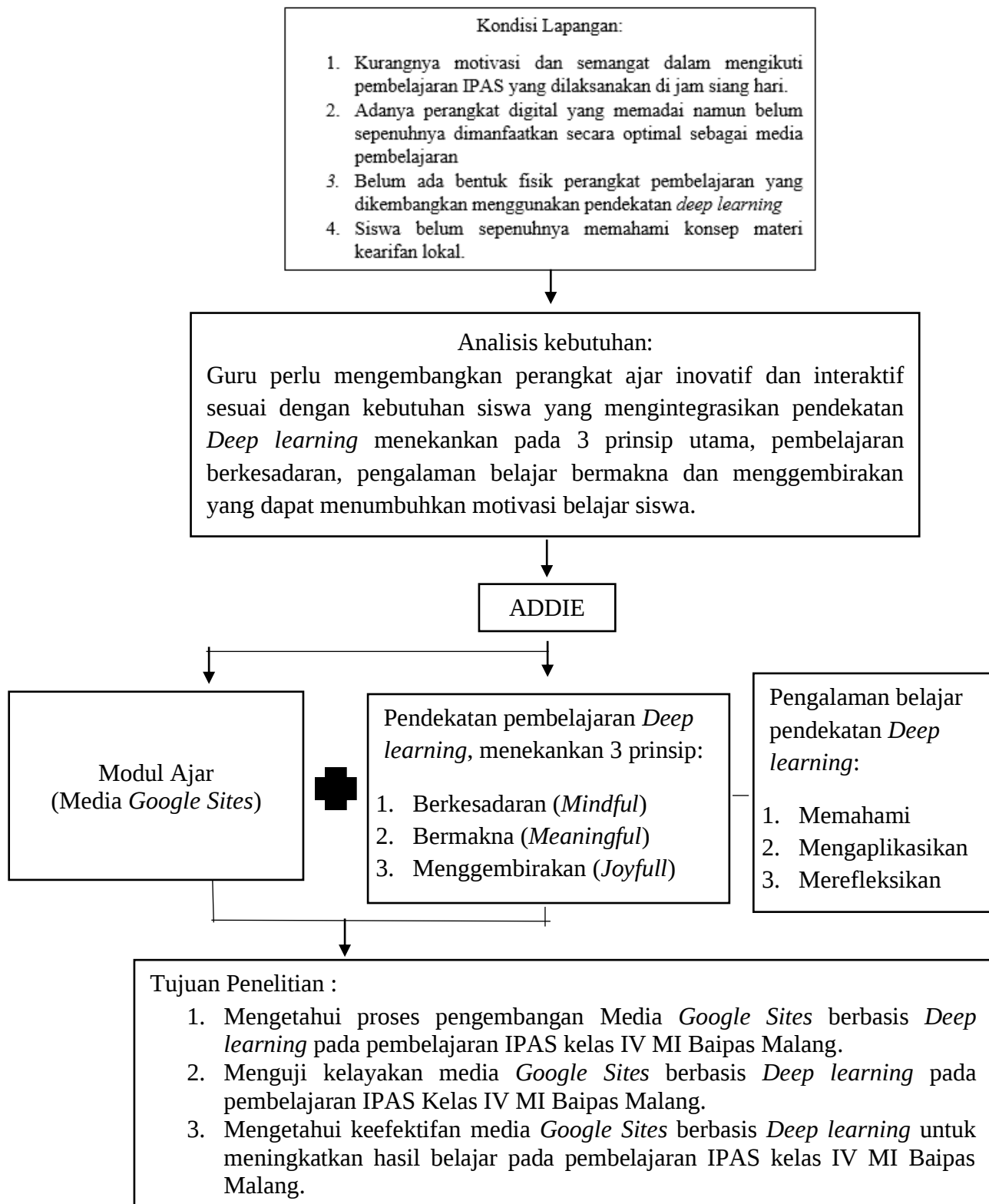
⁴⁹ Selfia Zainur et al., "Deep Learning Pembelajaran Mendalam di Lembaga Pendidikan Islam: Literatur Review" 05, no. 01 (2025): 3–12.

“Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis *Deep learning* Pada Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang” dimana tantangan/ hambatan dalam proses belajar mengajar dapat diselesaikan dengan menggunakan strategi disusun secara sistematis dengan *pendekatan Deep learning* yang terstruktur agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Berikut merupakan gambar kerangka berpikir pada penelitian pengembangan media *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV materi ‘Kearifan Lokal’.

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan digunakan sebagai pendakatan yang dirancang untuk menciptakan produk baru serta menguji keabsahannya. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa Media *Google Sites* dalam modul ajar IPAS berbasis *Deep learning* pada materi kearifan lokal budaya. Pengembangan dari produk ini bertujuan edukatif pada pembelajaran materi yang mengeksplor system pertanian lokal, cara mengelola sumber daya alam, serta pengetahuan mendalam mengenai warisan budaya yang terus berkembang di lingkungan sekitar. Sugiyono menyatakan bahwa jenis metode ini menciptakan produk baru spesifik dan diuji keefektifannya.⁵⁰ Pengembangan merujuk pada proses ilmiah yang terstruktur mulai dari perancangan produk, pembuatan, perbaikan produk, serta mengujikan produk yang telah dibesarkan. Peneliti-peneliti yang memutuskan menggunakan dan menerapkan jenis penelitian pengembangan ini karena mereka menyakini bahwa metode ini berperan penting dalam menghasilkan produk ajar yang relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian pengembangan Media *Google Sites* berbasis *Deep learning* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Marible Branch. Pengembangan model ADDIE memperhatikan

⁵⁰ Okpatrioka, "Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan Dan Pengajaran" 9, no. 2 (2025): 534–56.

aspek fundamental dalam menciptakan produk Pendidikan, yang mencakup penyesuaian terhadap teknologi, kebutuhan siswa, serta konten materi. Tahapan dalam pengembangan ADDIE memfasilitasi dari tujuan pengembangan yang dimulai dari perancangan isi, perancangan desain, pemilihan model, metode, serta merancang evaluasi yang tepat sehingga akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif.⁵¹ Tahapan model ini relevan diterapkan dalam pengembangan produk pendidikan media *Google Sites* berbasis *Deep learning* untuk menunjang proses belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tahapan-tahapan tersebut yakni *Analyse*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.

1. Analisis

Proses mengidentifikasi penyebab masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran, serta menentukan perencanaan awal mengenai pengembangan media, pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.

2. Desain

Proses merancang produk mulai dari pemilihan elemen praktik pedagogis (model, metode atau strategi yang akan digunakan), penyesuaian capaian pembelajaran, menyusun kegiatan pembelajaran dan membuat asesmen pembelajaran yang relevan dengan prinsip, pengalaman belajar, delapan profil lulusan pendekatan *Deep learning*, serta penyusunan desain *Google Sites* dalam bentuk storyboard.

3. Pengembangan

⁵¹ Tiara Putri Weldami and Relsas Yogica, "Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi" 06, no. 01 (2023): 7543–51.

Tahapan ini mencakup pembuatan dan pengembangan dari perencanaan desain yang telah dibuat, mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* dalam modul ajar yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep learning* (pemahaman mendalam) sesuai struktur kurikulum merdeka, serta memvalidasi hasil pengembangan produk yang telah dibuat.

4. Implementasi

Tahapan penerapan atau uji coba produk di lingkungan belajar dengan melibatkan siswa.

5. Evaluasi

Tahapan mengevaluasi produk yang telah dikembangkan.⁵²

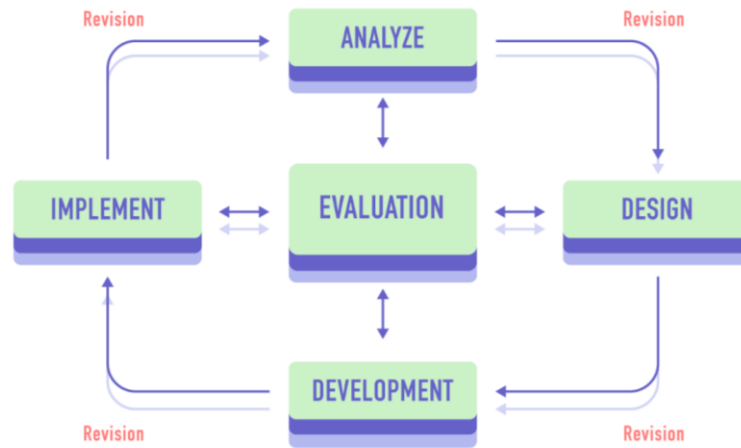
Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan memiliki prosedur/ langkah-langkah yang terstruktur secara sistematis, efisien dan terorganisir dalam pengembangan modul ajar berbasis *Deep learning* yang telah direncanakan. Model ini memfasilitasi evaluasi berkelanjutan yang dapat memastikan setiap tahapan saling berkaitan, sehingga peneliti dapat mencapai hasil yang lebih konsisten dan dapat diukur dalam konteks pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran *Google Sites* dalam modul ajar dengan pendekatan *Deep learning* ini, peneliti menerapkan serangkaian tahapan procedural dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan tersebut mencakup analisis, desain,

⁵² Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development , Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," 2021, 28–37.

pengembangan, implementasi, serta evaluasi yang sejalan dengan konsep prosedur ADDIE pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE

1. Tahapan *Analyze* atau Analisis

Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis mencakup tiga aspek yakni analisis materi yang mengidentifikasi permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran IPAS, analisis karakteristik siswa, serta analisis kebutuhan yang mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan produk. Melalui proses wawancara dengan wali kelas 4 A yang memfokuskan pada materi “Keragaman budaya dan kearifan lokal” terutama materi ‘Kearifan lokal’ yang dialami oleh siswa kelas IV B MI Baipas Malang. Pada hasil wawancara terungkap bahwa pemahaman siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah karena kurangnya motivasi dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang terjadwal di jam siang hari sehingga mengurangi kefokuskan pada proses pembelajaran. Selain itu, hadirnya pendekatan inovatif yang saat ini diintegrasikan pada kurikulum merdeka yakni pendekatan *Deep learning*

yang dipopulerkan oleh Abdul Mu'ti dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan sedang diterapkan secara perlahan oleh walikelas. Namun, pada penerapannya guru belum memiliki perangkat ajar yang memfokuskan pada penekanan *Deep learning* sehingga modul ajar yang digunakan masih sama seperti sebelumnya tanpa adanya pembaruan. Selain wawancara, peneliti juga menganalisis materi pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Tahapan *Design* atau Desain

Tahapan desain ini dilaksanakan setelah peneliti mendapatkan informasi mendalam dari pra penelitian berupa analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran. Dari informasi dan data yang didapatkan dijadikan sebagai dasar untuk membuat suatu rancangan dari produk ajar yakni media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* untuk membantu adanya suatu hambatan dalam pembelajaran di mata Pelajaran IPAS materi 'kearifan lokal' kelas IV B MI Baipas Malang. Media pembelajaran interaktif *Google Sites* berbasis *Deep learning* yang akan dibuat, dirancang dari beberapa komponen kurikulum merdeka yang diintegrasikan dengan pengalaman belajar, prinsip pembelajaran yakni *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* secara keseluruhan.

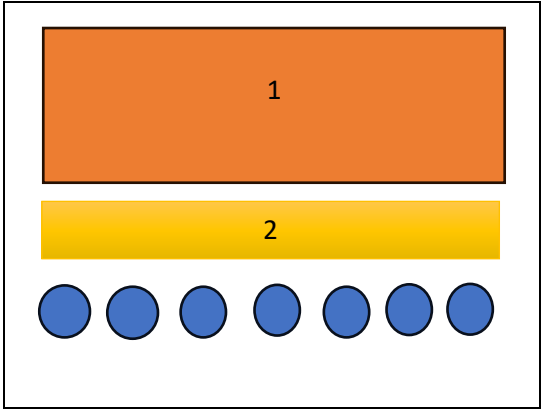
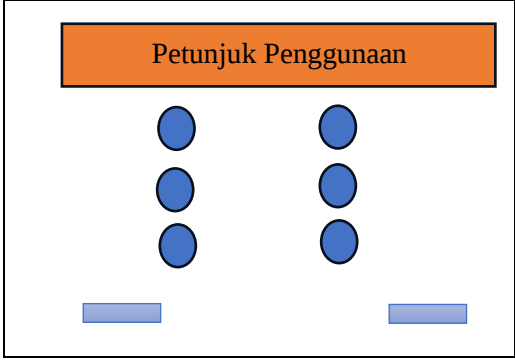
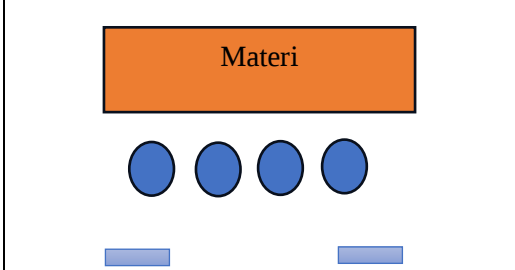
Prinsip *Deep learning* diintegrasikan ke dalam modul ajar selama penerapan media *Google Sites* dalam proses pembelajaran, prinsip *mindful*

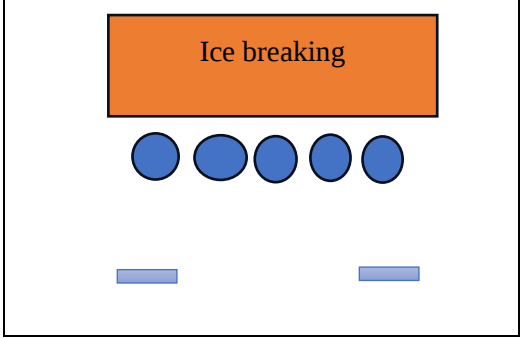
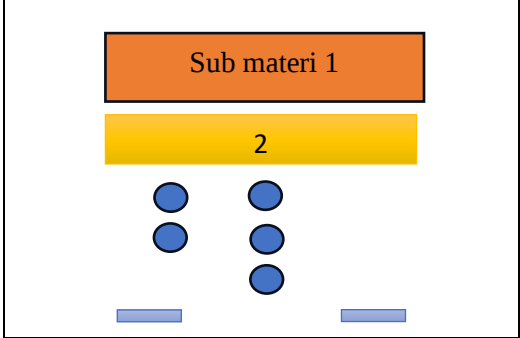
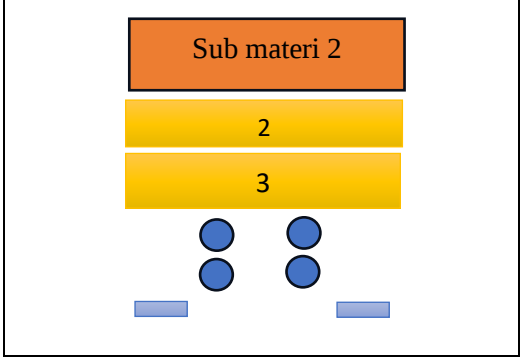
diwujudkan melalui kegiatan pengenalan dan mengidentifikasi jenis kearifan lokal di sekitar dalam kehidupan sehari-hari siswa, prinsip *meaningful* diterapkan melalui pembelajaran kontekstual dengan menggali informasi tentang kearifan lokal dari para pelaku usaha lokal di lingkungan sekitar, sementara prinsip *joyful learning* terlihat pada kegiatan aktivitas diskusi kelompok, presentasi, serta pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan berupa kuis pada web *educaplay* pada web *Google Sites*.

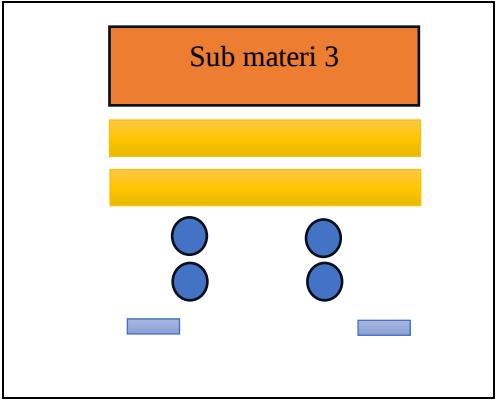
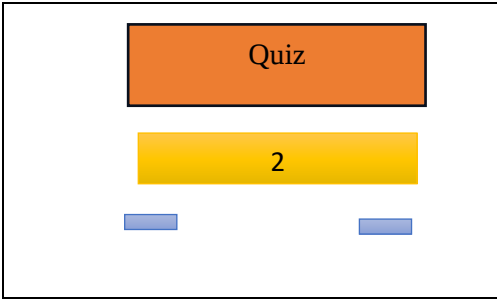
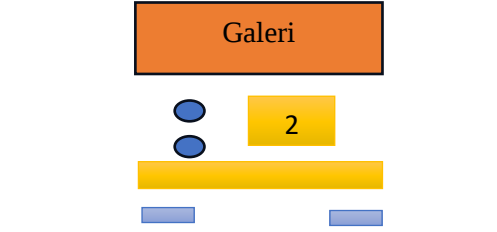
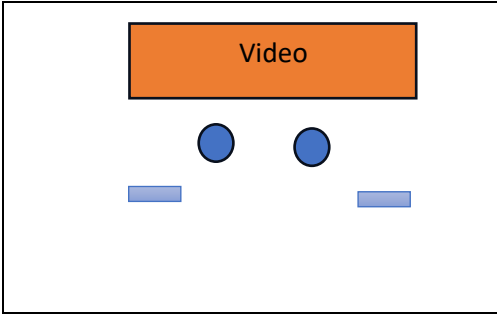
Tabel 3. 1 Komponen Modul Ajar Berbasis *Deep learning*

Informasi Umum	Komponen Inti	Lampiran
Memuat identitas sekolah, Mata Pelajaran, kelas/ semester, materi, alokasi waktu	Capaian pembelajaran	Lembar kerja siswa (LKPD)
Identitas siswa (kesiapan, pengetahuan awal, minat, serta kebutuhan belajar)	Tujuan pembelajaran setiap pertemuan	Manual media dan media interaktif <i>Google Sites</i>
Dimensi Profil lulusan	Materi pembelajaran dan lintas disiplin ilmu	Instrumen dan rubrik asesmen
Materi Pelajaran (analisis jenis pengetahuan, relevansi, tingkat kesulitan, nilai)	Praktik pedagogis/ model strategi metode berbasis <i>Deep learning</i>	Refleksi siswa
Lingkungan dan kemitraan pembelajaran	Kegiatan pembelajaran operasional dengan memperhatikan pengalaman belajar siswa: memahami, mengaplikasikan, merefleksikan	Daftar Pustaka sumber materi
Target siswa (Karakteristik siswa sebagai sasaran pembuatan modul)	Pendekatan pembelajaran berbasis <i>Deep learning</i> yang digunakan dalam modul	

Storyboard Media *Google Sites*

No	Deskripsi	Rancangan
1.	Halaman Utama Judul Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi: Kearifan Lokal di Lingkungan Sekitarku Fase B kelas 4 Gambar: Teks: Tombol navigasi: 1. Beranda 2. Petunjuk Penggunaan 3. Materi 4. Quiz 5. Video 6. Profil Pengembang	
2.	Halaman 1 Petunjuk Penggunaan Judul: Petunjuk Penggunaan Gambar: icon yang digunakan untuk tombol navigasi Teks: Penjelasan tata cara menggunakan <i>Google Sites</i>	
3.	Halaman 2 Materi Pembelajaran Judul: Kearifan lokal Gambar: icon buku Tombol navigasi: 1. Ice Breaking 2. Sub Materi 1 3. Sub Materi 2 4. Sub Materi 3	

4.	Halaman 2 Ice breaking Judul: Tebak Gambar Kearifan lokal Gambar: Foto-foto bentuk kearifan lokal	
5.	Halaman 2 Sub Materi 1 Judul: Mengenal kearifan lokal di sekitarku Teks: 1. Pengertian kearifan lokal 2. Jenis-jenis kearifan lokal Gambar: Foto atau ilustrasi jenis-jenis kearifan lokal	
6.	Halaman 2 Sub Materi 2 Judul: Kegiatan kolaborasi kemitraan kearifan lokal Teks: 1. Narasumber wawancara 2. Nilai-nilai positif kearifan lokal Gambar: Foto kegiatan kearifan lokal dan ilustrasi narasumber.	

7.	Halaman 2 Sub Materi 3 Judul: Manfaat dan Upaya Pelestarian Kearifan lokal Teks: 1. Manfaat-manfaat Kearifan lokal 2. Upaya/cara pelestarian Kearifan lokal di sekitar Gambar: Foto atau ilustrasi cara pelestarian kearifan lokal	 The diagram shows a layout for 'Sub materi 3'. It features an orange header box labeled 'Sub materi 3', followed by two yellow rectangular boxes. Below these are two columns of content, each represented by two blue circles and a small blue horizontal bar at the bottom.
8.	Halaman 3 Quiz Judul: Quiz Teks: 1. Link menuju quiz menggunakan web <i>Educaplay</i>.	 The diagram shows a layout for a 'Quiz' page. It has an orange header box labeled 'Quiz', followed by a yellow rectangular box containing the number '2'. Below this are two columns of content, each represented by a small blue horizontal bar at the bottom.
9.	Halaman 4 “Galeri Kearifan Lokal Siswa” Judul: Galeri Kearifan Lokal Siswa Teks: 1. Berisi foto dan video presentasi tugas kelompok siswa 2. Link google form: apresiasi dan saran siswa	 The diagram shows a layout for a 'Galeri' page. It features an orange header box labeled 'Galeri', followed by two columns of content. The left column has two blue circles, and the right column has a yellow box with the number '2'. Below these are two columns of content, each represented by a small blue horizontal bar at the bottom.
10.	Halaman Video Judul: video Teks Gambar: Berisi video yang berkaitan dengan materi	 The diagram shows a layout for a 'Video' page. It has an orange header box labeled 'Video', followed by two columns of content, each represented by a blue circle. Below these are two columns of content, each represented by a small blue horizontal bar at the bottom.

3. Tahapan *Development* atau Pengembangan

Pada tahapan pengembangan, rancangan awal media *Google Sites* berbasis *Deep learning* untuk pembelajaran IPAS dengan materi ‘Kearifan Lokal’ diwujudkan dalam produk siap pakai yang mengacu pada modul ajar kurikulum merdeka yang diintegrasikan dengan prinsip *Deep learning* yakni *meaningful*, *mindful*, dan *joyfullearning*. Langkah awal melibatkan penyusunan modul ajar yang mencakup identitas mata pelajaran, tujuan pembelajaran serta alur kegiatan dengan pengalaman belajar memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan, LKPD, dan assesmen. Kemudian tampilan dan konten dalam media pembelajaran *Google Sites* dikembangkan sesuai dengan desain storyboard, yang memuat halaman judul, materi, dan menu navigasi, serta konten menarik visual lainnya yang diedit menggunakan bantuan canva. Modul ajar dicetak menggunakan kertas yang berukuran A4. Setelah produk selesai dibuat, kemudian dilakukan proses validasi pengembangan produk oleh beberapa ahli.

Kelebihan dari modul ajar yakni terlihat dari aktivitas pembelajaran yang disusun sesuai dengan pengalaman pembelajaran: memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan serta menyesuaikan dengan tiga prinsip utama *Deep learning* yakni *mindful learning* , *meaningful learning*, serta *joyfullearning*.

a) *Mindful learning* (berkesadaran)

Pada prinsip ini, siswa diajak untuk menyadari berbagai macam kearifan lokal di sekitar kita dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator untuk memberikan pemahaman

berupa mengidentifikasi berbagai jenis kearifan lokal di lingkungan sekitar seperti kearifan lokal dalam bidang pertanian. Melalui hal ini, siswa dapat menyadari bahwa konteks yang sedang dipelajari bukanlah hal yang terpisah dengan kehidupan kontekstual.

b) *Meaningful learning* (bermakna)

Pada prinsip *meaningful learning* ini yakni tahapan penerapan kontekstual melalui kegiatan yang dapat mendorong siswa untuk memahami konteks pembelajaran dengan melakukan kegiatan wawancara mengali informasi tentang kearifan lokal di bidang pertanian yang ada di lingkungan sekitar, serta pada kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah-masalah yang disajikan guru terkait peristiwa atau kejadian yang dapat mengancam kelestarian kearifan lokal sekitar, kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Kegiatan ini menjadi hal penting karena siswa dapat menerapkan langsung pengetahuan mengenai konteks 'kearifan lokal' secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman yang diperoleh bukan hanya sekedar menghafal melainkan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

c) *Joyful learning* (menggembirakan)

Dalam prinsip joyful, siswa melakukan tahapan refleksi dengan menjawab pertanyaan reflektif, mengenai materi yang dipelajari. Adanya ice breaking sebelum memulai pembelajaran, pembuatan soal assessment yang dirancang pada media digital interaktif *Google Sites* berupa kuis *educaplay*. Kegiatan refleksi dirancang secara menarik

sehingga siswa terdorong untuk menilai proses pembelajarannya tanpa rasa terbebani, serta dapat menguatkan pemahaman mereka.

4. Tahapan *Implement* atau Implementasi

Tahapan selanjutnya yakni implementasi, setelah produk dibuat dan lolos uji validasi beberapa ahli, produk media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* ini diterapkan pada siswa kelas IV B MI Baipas malang yang berjumlah 14 siswa. Penerapan produk berbasis *Deep learning* ini dilangsungkan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk tersebut untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi 'Kearifan lokal' IPAS di kelas IV B MI Baipas Malang. Peneliti berperan sebagai activator pembelajaran, dimana siswa akan mendapatkan perlakuan produk media pembelajaran *Google Sites* yang dikembangkan sesuai dalam modul ajar berbasis *Deep learning* yang telah mencakup proses kegiatan pembelajaran, pengerjaan LKPD, serta assessment didalamnya.

5. Tahapan *Evaluation* atau Evaluasi

Tahap terakhir yakni evaluasi, hal ini bertujuan untuk menilai sejauh mana produk media pembelajaran *Google Sites* yang dikembangkan sesuai dalam modul ajar berbasis *Deep learning* yang telah dibuat berhasil meningkatkan kefektifan pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga akan melakukan revisi produk jika diperlukan. Hasil evaluasi tersebut menjadi acuan untuk melakukan revisi dan perbaikan pada produk tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Pada uji ahli ini, peneliti melaksanakan tahapan dalam penelitian dan pengembangan yang mencakup proses penilaian dengan dilakukan oleh beberapa ahli, yakni ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, serta praktisi pembelajaran. Peneliti akan melaksanakan proses validasi terhadap produk yang telah dikembangkan melalui beberapa ahli. Tahapan validasi produk dilaksanakan pada beberapa subjek ahli sebelum produk diterapkan kepada subjek uji produk. Tahapan validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Jika hasil dari penilaian belum memenuhi kriteria valid atau layak. Peneliti perlu memperbaiki dan merevisi produk hingga mencapai nilai kriteria valid dan kelayakan produk yang telah ditetapkan.

b. Subjek Uji Ahli

Dalam mengembangkan produk modul ajar berbasis *Deep learning* ini memerlukan proses validasi. Adapun subjek yang akan melakukan validasi terhadap produk penelitian ini adalah dari ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

1) Ahli Materi

Ahli materi untuk mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membutuhkan keahlian pengetahuan luas mengenai

alam dan social. Dalam penelitian ini, yang menjadi ahli materi yakni Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd. Penelitian ini menitikberatkan pada materi bab “Keragaman budaya dan kearifan lokal” dengan materi ‘Kearifan lokal’. Kriteria ahli materi yang dipilih yakni seseorang yang mempunyai pengetahuan mendalam pada mata pelajaran IPAS terutama pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta bersedia sebagai evaluator materi dan pembelajaran pada produk media *Google Sites* berbasis *Deep learning* yang dihasilkan.

2) Ahli Pembelajaran

Pada uji validasi pembelajaran memerlukan ahli yang memiliki keahlian dalam aspek pedagogis dan pendekatan *Deep learning*. Pada penelitian ini yang menjadi ahli pembelajaran yakni Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd. Materi yang difokuskan pada penelitian ini mengenai materi materi ‘Kearifan lokal di Lingkungan Masyarakat Sekitar’. Karakteristik ahli pembelajaran yang dibutuhkan yaitu seseorang yang memiliki pemahaman mendalam tentang pendekatan deep learning dan mampu menilai aspek pedagogis media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning*.

3) Ahli Media

Pada penelitian ini memerlukan ahli media untuk menilai media pembelajaran yang digunakan dalam modul ajar berbasis *Deep learning*, serta menilai tampilan dan desain produk peneliti kepada seseorang yang ahli dalam produk media pembelajaran. Ahli media

berperan menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Yang menjadi ahli media dalam penelitian ini yakni Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.

4) Praktisi pembelajaran

Praktisi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas IV B di MI Baipas Malang dipilih sebagai ahli pembelajaran, karena guru IPAS kelas IV B bertugas menilai kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa. Praktisi pembelajaran pada penelitian ini yakni Ibu Helga Salsabila, S.Pd sebagai guru IPAS Kelas IV B di MI Baipas Malang.

2. Uji Coba

Tahapan uji coba merupakan tahapan yang dilaksanakan setelah melewati tahapan uji validasi produk dari beberapa ahli yakni ahli materi, ahli media, serta praktisi pembelajaran. Uji Coba yakni tahapan dari penerapan produk berupa modul ajar berbasis *Deep learning* yang telah di validasi, yang bertujuan untuk memastikan kelayakan produk.

a. Desain Uji Coba

Dalam tahap ini peneliti menerapkan rancangan penelitian one group prettest-posttest, di mana tes dilaksanakan sebanyak dua kali di satu kelas yang sama untuk mengukur tahap evaluasi produk yang telah dilakukan oleh para ahli. Untuk hasil nilai pre-test, peneliti akan melaksanakan tes awal pengetahuan siswa mengenai materi 'Kearifan Lokal' dalam mata Pelajaran IPAS kelas IV. Uji coba produk diterapkan kepada semua siswa kelas IV B MI Baipas Malang. Setelah tahap uji coba selesai dilaksanakan,

selanjutnya peneliti melakukan analisis komparatif sehingga dapat menentukan efektivitas media *Google Sites* dalam modul ajar berbasis *Deep learning* pada mata Pelajaran IPAS tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian yakni seluruh siswa kelas IV B MI Baipas Malang yang berjumlah 14 siswa, dengan keterangan 6 siswa perempuan, dan 8 siswa laki-laki. Berdasarkan pernyataan guru, subjek penelitian tersebut adalah siswa yang masih belum sepenuhnya memahami materi IPAS, khususnya pada materi ‘Kearifan lokal’ kelas IV di semester 2. Pemilihan satu kelas sebagai subjek penelitian berdasarkan pertimbangan dari peneliti karena keterbatasan waktu, kondisi lapangan yang memungkinkan pelaksanaan secara efektif, kesiapan kelas untuk pelaksanaan uji coba produk, serta kesesuaian pada tujuan penelitian yang memfokuskan pada uji kelayakan dan keefektifan awal produk yang dikembangkan.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV B mengenai perangkat ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran, serta hasil kritikan dan saran beberapa ahli, seperti ahli materi dan pembelajaran, ahli media, praktisi pembelajaran, serta respons

siswa mengenai produk pengembangan media *Google Sites* IPAS berbasis *Deep learning*.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif, merupakan data yang didapatkan dari hasil penilaian angket instrument mengenai pengembangan produk berupa media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* yang diberikan oleh para ahli, yakni ahli materi dan pembelajaran, ahli media, wali kelas IV B MI Baipas Malang yang menjadi praktisi pembelajaran, serta hasil penilaian pretest-posttest siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrument yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data maupun informasi, yakni:

1. Pengumpulan data mendalam

Untuk menggali data secara mendalam, peneliti mengamati langsung proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran untuk mencermati berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Kemudian, peneliti mengumpulkan informasi lebih lanjut melalui proses wawancara yang dilakukan kepada guru yang mengajar mata pelajaran IPAS kelas IV B dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, karakteristik siswa, serta materi pembelajaran.

2. Angket

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti memerlukan beberapa angket yakni angket penilaian kelayakan produk dari ahli materi, ahli pembelajaran, angket penilaian desain produk media *Google Sites* yang dikembangkan dalam modul ajar berbasis *Deep learning*, angket penilaian dari guru mata Pelajaran IPAS kelas IV B MI Baipas Malang, angket penilaian respons siswa. Angket penilaian respon siswa yang dikumpulkan ada dua bentuk kuesioner, yang pertama berupa lima pertanyaan mengenai desain dan kelayakan media *Google Sites*, dimana instrument tersebut merupakan instrument pengumpulan data kuantitatif. Adapun kuesioner kedua merupakan kuesioner yang memuat komentar dan saran sebagai bentuk alat respon siswa data kualitatif.

a. Instrument Validasi Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran

Instrumen untuk validator ahli materi, ahli pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian materi pada produk yang dibuat. Adapun kisi-kisi instrument validator ahli materi didasarkan pada teori Arsyad (2020): kriteria pemilihan media pembelajaran, kemudian dikembangkan peneliti sesuai dengan produk media *Google Sites* berbasis *Deep learning* yang dibuat.

Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Jumlah Butir pertanyaan	Aspek Penilaian	Skala penilaian	Keterangan skor penilaian
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Skor 1-5	Skor 1: Sangat Kurang Baik Skor 2: Kurang Baik
4	Ketepatan konsep	Skor 1-5	Skor 3: Cukup Baik

4	Kedalaman materi	Skor 1-5	Skor 4: Baik Skor 5: Sangat Baik
3	Kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV	Skor 1-5	
3	Kejelasan bahasa yang digunakan	Skor 1-5	
18	Jumlah		

Sedangkan kisi-kisi instrument validasi ahli pembelajaran didasarkan pada kerangka pembelajaran deep learning oleh teori Fullan & Langworthy (2014) yang disesuaikan peneliti dengan pengembangan media *Google Sites* berbasis *Deep learning*.

Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Jumlah Butir pertanyaan	Aspek Penilaian	Skala penilaian	Keterangan skor penilaian
7	Praktik Pedagogis	Skor 1-5	Skor 1: Sangat Kurang Baik Skor 2: Kurang Baik Skor 3: Cukup Baik Skor 4: Baik Skor 5: Sangat Baik
4	<i>Meaningful learning</i> dan <i>joyful learning</i>	Skor 1-5	
2	Learning partnerships and Environment	Skor 1-5	
2	Pemanfaatan teknologi	Skor 1-5	
15	Jumlah		

b. Instrument Ahli Media

Instrumen ahli media ini bertujuan untuk mengukur kelayakan dan kesesuaian desain yang dibuat. Aspek yang dikembangkan pada kisi-kisi instrument desain media *Google Sites* berbasis *Deep learning* didasarkan pada teori Arsyad (2020) mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran dalam tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah soal	Skala penilaian
1.	Mutu Teknis media	7	1-5
2.	Kemudahan dalam penggunaan	6	1-5
3.	Kepraktisan media	5	1-5
Jumlah		18	

c. Instrumen Praktisi Pembelajaran

Instrumen validasi praktisi bertujuan untuk mengetahui penilaian pada aspek kepraktisan, sejauh mana produk yang dikembangkan digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa dalam kondisi pembelajaran nyata di MI Baipas Malang, serta aspek keefektifan produk yang menilai prediksi keberhasilan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan pertimbangan pengalaman guru. Adapun kisi-kisi praktisi pembelajaran didasarkan pada teori Arsyad (2020) yang mencakup pada kriteria penilaian kualitas produk pengembangan.

Tabel 3. 5 Kisi- Kisi Instrumen Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Jumlah butir soal	Skala Penilaian
1.	Kesesuaian dengan pembelajaran	4	1-5

2.	Kepraktisan penggunaan	4	1-5
3.	Keefektifan pembelajaran	4	1-5

d. Instrument respon siswa

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media *Google Sites* berbasis *Deep learning* sesuai dengan pendapat dari subjek penelitian. Kisi-kisi instrument respon siswa dibuat berdasarkan landasan teori Arsyad pada tabel 3.6 sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kisi- Kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah butir soal	Skala Penilaian
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1	1-5
2.	Ketepatan isi/ materi	3	1-5
3.	Kepraktisan	2	1-5
4.	Kualitas desain tampilan	2	1-5
5.	Fungsi motivasi	1	1-5
6.	Fungsi kebermanaknaan	1	1-5
Jumlah		10	

3. Tes penilaian

Peneliti mengadakan tes untuk mengetahui dan mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menerapkan produk pengembangan dengan menggunakan instrument berupa butir-butir soal yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom revisi Anderson & Krathwohl (2001) dan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran IPAS

Fase B Kurikulum Merdeka, terutama pada materi materi ‘Kearifan Lokal’ pada bab 7 “Keragaman budaya dan kearifan lokal” (Kemendikbudristek, 2023).

Tabel 3. 7 Kisi- Kisi Instrumen Tes Pretest- Posttest

No	Indikator Pembelajaran	Kisi-kisi Soal	Banyaknya Soal
1.	Memahami pengertian dari kearifan lokal	Menjelaskan kearifan lokal dan menyebutkan contohnya sesuai dengan pengetahuannya	20 soal pilihan ganda
2.	Mengidentifikasi jenis kearifan lokal di lingkungan sekitar	Menjelaskan dan menyebutkan berbagai jenis kearifan lokal yang berada di Indonesia	
3.	Memahami nilai dan manfaat kearifan lokal	Menganalisis beberapa nilai yang terkandung serta manfaat kearifan lokal bagi kehidupan	
4.	Menganalisis tantangan dalam pelestarian kearifan lokal	Memprediksi dampak negative kearifan lokal yang tidak dilestarikan	
5.	Memahami upaya pelestarian kearifan lokal	Merancang upaya yang dapat dilakukan siswa untuk melestarikan kearifan lokal	

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan produk modul ajar berbasis *Deep learning* ini, meliputi:

1. Pengumpulan data mendalam

Peneliti mengumpulkan data informasi mengenai pelaksanaan proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran untuk mencermati berbagai permasalahan yang muncul

selama kegiatan pembelajaran. Kemudian, peneliti mengumpulkan informasi lebih lanjut melalui proses wawancara tidak terstruktur, yang berarti peneliti tidak menggunakan panduan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru yang mengajar mata pelajaran IPAS kelas IV B dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pengumpulan data dari wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai fakta, serta pandangan guru tersebut mengenai masalah yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Angket yakni salah satu teknik untuk mengumpulkan data dengan menggunakan instrument berupa pertanyaan yang memerlukan jawaban dari responden berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan lima angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli pembelajaran, ahli media, ahli praktisi pembelajaran yakni guru IPAS kelas IV B MI Baipas Malang, serta angket yang diberikan kepada siswa sebagai respon untuk pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3. Tes penilaian

Peneliti mengumpulkan data salah satunya melalui kegiatan tes penilaian. Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan untuk mengamati dan mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada materi materi 'Kearifan lokal' di kelas 4 kurikulum merdeka.

H. Analisis Data

Dalam proses menganalisis data pada penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan dua jenis teknik yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Penelitian ini menerapkan analisis data kualitatif, dimana informasi yang didapatkan peneliti ditemukan melalui proses penggalian informasi mendalam. Data terdiri dari berbagai pertanyaan, adanya kritik dan saran dari para ahli di bidang materi, pembelajaran, desain media, serta kritik, saran dari subjek uji coba.

2. Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif, hasil yang didapatkan dari kuesioner validasi oleh para ahli di bidang materi, pembelajaran, desain media, serta adanya umpan balik siswa mengenai tingkat efektivitas produk media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* yang telah dikembangkan dievaluasi melalui tes penilaian dan angket respon siswa setelah proses penerapan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: jumlah skor jawaban yang diperoleh

n : jumlah skor maksimal

100% : merupakan bilangan konstan

Tabel 3. 8 Kriteria Mengevaluasi Data serta Persentase Kevalidan Produk

Persentase	Kriteria kevalidan	Kriteria kelayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat layak
$65\% < \text{skor} \leq 100\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 100\%$	Cukup valid	Cukup layak
$0\% < \text{skor} \leq 100\%$	Kurang valid	Kurang layak

Sumber: (Laili, 2025)

Hasil penelitian dan pengembangan tidak memerlukan revisi apabila mencapai skor minimum 65% atau lebih, sesuai dengan kriteria yang telah dijelaskan sebelumnya. Pengembangan *Google Sites* berbasis *Deep learning* yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran interaktif dianggap tidak layak digunakan apabila tidak memenuhi persyaratan tersebut. Adapun analisis data untuk menghitung hasil belajar siswa melalui kegiatan tes penilaian pretest-posttest yakni menggunakan analisis *normalized gain (N-gain)* yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{- Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya, skor yang didapatkan dari penghitungan rumus tersebut akan ditafsirkan berdasarkan kriteria peningkatan yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Normalized Gain (N-Gain)

Rentang skor	Kriteria
$0,7 \leq \text{N-Gain}$	Tinggi
$0,3 \leq (\text{N-Gain}) < 0,7$	Sedang
$(\text{N-Gain}) < 0,3$	Rendah

Hipotesis dan Metode pengujian hipotesis

H_0 (Hipotesis Nol) : Tidak ada peningkatan pada hasil belajar siswa setelah proses penerapan media *Google Sites* yang dikembangkan dalam modul ajar berbasis *Deep learning*

H_1 (Hipotesis Alternatif): Adanya peningkatan pada hasil belajar siswa setelah proses penerapan media *Google Sites* yang dikembangkan dalam modul ajar berbasis *Deep learning*.

Untuk memverifikasi hipotesis tersebut, selisih skor yang didapatkan dari penilaian posttest dan pretest dihitung untuk setiap siswa. Kemudian, normalitas distribusi selisih tersebut dihitung menggunakan uji Shapiro-Wilk menggunakan aplikasi SPSS. Jika data selisih memenuhi asumsi normalitas, analisis dilakukan dengan menggunakan uji paired t-test. Sebaliknya, jika asumsi tersebut tidak terpenuhi, maka menggunakan uji nonparametric Wilcoxon signed-rank. Pengujian hipotesis ini dilakukan pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan peneliti berupa media pembelajaran interaktif berbasis website dengan menggunakan layanan *Google Sites* untuk mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD/MI yang difokuskan pada materi materi Bab 7. Kearifan Lokal sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Pengembangan media ini bertujuan memberikan rasa ketertarikan belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar bermakna guna meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun deskripsi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Identitas produk

Nama produk : Media Pembelajaran *Google Sites* berbasis *deep learning*

Bentuk produk : berbasis website, yang dirancang dalam modul ajar berbasis *Deep learning*

Subjek penelitian : Siswa kelas IV B MI Baipas Malang

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Materi : Kearifan Lokal

Nama pembuat media : Cahya Fadilla Fajrianti

2. Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan dalam peneliti ini adalah Media pembelajaran berbasis website, *Google Sites* dengan menggunakan pendekatan *Deep learning* yang dirancang secara sistematis dalam modul ajar mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kearifan lokal untuk siswa kelas IV B MI Baipas Malang. Media dirancang secara menarik, interaktif, dan mudah diakses semua orang. Media *Google Sites* yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian utama, yakni halaman beranda, menu, 3 sub materi, Quiz, Video, Galeri Kearifan Lokal Siswa, dan profil pengembang peneliti. Pendekatan *Deep Learning* dalam media ini diterapkan melalui kegiatan pembelajaran selama 4 pertemuan dengan menggunakan media *Google Sites* untuk mendorong siswa memahami konsep materi secara mendalam, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta memberikan ruang aktivitas siswa untuk berpikir kritis pada Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang diarahkan oleh guru. Oleh karena itu, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi dapat memahami makna dan penerapan konsep yang menarik untuk dipelajari.

B. Proses Pengembangan Produk

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yakni *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi), yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)

Tahap awal dalam pengembangan media *Google Sites* berbasis *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Baipas Malang diawali dari proses analisis. Pada tahap ini, peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara guru kelas IV B serta observasi pembelajaran untuk mengetahui masalah lapangan dan memahami kebutuhan pembelajaran yang

perlu dipenuhi. Tahap analisis mencakup analisis materi, analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan siswa.

a. Analisis Materi

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2026 pada kelas IV B MI Baipas Malang, ditemukan terlihat bahwa kondisi pembelajaran mata pelajaran IPAS di siang hari berlangsung kurang kondusif. Beberapa siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sebagian terlihat kelelahan, serta suasana kelas cenderung ramai saat proses pembelajaran. Kondisi ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPAS kelas IV B yang mengungkapkan bahwa:

Guru : *“Biasanya mbak, pembelajaran IPAS yang ditaruh di jam setengah 1 siang, anak-anak sudah ada yang capek, ngantuk, apalagi kalau itu jam-jam setelah istirahat. Nah jadine sing memperhatikan ya beberapa anak saja, pembelajaran e kurang kondusif kalau di dalam kelas saja.”* (WCR-WK-13/1/26)⁵³

Kondisi tersebut menggambarkan menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran IPAS yang tidak selalu berjalan secara optimal. Selain itu berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih antusias ketika pembelajaran dilaksanakan di luar kelas. Tetapi kondisi tidak sepenuhnya mendukung pembelajaran yang efektif di luar kelas, karena 9 dari 14 siswa lebih banyak focus pada aktivitas bermain sehingga materi yang terserap hanya sebagian kecil saja. Kedua kondisi tersebut, yakni rendahnya konsentrasi siswa saat pembelajaran di dalam kelas pada siang hari, kurang

⁵³ WK-IVB, “Transkip Wawancara WCR/WK/13-01-26,” n.d.

optimalnya penyerapan materi pembelajaran di luar kelas. Mengenai mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal, hanya sebagian siswa yang mampu memahami makna dari kearifan lokal. Siswa seringkali memaknai hal yang sama antara materi kearifan lokal dengan keberagaman budaya. Perbedaan kemampuan memahami antar siswa menjadi hambatan khusus pada proses belajar mengajar. Materi kearifan lokal terdapat pada pelajaran IPAS yang membutuhkan penyajian materi yang mampu mengaitkan konsep materi dengan kehidupan nyata siswa. Materi kearifan lokal tidak hanya berisi mengenai konsep yang perlu diingat dan dihafal, namun juga membutuhkan pemahaman mendalam yang memuat nilai, bentuk-bentuk, serta penerapan kearifan lokal dalam lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti mengembangkan media untuk menjawab permasalahan yang ditemukan di lapangan. Melalui pengembangan media *Google Sites* berbasis *deep learning*, pembelajaran IPAS pada materi kearifan lokal dapat menjadi lebih interaktif, kontekstual, serta selaras dengan semangat kurikulum merdeka yang adaptif berorientasi pada kebutuhan siswa.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas IV B MI Baipas Malang merupakan tahapan perkembangan operasional konkret dengan rentang usia 9-10 tahun sehingga membutuhkan pembelajaran yang menggunakan contoh nyata yang bersifat kontekstual sesuai dengan lingkungan sekitarnya serta adanya tampilan media visual menarik sehingga akan membantu dalam memahami konsep pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di

siang hari menyebabkan pembelajaran berjalan kurang kondusif, dimana siswa kurang fokus, mudah merasa lelah, dan kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada pelajaran IPAS materi kearifan lokal, siswa mudah memahami materi melalui gambar, video, dan aktivitas yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa.

Pada pembelajaran IPAS materi kearifan lokal, siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar, video, dan aktivitas yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Media *Google Sites* dipilih sebagai solusi inovatif yang diintegrasikan dalam modul ajar dengan menggunakan pendekatan *deep learning* yang menekankan pada prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* dan mengarahkan siswa pada pengalaman belajar mulai dari proses memahami, mengaplikasikan, serta merefleksikan pembelajaran sehingga mampu menjadikan siswa aktif dan interaktif ketika mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya.

c. Analisis Kebutuhan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa MI Baipas Malang memiliki fasilitas yang mendukung berupa sarana media digital seperti komputer. Namun, pemanfaatan media digital tersebut masih terbatas karena teknologi tersebut hanya diterapkan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saja dan jarang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Kondisi lebih lanjut, dari hasil wawancara menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* sebenarnya sudah diterapkan oleh beberapa guru di MI Baipas Malang karena sudah memperoleh pemahaman mengenai konsep pendekatan *deep learning* melalui pelatihan yang diselenggarakan secara berkala setiap

bulan. Namun demikian, saat ini belum tersedia perangkat pembelajaran khusus yang dirancang guru dengan mengintegrasikan pendekatan *deep learning* untuk pembelajaran di dalam kelas, Kondisi ini menggambarkan belum secara optimal antara pemahaman konsep yang dimiliki guru dengan implementasi nyata.

Selain itu, siswa sekolah dasar merupakan generasi yang tumbuh dalam lingkungan yang kaya pengetahuan akan teknologi dan terbiasa dengan tampilan visual yang menarik serta aktivitas yang bersifat interaktif. Peneliti menanyakan media pembelajaran yang dianggap tepat untuk siswa kelas IV, guru menyatakan media yang memiliki tampilan visual seperti gambar dan video menarik, interaktif, yang mampu memudahkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif untuk memahami materi lebih dalam. Namun, media yang tersedia belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik tersebut khususnya pada materi kearifan lokal.

Berdasarkan hasil analisis, guru maupun siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kreatif sehingga dapat menciptakan pembelajaran bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *Google Sites* berbasis *deep learning* sebagai solusi alternatif untuk menjawab kebutuhan dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mendalam bagi siswa.

2. Design (Perencanaan)

Ada beberapa tahapan yang dilakukan peneliti, diantaranya:

- 1) Penyusunan Modul Ajar Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM)

Peneliti menyiapkan dan menyusun rancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV MI. Modul ajar dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan *deep learning* yang menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, bukan hanya sekedar hafalan. Adapun komponen dalam modul ajar meliputi: Identifikasi (karakteristik siswa; materi pelajaran; Dimensi Profil Lulusan (DPL), Desain pembelajaran (capaian pembelajaran, indicator pencapaian tujuan pembelajaran); lintas disiplin ilmu; tujuan pembelajaran; materi pembelajaran), Pengalaman belajar (praktik pedagogis; kemitraan pembelajaran; lingkungan pembelajaran; pemanfaatan teknologi), kegiatan pembelajaran, serta penilaian yang relevan dengan capaian pembelajaran IPAS materi Kearifan lokal. Modul menjadi acuan utama dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Google Sites*.

2) Rancangan Awal Media Interaktif *Google Sites*

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis website *Google Sites* yang dirancang dengan mengintegrasikan gambar, warna yang menarik. Komponen dalam media tersebut memuat petunjuk penggunaan, konten pembelajaran materi kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bab 7. Kearifan lokal, kuis interaktif *Educaplay*, video yang diadopsi dari platform youtube, galeri kearifan lokal siswa yang berisi tugas performa siswa secara berkelompok, serta profil pengembang peneliti. Penyusunan media dilakukan dengan memperhatikan kemudahan dalam mengakses, menggunakan ikon yang relevan dengan materi, tampilan *user-friendly*, serta berkaitan dengan

kehidupan sehari-hari siswa yang akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Penyusunan konten materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kearifan lokal yang mencakup:

- a) Pengertian serta bentuk-bentuk kearifan lokal yang berada di lingkungan daerah.
- b) Makna, nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal di kehidupan Masyarakat.
- c) Manfaat, upaya pelestarian kearifan lokal di lingkungan Masyarakat sekitar.

Dalam pengembangan media, pemilihan format yang digunakan merupakan salah satu langkah krusial bertujuan untuk penyusunan bentuk awal media pembelajaran. Pemilihan format untuk menentukan susunan dan tampilan awal media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang mempermudah siswa dalam mengaplikasikan media. Adapun gambaran rancangan isi media *Google Sites* berbasis *Deep learning*, sebagai berikut:

- 1) Beranda
 - 2) Menu
 - 3) Petunjuk penggunaan
 - 4) Materi
 - 5) Kuis evaluasi *Educaplay*
 - 6) Video penjelasan materi
 - 7) Galeri Kearifan Lokal Siswa
 - 8) Profil Pengembang.
- 3) Penyusunan Instrumen Pengambilan Data

Proses penilaian pengisian angket disebarkan kepada ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, ahli praktisi pembelajaran, serta siswa. Pengisian angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 5, dimana penilaian dimulai dari sangat baik hingga tidak baik atau tidak layak digunakan.

3. Development (Pengembangan)

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis website *Google Sites*, sesuai rancangan kegiatan pembelajaran mendalam yang tersusun dalam rancangan modul ajar IPAS kelas IV semester 2 materi kearifan lokal. Tahap awal pengembangan media interaktif *Google Sites* dimulai dari penyusunan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya.

1. Modul ajar Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM)

Modul ajar dikembangkan dalam bentuk Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM) dirancang sistematis dan mengacu pada karakteristik dan kebutuhan siswa pada materi kearifan lokal. Pendekatan *deep learning* menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami, mengaitkan, menganalisis, serta mengaplikasikan pengetahuan di kehidupan sehari-hari. Adapun komponen dalam modul ajar meliputi beberapa komponen utama, yakni:

a) Identifikasi Pembelajaran

Peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas IV, seperti pengetahuan awal, minat belajar, gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik), tingkat kesulitan dan relevansi materi dengan

kehidupan siswa, serta kebutuhan belajar agar dapat membantu siswa memahami materi lebih mudah dan bermakna.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Sekolah	MI RISSIPAS MAMANG
Tempat	Cahaya Pagi, Pagi
Masa Pelajaran	Halaman 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 8

Gambar 4. 1 Modul Ajar Identifikasi Pembelajaran

b) Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran berisi rumusan capaian pembelajaran, indikator sebagai penanda ketercapaian tujuan, lintas disiplin ilmu, tujuan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih terarah, serta materi pembelajaran yang dilaksanakan selama 4 pertemuan.

[illegible]

Gambar 4. 2 Desain Pembelajaran

c) Pengalaman Belajar

Bagian perencanaan berisi mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada bagian ini, peneliti menentukan strategi, metode, model pembelajaran, kemitraan pembelajaran, situasi lingkungan belajar, serta pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam proses belajar.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM	
Konten Pembelajaran • Pertemuan 1 Peserta didik mampu mengidentifikasi minimal 5 jenis kearifan lokal di lingkungan sekitar dan mengaitkan pentingnya attitude lokal serta memantapkan nilai-nilai yang telah dipelajari • Pertemuan 2 Peserta didik mampu mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar, serta mampu mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar • Pertemuan 3 Peserta didik mampu mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar, serta mampu mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar • Pertemuan 4 Peserta didik mampu mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar, serta mampu mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar Tipik Pembelajaran Pertemuan 1. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar Pertemuan 2. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar Pertemuan 3. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar Pertemuan 4. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar PENCATATAN KEGIATAN Aspek Penilaian • Model pembelajaran: Discovery Learning • Metode pembelajaran: Observasi, wawancara, dan hasil karya siswa • Strategi pembelajaran: Pendekatan kontekstual, realistik, dan inquiry • Media pembelajaran: Gambar, video, dan hasil karya siswa Aspek Penilaian • Penilaian sikap: Observasi dan hasil karya siswa • Penilaian pengetahuan: Tes tertulis dan hasil karya siswa • Penilaian keterampilan: Hasil karya siswa	PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM Tipik Pembelajaran Pertemuan 1. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar Pertemuan 2. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar Pertemuan 3. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar Pertemuan 4. Mengaitkan kearifan lokal dengan sikap, perilaku, dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekitar PENCATATAN KEGIATAN Aspek Penilaian • Model pembelajaran: Discovery Learning • Metode pembelajaran: Observasi, wawancara, dan hasil karya siswa • Strategi pembelajaran: Pendekatan kontekstual, realistik, dan inquiry • Media pembelajaran: Gambar, video, dan hasil karya siswa Aspek Penilaian • Penilaian sikap: Observasi dan hasil karya siswa • Penilaian pengetahuan: Tes tertulis dan hasil karya siswa • Penilaian keterampilan: Hasil karya siswa

Gambar 4. 3 Pengalaman Belajar

Kegiatan pembelajaran dalam modul ajar dirancang dalam empat pertemuan, di mana dalam empat pertemuan mencakup tahapan pembelajaran mendalam, seperti:

- 1) Memahami konsep: siswa memahami konsep kearifan lokal melalui tampilan materi interaktif pada *Google Sites*, seperti teks, dan gambar. Aktivitas yang membangun pemahaman awal siswa secara kontekstual.
- 2) Mengaplikasikan: Aktivitas nyata siswa melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan narasumber di lingkungan sekitar. Kegiatan yang dirancang agar siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

- 3) Menganalisis: Aktivitas siswa mengolah dan menganalisis data hasil wawancara untuk menemukan nilai, manfaat, serta tantangan dalam pelestarian kearifan lokal. Tahap ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- 4) Merefleksikan: Aktivitas penyajian hasil investigasi dan melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bertujuan untuk menguatkan pemahaman siswa dan membangun kesadaran pentingnya melestarikan kearifan lokal.

Penggunaan media *Google Sites* dalam modul ajar *deep learning* menjadi fasilitator utama pembelajaran, dimana setiap tahapan pembelajaran didukung dengan beberapa fitur yang tersedia. Media *Google Sites* yang dikembangkan menjadi integral dari proses pembelajaran berbasis *Deep learning*.

2. Membuat Media *Google Sites* berbasis *Deep learning*

Media yang dikembangkan diakses secara online memanfaatkan websites *Google Sites* dan dishare dalam bentuk tautan. Bahan yang dipersiapkan dalam pengembangan media ini mencakup akun Google, gambar, animasi, materi pembelajaran, video, tautan kuis educaplay, serta *Google Form*. Format font yang digunakan dalam pengembangan *Google Sites* menggunakan *Roboto serif* dan *Comic Sans MS*. Berikut merupakan hasil pengembangan produk yang telah dibuat:

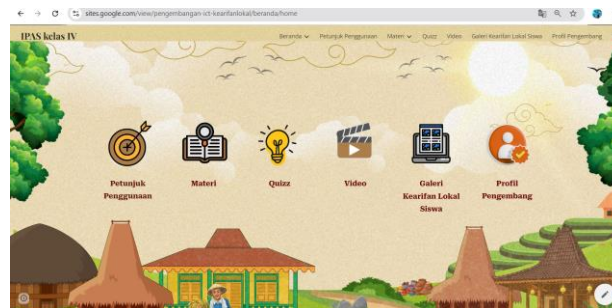
1) Halaman Utama



Gambar 4. 4 Halaman Utama Google Sites

2) Menu

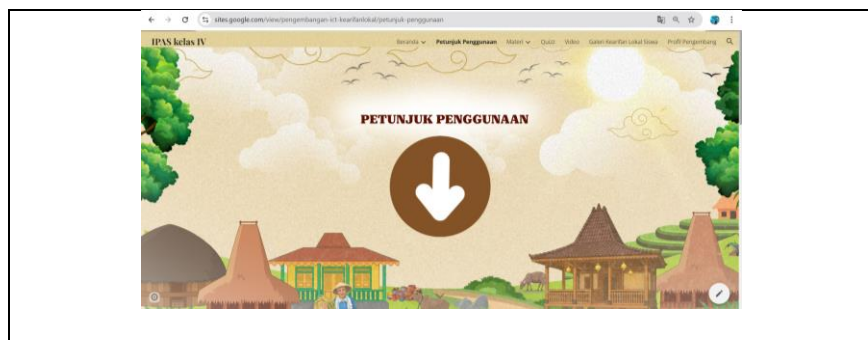
Halaman menu terdapat gambar-gambar atau *icon* yang dapat di klik secara langsung menuju ke halaman tujuan yang diinginkan.

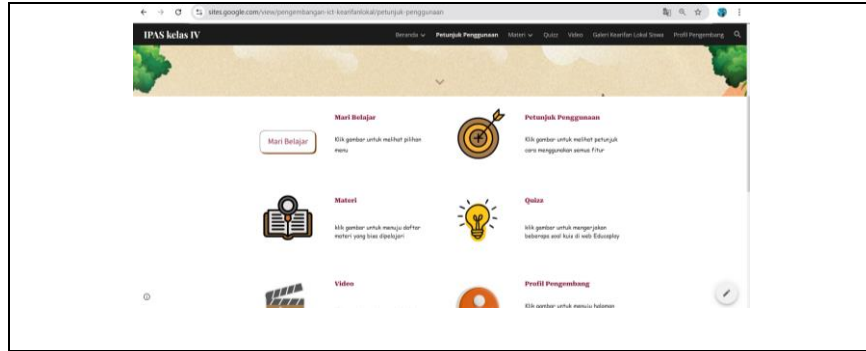


Gambar 4. 5 Halaman Menu Google Sites

3) Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan berisi panduan secara sederhana, sehingga pengguna dapat memahami cara mengakses dan memanfaatkan fitur media dengan mudah dan efektif.

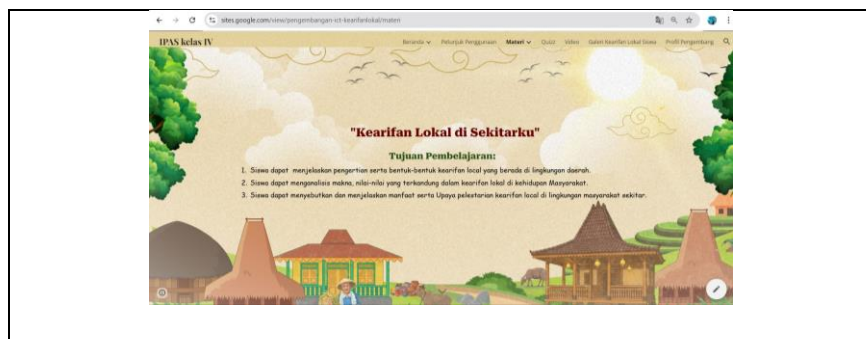


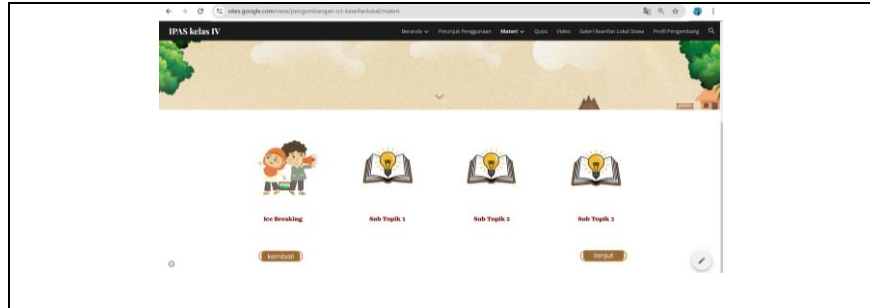


Gambar 4. 6 Tampilan Petunjuk Penggunaan

4) Tampilan Menu Materi

Halaman menu materi muncul ketika siswa mengklik gambar buku di halaman menu utama. Setelah itu, muncul pilihan *ice breaking* yang berisi enam tebakan gambar kegiatan kearifan lokal yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan tiga sub materi, yakni: sub materi 1 (mengetahui kearifan lokal di sekitarku) berisi materi pengertian dan bentuk-bentuk kearifan lokal di lingkungan daerah, sub materi 2 (kegiatan kolaborasi kemitraan kearifan lokal) membahas mengenai makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal di sekitar, sub materi 3 (manfaat dan upaya pelestarian kearifan lokal).





Gambar 4. 7 Tampilan Menu Materi

5) Tampilan Menu Kuis

Halaman menu kuis bertujuan untuk menilai hasil belajar sementara siswa atau sebagai bentuk evaluasi formatif yang menggunakan websites Educaplay dengan jumlah kuis 15 soal pilihan ganda.



Gambar 4. 8 Tampilan Menu Kuis

6) Tampilan Menu Video

Halaman menu video pembelajaran akan muncul ketika siswa menekan gambar elemen video pada halaman menu utama. Di dalam menu video, terdapat satu video yang diambil dari YouTube relevan dengan materi yang sedang dipelajari dan satu video materi pembelajaran yang dikembangkan peneliti dengan bantuan aplikasi canva untuk mengedit elemen gambar, website ElevenLabs digunakan untuk konversi teks menjadi suara, websites Pixabay untuk backsound lagu, serta websites Adobe Express untuk mengedit mulut animasi agar sinkron dengan suara sebelum diintegrasikan.



Gambar 4. 9 Tampilan Menu Video

7) Tampilan Menu Galeri Kearifan Lokal

Halaman yang memuat dokumentasi setiap kelompok berisi hasil pembelajaran siswa selama empat pertemuan, berupa dokumen foto wawancara, dan performa siswa.

8) Tampilan Menu Profil Pengembang Peneliti

Pada halaman menu profil pengembang memuat informasi peneliti, seperti nama, jurusan, fakultas, dan penjelasan singkat mengenai produk yang dikembangkan.



Gambar 4. 10 Tampilan Profil Pengembang

3. Validasi Ahli

Validasi produk media ini dilakukan oleh 4 validator, yakni ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, serta ahli praktisi pembelajaran.

a) Validator Ahli Materi ‘Kearifan Lokal’

Profil Ahli Materi

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP : 19900423 201608012014

Kualifikasi Akademik : Magister

Bidang Keahlian : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Fokus penilaian ahli materi meliputi kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran fase B pada Kurikulum Merdeka serta tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal, termasuk kesesuaian soal evaluasi dengan materi yang disampaikan. Adapun hasil validasi materi pembelajaran yang dilaksanakan pada 12 Maret 2026, sebagai pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Komponen penilaian	Skor Penilaian	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran	4	
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	
3.	Materi mendukung tercapainya indikator pembelajaran.	4	
4.	Materi mendukung tahapan pembelajaran berbasis <i>Deep learning</i>	4	
5.	Konsep yang disajikan dalam materi	4	
6.	Definisi dan penjelasan konsep materi	5	
7.	Contoh-contoh relevan konsep materi.	4	
8.	Materi sesuai dengan referensi atau sumber ilmiah	4	
9.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat	5	

	perkembangan kognitif siswa		
10.	Materi yang disajikan mencakup seluruh submateri	4	
11.	Kekompleksan materi	4	
12.	Penyajian materi mendorong pemahaman konsep	4	
13.	Materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	4	
14.	Contoh relevan dengan kehidupan siswa	4	
15.	Materi menumbuhkan keaktifan siswa	4	
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	
17.	Menggunakan kalimat yang tidak ambigu	4	
18.	Materi disajikan secara sistematis	4	
Perolehan Skor		74	
Jumlah Skor		90	

1) Analisis Data Kuantitatif

Perolehan skor hasil validasi ahli materi dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{74}{90} \times 100 \%$$

$$P = 82,2 \%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data, skor validasi materi yang didapatkan secara keseluruhan mencapai 82,2%. Sesuai dengan tabel kualifikasi tingkat ke-validan, nilai akhir 82,2 % menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid.

2) Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli materi berupa beberapa kritik dan saran yang ditulis pada kolom khusus kritik dan saran di angket penilaian ahli materi.

Tabel 4.2 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd, I.	- Penulisan ‘Klik icon’ yang terdapat di media <i>Google Sites</i>, diganti dengan kalimat ‘Klik gambar’ agar tidak membingungkan siswa. - Warna font yang digunakan pada tulisan bagian <i>Ice Breaking</i> diganti warna hitam agar mudah di baca siswa.

Berdasarkan tabel 4.2 dijelaskan bahwa validator ahli materi memberikan saran untuk mengganti penggunaan kalimat ambigu agar tidak membingungkan pengguna terutama siswa, serta perubahan warna font untuk memperjelas bacaan.

b) Validator Ahli Pembelajaran

Profil ahli pembelajaran

Nama : Alfian Nur Azizi, M.Pd.

NIP : 199204122019031009

Kualifikasi Akademik : Magister

Bidang Keahlian : Pengembangan kurikulum

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Penilaian ahli pembelajaran fokus pada penilaian proses belajar dan mengajar yang tersusun dalam modul ajar pembelajaran mendalam meliputi strategi pembelajaran yang digunakan, kesesuaian

dengan kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, serta prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif sesuai dengan pendekatan pembelajaran *Deep learning*. Adapun hasil validasi Ahli pembelajaran yang dilakukan pada 3 Maret 2026, sebagai tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Pembelajaran

No	Komponen penilaian	Skor Penilaian	Catatan
1.	Keterlibatan siswa aktif pembelajaran	4	
2.	Penerapan <i>student-centered learning</i>	4	
3.	Pengembangan kompetensi 6C	5	
4.	Kesadaran pelestarian kearifan lokal	5	
5.	Fokus dan keterlibatan siswa	5	
6.	Kegiatan refleksi pembelajaran	5	
7.	Penyajian materi yang kontekstual	5	
8.	Relevansi dengan kebutuhan siswa	5	
9.	Penerapan dalam kehidupan sehari-hari	5	
10.	Suasana belajar yang menyenangkan	5	
11.	Minat dan motivasi belajar	5	
12.	Kolaborasi antar siswa	5	
13.	Pembelajaran berbasis eksplorasi/inquiry	5	
14.	Fleksibilitas sesuai kebutuhan siswa	4	
15.	Pemanfaatan media digital (<i>Google Sites</i>)	5	
Perolehan Skor		72	
Jumlah Skor		75	

1) Analisis Data Kuantitatif

Perolehan skor hasil validasi ahli pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100 \%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data, skor validasi pembelajaran yang didapatkan secara keseluruhan mencapai 96 %. Sesuai dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan, nilai akhir 96 % menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang telah dikembangkan dalam modul ajar Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM) memenuhi kriteria sangat layak.

2) Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari validator ahli pembelajaran berupa kritik dan saran yang dituliskan pada kolom kritik dan saran dalam lembar angket penilaian ahli pembelajaran. Berikut penjelasan kritik dan saran yang diberikan oleh validator:

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validator Ahli Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Alfan Nur Azizi,M.Pd	- Mengubah rumusan aktivitas belajar dengan sudut pandang siswa sebagai subjek utama pembelajaran karena aktivitas pembelajaran menggunakan <i>student-centered learning</i> .

Berdasarkan tabel 4.4 dijelaskan bahwa ahli pembelajaran memberikan saran agar rumusan aktivitas belajar yang awalnya didominasi oleh guru, dirubah menjadi sudut pandang siswa karena peneliti memfokuskan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

c) Validator Ahli Media Pembelajaran

Profil Ahli Media Pembelajaran

Nama : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

NIP :199208142023212058

Kualifikasi Akademik : Magister

Bidang Keahlian : Pengembangan Media Berbasis teknologi

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Validator ahli media pembelajaran bertujuan untuk menilai kesesuaian media dengan indikator kelayakan, media pembelajaran.

Adapun proses validasi media dilakukan pada tanggal 2 April 2026, dengan hasil penilaian data rinci dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Komponen penilaian	Skor Penilaian	Catatan
1.	Tampilan media	5	
2.	Tata letak konten	4	
3.	Kombinasi warna	5	
4.	Jenis dan ukuran huruf	5	
5.	Kualitas gambar/media	5	
6.	Konsistensi dan erorr media	4	
7.	Aksesibilitas perangkat	5	
8.	Kemudahan navigasi	4	
9.	Struktur menu	4	
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	
11.	Kemudahan berpindah halaman <i>Google Sites</i>	5	
12.	Kemudahan penggunaan siswa	4	
13.	Kecepatan akses	4	
14.	Kemudahan penggunaan di kelas	5	
15.	Tanpa aplikasi tambahan	5	
16.	Kemudahan pengelolaan media	5	
17.	Efektivitas penyampaian materi	5	

18.	Dukungan pembelajaran <i>deep learning</i>	5	
Perolehan Skor		84	
Jumlah Skor		90	

1) Analisis Data Kuantitatif

Perolehan skor hasil validasi ahli media dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{84}{90} \times 100 \%$$

$$P = 93,3 \%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data, skor validasi media pembelajaran *Google Sites* yang didapatkan secara keseluruhan mencapai 93,3 %. Sesuai dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan, nilai akhir 93,3 % menunjukkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* memenuhi kriteria sangat layak, tetapi sebelumnya terdapat beberapa kritik dan saran yang perlu diperhatikan agar media dapat dikatakan sangat layak dan siap diuji cobakan secara efektif.

2) Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli media pembelajaran berupa kritik dan saran yang ditulis pada kolom khusus kritik dan saran di angket penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validator Ahli Media

Validator	Kritik dan Saran
Nur Hidayah Hanifah, M.Pd	- Perlu menambahkan elemen tanda panah di <i>Google Sites</i> untuk memperjelas alur

	navigasi. - Pada bagian tulisan di atas sebaiknya di beri ruang kosong yang cukup agar tulisan lebih fokus dan mudah dibaca. - Bagian halaman nomer gambar <i>ice breaking</i> langsung ditempatkan pada halaman utama saja, agar tidak perlu digeser ke bawah. - Tombol navigasi menu ada yang bertabrakan dengan gambar background, perlu diperbaiki agar tampilan lebih jelas dan tidak mengganggu keterbacaan.
--	---

Berdasarkan tabel 4.6 dijelaskan bahwa validator ahli media memberikan saran agar pengembang media memperbaiki media *Google Sites* baik dari segi penambahan elemen tanda panah, perbaikan *lay out* (tata letak) tombol navigasi, perbaikan desain gambar yang bertujuan agar tampilan media lebih menarik, mudah digunakan, dan proporsional.

d) Validator Ahli Praktisi Pembelajaran

Profil ahli praktisi pembelajaran

Nama : Helga Salsabila, S.Pd

NIP : -

Kualifikasi : Sarjana Pendidikan

Jabatan : Guru Kelas IV B

Instansi : MI Baipas Malang

Tabel 4.7 Hasil Analisis Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

No	Komponen penilaian	Skor Penilaian	Catatan
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	5	

2.	Kesesuaian indikator pembelajaran	4	
3.	Penerapan deep learning	4	
4.	Kesesuaian karakteristik siswa	5	
5.	Kemudahan penggunaan	4	
6.	Kejelasan petunjuk	4	Penulisan huruf diperhatikan
7.	Keteraturan penyajian	3	
8.	Kepraktisan fitur	2	Tombol kurang konsisten, kuis tidak bisa dibuka
9.	Keaktifan siswa	5	
10.	Pemahaman mendalam siswa	4	
11.	Pemahaman konsep	5	Feedback siswa sangat baik
12.	Peningkatan hasil belajar siswa	4	
Perolehan Skor		49	
Jumlah Skor		60	

1) Data Kuantitatif

Perolehan skor hasil validasi ahli praktisi pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{49}{60} \times 100 \%$$

$$P = 82 \%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data, skor validasi praktisi pembelajaran yang didapatkan secara keseluruhan mencapai 82%. Sesuai dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan, nilai akhir 82 % menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan dari validator ahli praktisi pembelajaran berupa kritik dan saran yang ditulis pada kolom khusus kritik dan saran di angket penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kritik dan Saran Validator Praktisi Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Helga Salsabila,S.Pd	- Perlu memperhatikan perbedaan antara “budaya” dan “kearifan lokal” pada bagian tebak gambar - Pembelajaran bisa disesuaikan untuk beberapa kali pertemuan saja.

Berdasarkan tabel 4.8 dijelaskan bahwa validator praktisi pembelajaran memberikan saran agar pengembang media memperbaiki bagian di tebak gambar dengan memperhatikan perbedaan antara budaya dan kearifan lokal serta kritik agar pembelajaran bisa disesuaikan menjadi berapa kali pertemuan saja. Saran dan kritik yang diberikan bertujuan supaya media yang diujicobakan dapat dilaksanakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

3) Implementation (Penerapan)

Implementasi pengembangan produk diujikan terbatas hanya kepada 14 siswa kelas IV B MI Baipas Malang dengan beberapa pertimbangan yakni keterbatasan waktu penelitian, kondisi lapangan yang memungkinkan pelaksanaan secara efektif, kesiapan kelas untuk pelaksanaan uji coba produk, serta kesesuaian pada tujuan penelitian yang memfokuskan pada uji kelayakan dan keefektifan awal produk yang dikembangkan. Sebelum dilaksanakannya uji coba produk, guru mengukur kemampuan awal siswa

dengan memberikan soal pretest. Kemudian, di awal pelaksanaan penelitian guru mulai memperkenalkan media pembelajaran yang telah dikembangkan yakni penggunaan media *Google Sites* materi Kearifan Lokal, dimana dapat diakses pengguna melalui tautan websites yang dibagikan oleh guru. Proses implementasi produk dilaksanakan selama empat pertemuan, dimana setiap satu pertemuan berlangsung selama 2 JP atau dua jam pelajaran.

Di akhir pertemuan pembelajaran, siswa mengerjakan soal post-test yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan hasil belajar siswa setelah penerapan media dan siswa diminta memberikan penilaian maupun tanggapan mengenai kelayakan media *Google Sites* yang digunakan. Produk hasil pengembangan dapat diakses siswa melalui tautan dengan perangkat seperti tablet, laptop, komputer, maupun ponsel.

4) Evaluation (Evaluasi)

Hasil evaluasi pengembang media menganalisis data hasil validasi yang sudah dinilai oleh para ahli, guru serta siswa yang menunjukkan adanya sebuah kritik maupun saran. Tanggapan dari siswa menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang didesain dengan rancangan pembelajaran mendalam terasa lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional dan guru menilai bahwa materi dapat mudah diingat, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan praktis sehingga dapat meningkatkan pengetahuan yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Tahap evaluasi ini telah melalui tahap validasi, uji coba dengan adanya revisi.

C. Penyajian dan Analisis Data

1. Data Uji Coba Kelayakan Media

Data hasil uji kelayakan produk diperoleh dari angket respon yang diberikan penulis kepada siswa kelas IV B sebagai subjek penelitian. Berikut tabel data hasil uji coba kelayakan produk:

Tabel 4.9 Respon Siswa terhadap Kelayakan dan Kemenarikan Produk

Nama	Skor Penilaian			
	$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket
AAAF	41	50	82%	Sangat Layak
AFA	44	50	88%	Sangar Layak
AAZ	49	50	98%	Sangat Layak
AB	45	50	90%	Sangat Layak
AKM	46	50	92%	Sangat Layak
DRK	44	50	88%	Sangat Layak
DBM	44	50	88%	Sangat Layak
DAP	44	50	88%	Sangat Layak
FAA	41	50	82%	Sangat Layak
MA	41	50	82%	Sangat Layak
MRY	43	50	86%	Sangat Layak
MRS	40	50	80%	Sangat Layak
NSA	46	50	92%	Sangat Layak
SHAZ	43	50	86%	Sangat Layak
Jumlah	611	700	87,28%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, respon siswa terhadap kelayakan produk mencapai skor 87,28% sehingga termasuk ke dalam kategori sangat layak untuk diterapkan, sesuai dengan presentase pada tabel kriteria kelayakan.

Oleh karena itu, media *Google Sites* berbasis *deep learning* dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil tanggapan siswa mengenai media.

2. Paparan Data

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui penilaian pre-test sebelum penggunaan media, serta setelah penggunaan media *Google Sites* berbasis *deep learning*. Berikut ini disajikan tabel 4.8 data nilai pre-test dan post-test siswa kelas IV B pada materi kearifan lokal.

Tabel 4.10 Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest
1	AAAF	65	95
2	AFA	65	95
3	AAZA	55	90
4	AA	55	85
5	AKM	65	90
6	DRKR	45	85
7	DBM	60	95
8	DAP	70	95
9	FAA	60	85
10	MA	50	85
11	MRHA	60	95
12	NRS	60	90
13	NSA	65	90
14	SHAZA	70	100
Jumlah		830	1275
Rata-rata		59,29	91,07

3. Analisis Data

a. Analisis N-Gain

Berdasarkan hasil data pre-test dan post-test yang telah didapatkan, selanjutnya yakni analisis peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan menggunakan rumus perhitungan N-Gain. Rumus N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan

penerapan produk yang telah dikembangkan penulis. Berikut tabel 4.9 hasil analisis data pre-test dan post-test menggunakan rumus N-Gain:

$$\text{Rumus N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 4.11 Tabel N-Gain Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest	Selisih	N-Gain	Kategori
1	AAAF	65	95	30	0,86	Tinggi
2	AFA	65	95	30	0,86	Tinggi
3	AAZAF	55	90	35	0,78	Tinggi
4	AA	55	85	30	0,67	Sedang
5	AKM	65	90	25	0,71	Tinggi
6	DRKR	45	85	40	0,73	Tinggi
7	DBM	60	95	35	0,87	Tinggi
8	DAP	70	95	25	0,83	Tinggi
9	FAA	60	85	25	0,63	Sedang
10	MA	50	85	35	0,70	Tinggi
11	MRHA	60	95	35	0,88	Tinggi
12	NRS	60	90	30	0,75	Tinggi
13	NSA	65	90	25	0,71	Tinggi
14	SHAZA	70	100	30	1	Tinggi
Jumlah		830	1275			
Rata-rata		59,29	91,07			

Hasil dari perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata hasil penilaian pre-test sebesar 59,29 dan rata-rata hasil penilaian post-test sebesar 91,07. Selisih rata-rata keduanya adalah 31,78. Berdasarkan perhitungan N-Gain seluruhnya memperoleh nilai sebesar 0,78 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Google Sites* berbasis *deep learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan masuk ke dalam kategori tinggi. Tahapan berikutnya, peneliti menguji data tersebut melalui analisis uji *paired sample t-test* dengan menggunakan aplikasi SPSS.

b. Uji Normalitas

Berikut merupakan uraian data hasil revisi produk berdasarkan masukan dari validator.

1. Revisi Produk dari Ahli Materi

Dari hasil validasi materi secara keseluruhan, prosentase nilai yang diberikan terhadap materi produk media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* yang dikembangkan peneliti sebesar 82, 2% dengan kriteria valid namun memerlukan sedikit revisi di beberapa bagian tertentu. Adapun revisi produk yang dilakukan peneliti dari saran dan kritik yang diberikan sebagai berikut:

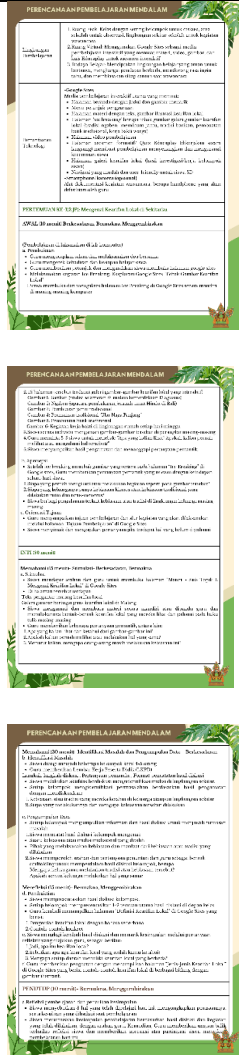
Tabel 4.12 Revisi Produk Validator Ahli Materi

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaiki penulisan ‘Klik icon’ yang terdapat di media <i>Google Sites</i> , diganti dengan kalimat ‘Klik gambar’ agar tidak membingungkan siswa.		
Perbaiki Warna font yang digunakan pada tulisan gambar di bagian <i>Ice Breaking</i> diganti warna hitam agar mudah di baca siswa.		

2. Revisi Produk dari Ahli Pembelajaran

Persentase nilai yang diperoleh peneliti dari ahli pembelajaran yakni 96 % dengan kriteria sangat valid. Namun, validator ahli pembelajaran memberikan sedikit kritik dan saran pada kolom penilaian angket validitas pembelajaran. Berikut merupakan hasil revisi produk yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.13 Revisi Produk Ahli Pembelajaran

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Mengubah rumusan aktivitas belajar dengan sudut pandang siswa sebagai subjek utama pembelajaran karena aktivitas pembelajaran menggunakan <i>student-centered learning</i>	Pembelajaran berpusat pada subjek utama guru	

3. Revisi Produk dari Ahli Media

Peneliti memperoleh nilai sebesar 93,3 % dari ahli pembelajaran dengan kategori sangat layak digunakan secara keseluruhan. Meskipun demikian, sebelumnya validator ahli media pembelajaran memberikan beberapa masukan di kolom angket validitas media. Berikut hasil revisi produk media yang telah dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.14 Revisi Produk Ahli Media

Saran	Hasil Revisi
Menambahkan elemen tanda panah di <i>Google Sites</i> untuk memperjelas alur navigasi	
Pada bagian tulisan di atas sebaiknya di beri ruang kosong yang cukup agar tulisan lebih fokus dan mudah dibaca.	
Bagian halaman nomer gambar <i>ice breaking</i> langsung ditempatkan pada halaman utama saja, agar tidak perlu digeser ke bawah.	
Tombol navigasi menu ada yang bertabrakan dengan gambar background, perlu diperbaiki agar tampilan lebih jelas dan tidak mengganggu keterbacaan.	

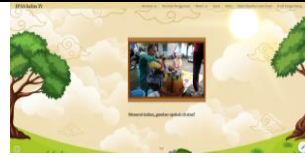
4. Revisi Produk dari Ahli Praktisi Pembelajaran

Dari hasil validasi praktisi pembelajaran, persentase nilai yang diberikan terhadap keefektifan media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* yang dikembangkan peneliti sebesar 82 % dengan kriteria valid namun memerlukan sedikit revisi di beberapa bagian tertentu. Adapun revisi produk yang dilakukan peneliti dari saran dan kritik yang diberikan sebagai berikut:

Tabel 4.15 Revisi Produk Praktisi Pembelajaran

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
-------	----------------	----------------

Memperhatikan perbedaan antara “Budaya” dan “Kearifan lokal” pada bagian ice breaking tebak gambar



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis *Deep learning* pada Materi Kearifan Lokal

Pengembangan media *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Kearifan Lokal yang disusun secara sistematis di modul ajar Perencanaan Memahaman mendalam (PPM). Pengembangan media bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Baipas Malang pada materi kearifan lokal yang terdapat di sekitarnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari *Analyziz* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahapan pertama yakni analisis, penulis menganalisis kinerja dan menganalisis kebutuhan siswa sebelum mengembangkan suatu produk. Penulis mengamati pembelajaran di kelas, serta mewawancarai guru kelas sekaligus guru pengampu mata pelajaran IPAS. Penulis menemukan beberapa permasalahan, dimana situasi dan kondisi pembelajaran yang dilaksanakan pada siang hari membuat pembelajaran berjalan kurang kondusif dan efektif, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang diraih siswa.⁵⁴ Selain itu penerapan media digital dalam proses pembelajaran yang masih jarang digunakan, sehingga penulis tertarik mengembangkan media berbasis digital yakni *Google Sites* yang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

⁵⁴ Ilham Nasucha et al., "Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika" 32, no. 3 (2023): 443–52.

Tahapan yang kedua yakni desain. Penulis mulai merancang media *Google Sites* berbasis *deep learning* sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Penulis mulai menyusun rancangan kegiatan pembelajaran mendalam materi kearifan lokal kelas IV pada modul ajar *deep learning*. Penulis merancang komponen-komponen dalam modul ajar perencanaan pembelajaran mendalam dengan menggunakan media *Google Sites*. Pendekatan *deep learning* ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.⁵⁵ Setelah modul ajar *Deep learning* tersusun, penulis merancang desain *Google Sites* berupa tabel *Storyboard* yang memuat sketsa media se jelas mungkin agar memudahkan implementasi di tahap berikutnya. Penulis merancang media dengan gambar pendukung, video pembelajaran, kuis interaktif, LKPD yang menarik. Peneliti memilih media *Google Sites* dengan pendekatan *Deep learning* ini agar siswa tertarik pada proses pembelajaran dengan adanya tampilan visual yang didesain semenarik mungkin sehingga dapat memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran khususnya pada materi kearifan lokal.⁵⁶

Tahapan yang ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini, penulis menyelesaikan rancangan media. Namun, sebelum dilakukan tahap uji coba, media *Google Sites* berbasis *Deep learning* ini harus melalui proses validasi dari beberapa validator, seperti validator ahli materi, validator ahli pembelajaran, validator ahli media, serta validator praktisi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak diterapkan

⁵⁵ Langworthy, "A Rich Seam How New Pedagogies Find Deep Learning."

⁵⁶ Suryana, Iskandar, and Fransisca, "Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMKN 3 Kota Bengkulu."

dalam pembelajaran. Sehingga media memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran dari aspek tampilan, materi, maupun kepraktisan penggunaan. Sejalan dengan teori Arsyad bahwa media pembelajaran dapat mempermudah meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar sehingga pembelajaran lebih efektif.⁵⁷

Tahapan keempat adalah implementasi. Tahapan yang dilakukan yakni mengujikan media kepada siswa kelas IV B MI Baipas Malang. Media *Google Sites* berbasis *Deep learning* tersebut diujicobakan di kelas IV B yang terdiri dari 14 Siswa. Tahapan ini terbagi menjadi tiga tahapan utama, yakni pengerjaan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Google Sites* yang tersusun dalam modul ajar Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM) pada materi kearifan lokal, serta pengerjaan soal *post-test* oleh siswa yang dilanjutkan dengan pengisian angket kelayakan produk yang dikembangkan penulis. Tahapan terakhir yakni tahapan evaluasi. Penulis menganalisis data yang diperoleh, seperti hasil angket, *pre-test*, dan *post-test*. Data tersebut kemudian diolah, serta dilakukan revisi pada media yang telah dikembangkan untuk menjadikannya media yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas media yang telah dikembangkan penulis.

B. Kelayakan Media *Google Sites* Berbasis *Deep learning* pada Materi Kearifan Lokal

⁵⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli mengenai kelayakan media, tanggapan pengguna, media *Google Sites* berbasis *Deep learning* ini dinyatakan layak karena beberapa aspek, seperti:

1. Kelayakan dari beberapa ahli

Proses validasi dilakukan untuk menjamin kualitas dan kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan pada siswa. Penelitian Muhammad Agis menyebutkan bahwa media pembelajaran harus divalidasi oleh para ahli terlebih dahulu agar layak diujicobakan di lapangan.⁵⁸ Pada pengembangan produk media ini dilakukan oleh empat validator, yakni ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media serta praktisi pembelajaran. Penilaian yang didapatkan dari ahli materi terhadap aspek kesesuaian materi, ketepatan konsep, kedalaman materi kearifan lokal mendapatkan penilaian dengan rata-rata 82, 2% termasuk kategori valid. Kemudian, penilaian proses pembelajaran yang divalidasi oleh validator ahli pembelajaran terhadap aspek praktik pedagogis, *meaning learning* dan *joyful learning, learning partnerships and environment*, pemanfaatan teknologi, mendapatkan penilaian dengan rata-rata 96% yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, penilaian dari ahli media terhadap aspek kualitas media, kemudahan dalam penggunaan, serta kepraktisan media mendapatkan skor 93, 3% yang menunjukkan bahwa penilaian media tersebut termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, validasi oleh guru mengenai kesesuaian dengan proses pembelajaran, kepraktisan penggunaan media, serta keefektifan pembelajaran menunjukkan hasil 82% dengan kategori layak. Hasil validasi

⁵⁸ Muhammad Agis et al., "Analisis Validitas Media Pembelajaran LKPD Dan Video Pembelajaran Hukum Bernoulli," n.d., 10–16.

media memperoleh persentase kelayakan dengan kategori valid dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil tersebut sesuai dengan teori kualitas media yang menyatakan bahwa media yang baik harus memenuhi aspek dari segi isi, tampilan visual menarik, keefektifan penggunaan, dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Media yang menarik meningkatkan kefokuskan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁵⁹ Hal ini didukung oleh penelitian Liha Nur Faizah dan Moh Fathurrahman, media berbasis websites mendukung pembelajaran di era perkembangan teknologi yang berbentuk *Google Sites* karena dapat didesain secara menarik, mudah diakses, serta fleksibel digunakan.⁶⁰

2. Memenuhi kelayakan materi berdasarkan penelitian sebelumnya

Materi Kearifan lokal yang dikembangkan dalam media *Google Sites* dirancang secara kontekstual dengan konsep pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Konten materi dikembangkan dengan pendekatan *deep learning* yang menekankan pada tiga pilar yakni *meaningfull*, *mindfull*, dan *joyful learning*, sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam pembelajaran pendekatan *deep learning* yang memanfaatkan websites *Google Sites* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan teori pembelajaran bermakna David Ausubel menyatakan proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa apabila

⁵⁹ Hamdan, Firmansyah, and Havizul, *Media Pembelajaran (Konsep , Evaluasi , Dan Model Pengembangan)*.

⁶⁰ Moh. Fathurrahman Liha Nur Faizah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar" 8, no. 2 (2024): 288–95.

konten materi dirancang dan dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa.⁶¹ Selain itu, media digital interaktif akan membangun pemahaman konsep lebih mendalam selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, materi kearifan lokal yang dikembangkan dalam media *Google Sites* berbasis *deep learning* memenuhi aspek kelayakan materi, baik dari kesesuaian isi, keterkaitan dengan kehidupan siswa, maupun materi yang interaktif.

Hal ini sesuai dengan penelitian Adzkiya dan Suryaman bahwa media *Google Sites* berbasis *deep learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif.⁶² Penelitian Pradika Alim Zulemil, dan Fikhen Tri Wulandari menunjukkan media *Google Sites* mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, materi yang dikembangkan penulis telah disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran IPAS siswa kelas IV kurikulum merdeka dengan menerapkan pembelajaran secara kontekstual dan pengalaman nyata dari siswa.⁶³ Materi kearifan lokal mencakup contoh nilai kearifan lokal, kebiasaan masyarakat, serta nilai-nilai positif dalam kehidupan siswa. Oleh karena itu, media *Google Sites* berbasis *deep learning* telah memenuhi kelayakan materi dan kelayakan dalam pembelajaran materi kearifan lokal kelas IV.

C. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kearifan Lokal

⁶¹ Khsanah et al., “Deep Learning Dalam Pendidikan : Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar Dan Menyenangkan.”

⁶² Adzkiya and Suryaman, “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD.”

⁶³ Pradika Alim Zulemil and Fikhen Tri Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Melalui Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar” 10 (2025): 289–98.

Penerapan media *Google Sites* berbasis *Deep Learning* dalam proses pembelajaran menjadi strategi inovatif dan efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media menyajikan konten beragam seperti teks, video, gambar, permainan interaktif Educaplay, mampu membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif saja, melainkan terlibat aktif dengan pengintegrasian kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *deep learning* yang mencakup eksplorasi mendalam, diskusi, refleksi pemahaman, serta penyelesaian tantangan secara kolaboratif yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Secara keseluruhan produk yang dikembangkan dapat mendukung pencapaian aspek kognitif maupun afektif siswa yang menghasilkan pembelajaran secara holistik, bermakna, dan selaras dengan tuntutan Pendidikan abad 21.

Indikator hasil belajar siswa dalam penelitian ini sesuai teori Benjamin S.Bloom yang mencakup kemampuan kognitif dalam memahami materi kearifan lokal, serta aspek afektif seperti minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS kelas IV kurikulum merdeka.⁶⁴ Aspek Kognitif, dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menjelaskan konsep kearifan lokal yang berada di lingkungan masyarakat, pemahaman siswa mengenai pengertian, jenis kearifan lokal, kemampuan menjelaskan nilai luhur, manfaat kearifan lokal. Indikator ini juga menilai kemampuan siswa dalam menganalisis upaya pelestarian, serta memberikan contoh konkret yang relevan di kehidupan

⁶⁴ Andi Maggalatung Huseng, Shoif Auliyauddin, "Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan."

sehari-hari. Aspek afektif dinilai dari sikap keaktifan siswa, minat dan motivasi mengikuti pembelajaran. Indikator ini mengukur keterlibatan siswa secara emosional dalam proses belajar, antusiasme dalam mengeksplor konten yang disajikan, serta berpartisipasi aktif diskusi dan mengerjakan LKPD.

Hasil belajar siswa secara kognitif juga diukur dengan menggunakan penilaian pretest dan posttest. Peningkatan hasil belajar dianalisis dengan rumus Normalized Gain (N-Gain), diperoleh rata-rata sebesar 0,78 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *Google Sites* berbasis *deep learning* mampu meningkatkan pemahaman seluruh siswa dalam materi kearifan lokal. Untuk memastikan keabsahan hasil analisis data, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk terhadap selisih nilai pre-test dan post-test. Uji Shapiro wilk diperoleh nilai 0,063 lebih besar dari nilai sig 0,05, maka data berdistribusi normal. Data yang telah berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan media *Google Sites* berbasis deep learning. Hasil yang diperoleh dari uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,000 yang merupakan $<0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat terjadi karena adanya penerapan media *Google Sites* yang menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan memudahkan siswa pada materi kearifan lokal sehingga siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian sesuai dengan teori Benjamin S.Bloom hasil belajar, bahwa hasil belajar siswa

merupakan perubahan kemampuan siswa setelah mendapatkan suatu perlakuan dari proses pembelajaran. Penerapan media yang tepat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.⁶⁵ Selain itu, pendekatan *deep learning* yang diterapkan dengan menggunakan media dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi, namun dapat memahami makna dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis data dan paparan data menunjukkan bahwa media *Google Sites* berbasis *deep learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Baipas Malang, dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna, memudahkan siswa memahami konsep kearifan lokal yang diajarkan, serta hasil belajar dapat meningkat keseluruhan melalui penerapan produk media yang telah dikembangkan penulis. Oleh karena itu, media pembelajaran inovatif memiliki peran yang sangat krusial terhadap berjalannya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif.⁶⁶

⁶⁵ Andi Maggalatung Huseng, Shoif Auliyauddin.

⁶⁶ Robihatun Nisa and Ratna Nulinnaja, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ' Nusantara ' Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia" 7, no. 1 (2025): 194–204

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian media *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada mata pelajaran IPAS materi ‘Kearifan Lokal’ untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Baipas Malang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *Deep learning* pada mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu melalui lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses ini menghasilkan media yang dikembangkan secara mandiri dengan mengintegrasikan pendekatan *deep learning* (*mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*) dan diujicobakan secara terbatas kepada 14 siswa kelas IV B MI Baipas Malang.
2. Media *Google Sites* berbasis *deep learning* dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran berdasarkan dari hasil validasi materi yang mendapatkan presentase 82,2% dengan kategori valid, proses pembelajaran 96% dengan kategori sangat valid, media 93,3% dengan kategori sangat layak, serta praktisi pembelajaran 82% dengan kategori valid. Validasi media meliputi beberapa aspek, yakni aspek kesesuaian materi, kualitas tampilan, aksesibilitas, serta kesesuaian asesmen dengan tujuan pembelajaran. Dari respon siswa menyatakan bahwa media mudah

digunakan, menarik, dan efektif, sehingga dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran IPAS kelas IV materi kearifan lokal.

3. Media yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MI Baipas Malang pada mata pelajaran IPAS materi kearifan lokal. Peningkatan hasil belajar dibuktikan dari hasil perhitungan N-Gain soal pretest dan posttest sebesar 0,78 dengan kategori tinggi serta hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan media.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan produk yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, media *Google Sites* yang dengan menerapkan pendekatan *deep learning* ini dapat dikembangkan dengan materi yang disajikan lebih mendalam dan kompleks. Selain itu, materi dapat lebih difokuskan pada materi kearifan lokal di daerah-daerah tertentu, sehingga konten yang disajikan lebih relevan dan kontekstual dengan lingkungan budaya di sekitar siswa.
2. Bagi para pendidik, media *Google Sites* ini dapat dijadikan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran di kelas maupun di ruang belajar yang memadai untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Guru lebih meningkatkan dan mengembangkan kemampuan literasi digital

agar mampu menciptakan serta menginovasi media yang ada lebih bervariasi dan menarik untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD" 6, no. 2 (2021): 1–7. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Agis, Muhammad, Rina Akbar Bantani, Dewi Inda, Siti Susanti, Yarti N Donti, Asep Saefullah, Universitas Sultan, Ageng Tirtayasa, and Universitas Negeri Gorontalo. "Analisis Validitas Media Pembelajaran LKPD Dan Video Pembelajaran Hukum Bernoulli," n.d., 10–16.
- Alfiah, Nurul, Mislin Asmiarti, Muhammad Alvin, Nur Aziz, Siti Nur Aranah, Aji Yunanda, Universitas Muhammadiyah Pringsewu, Guru Sekolah Dasar, Deep Learning, and Kurikulum Merdeka. "Eksplorasi Kesiapan Pedagogis Guru SD Pada Implementasi Deep Learning" 9, no. 4 (2025): 17–39.
- Amalia Fitri, Dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Edited by Mely Rizki Suryanita. Edisi Revi. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
- Andi Maggalatung Huseng, Shoif Auliyauddin, Nursalam. "Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan." *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 9 (2025): 107–16.
- Arinie, Selfi, and Nor Azmah. "Komponen Modul Ajar Dan Manfaatnya Bagi Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Abad 21" 3 (2025): 291–97.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014.
- Aulia Nurul, Sofyan Iskandar, Mutiah Amalia, Putri Fasya Naziha. "Konsep Dan Implementasi Pendekatan Deep Learning Di Sekolah Dasar" 10 (2025). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25562>.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran" 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Deng, Liping, and Marissa Syafwin. "Using the Capcut Application as A Learning Media" 1, no. April (2022): 40–52.
- Deny Khusnul Khotimah*, Muhammad Rohmad Abdan. "Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di

- SMKN Pringkuku” 5, no. 2 (2025): 866–79.
- F Feriyanto, and Deka Anjariyah. “Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research.” *Elektronik Journal of Education, Sosial Economics, and Teknologi V*, no. 2 (2024): 3207–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>.
- Famulaqih, Shidqon, and Aceng Lukman. “Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran” 1, no. 2 (2024).
- Febrian, M Agil, Muhammad Irwan, and Padli Nasution. “Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif : Perspektif Teoritis Dan Praktis” 11, no. 2 (2024): 152–59.
- Fitriani, Alya, and Santiani. “Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan.” *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 3 (2025): 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>.
- Habibah, Azizatul, and Nayla Nazwa Fauziah. “Klasifikasi Jenis-Jenis Media Dan Sumber Belajar Untuk Jenjang MI / SD” 9 (2025): 18355–63.
- Hamdan, Mochamad, Firmansyah, and Havizul. *MEDIA PEMBELAJARAN (Konsep , Evaluasi , Dan Model Pengembangan)*. Edited by Muhammad Syauqillah. Cetakan 1. Mojokerto: Insight Mediatama, 2025.
- Harahap, Amin, Teguh Setiawan Wibowo, Joni Wilson Sitopu, and M O H Solehuddin. “Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah” 8, no. 1 (2022): 75–80.
- Hasanah, Nurhandayani, Indah Aminatuz Zuhriyah, and Darwisa. “Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Ranah Afektif Peserta Didik Di Sekolah Dasar” 14, no. 2 (2023): 635–48.
- Hasil, Peningkatan, and Belajar Siswa. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk” 3, no. 2 (2016): 183–88.
- Hayat, Fazal, Muhabat Khan, Shahji Ahmad, and Muhammad Kamran. “Exploring the Characteristics of Concrete Operational Stage among Primary School Students” 5, no. 1 (2024): 124–32. <https://doi.org/10.55737/qjssh.786349315>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model ADDIE (ANALYSIS , DESIGN ,

- DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” 2021, 28–37.
- Khsanah, Uswatun, Shofia Nurun Alanur, Septiana Nur Ika Trisnawati, Raya Sulistyowati, Andika Isma, Eka Agustina, and Hajar Dewantara. “Deep Learning Dalam Pendidikan : Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar Dan Menyenangkan,” 2025, 463.
- Langworthy, Michael Fullan & Maria. “A Rich Seam How New Pedagogies Find Deep Learning.” In *How New Pedagogies Find Deep Learning*, edited by Sir Michael Barber. London: Pearson, 2014.
[https://staging.oer4pacific.org/id/eprint/5/1/Rich seam.pdf](https://staging.oer4pacific.org/id/eprint/5/1/Rich%20seam.pdf).
- Liha Nur Faizah, Moh. Fathurrahman. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar” 8, no. 2 (2024): 288–95.
- Monika Hesti, Hery Kresnadi, Asmayani Salimi. “Analisis Penerapan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Timur” 5, no. April (2025).
- Mutmainnah, Nurul, Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. “Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 858–71.
- Napitu, Fheny Rawati, Insani Nurul Fitri, Juliani Limbong, Neneng Ridha Sulistiani, Penulis Korespondensi, and Google Sites. “Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas III Sekolah Dasar,” 2007, 2–7.
- Nasucha, Ilham, Afif Afghohani, Isna Farahsanti, Ilham Nasucha, Afif Afghohani, and Isna Farahsanti. “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” 32, no. 3 (2023): 443–52.
- Nengsih, Dona, and Winda Febrina. “Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka,” no. 137 (2021).
- Nisa, Robihatun, and Ratna Nulinnaja. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘ Nusantara ’ Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia” 7, no. 1 (2025): 194–204.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2429>.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 03 (2018): 171–87.
- Okpatrioka. "Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan Dan Pengajaran" 9, no. 2 (2025): 534–56.
- Parisu, Chairan Zibar L., La Sisi, and Arna Juwairiyah. "Pengembangan Literasi Sains Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA" 1, no. 1 (2025): 11–19.
- Pemerintah, Peraturan. "PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 57 TAHUN 2021," no. 87 (2021).
- Putri, Riska, Septian Syahnam Ardhiansyah, Heni Kurnia, Melati Indah Sari, Mas Fierna, and Janvierna Lusie Putri. "Penerapan Deep Learning Dalam Pendidikan Di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Pamulang* 2, no. 2022 (2022): 30–42. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/gnp/article/view/46868>.
- Riadi, Imam, and Nur Hamida Siregar. "Ingénierie Des Systèmes d ' Information Mobile Forensic Analysis of Signal Messenger Application on Android Using Digital Forensic Research Workshop (DFRWS) Framework" 27, no. 6 (2022): 903–13.
- Rosnaeni. "Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21." *JURNAL BASICEDU* 5, no. 5 (2021): 4334–39.
- Rustan, Nuralia Radiani, Herlina, and Ma'ruf. "Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Dan Pelestarian Lingkungan Pada Siswa Kelas V SD" 4, no. 3 (2024): 12–18. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i3.7994>.
- Shoffa, Shoffan., and Dkk. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Sunandar, Imam, and Wahyu Sukartiningsih. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KARAKTER MATERI SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR" 5, no. 2 (2019).
- Suryana, Eko, Agung Pradana Iskandar, and Yance Fransisca. "Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMKN 3 Kota

- Bengkulu” 2, no. 1 (2023): 85–88.
- Uznul Zakarina, Avelya Deysi Ramadya, Rahmawati Sudai, and Agusrianto Pattipeillohi. “Integrasi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar” 4, no. 1 (2024): 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>.
- Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, Dedi Kuswandi. “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU KRATONKENCONG,” no. 2001 (2017): 158–64.
- Viratama, Ika putra, Andrea Gafiria Permata Putri, Miske Aprillia Herawati, Nur Ihwanul Karim, and Diva Amilia Ramadhani. “Strategi Pembelajaran IPA Berbasis Konkret Untuk Mengatasi Kesulitan Berpikir Abstrak Pada Siswa SD Dalam Memahami Konsep Ilmiah” 3 (2025).
- Wahid, Yusril, Nuril Nuzulia, and Moch. Bahak Udin By Arifin. “Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang” 4, no. 2 (2020): 101–11. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>.
- Weldami, Tiara Putri, and Relsas Yogica. “Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi” 06, no. 01 (2023): 7543–51.
- WK-IVB. “Transkrip Wawancara WCR/WK/13-01-26,” n.d.
- Yanti, Yuli, Nurul Hidayah, Diah Rizki, Nur Kalifah, Rifda El Fiah, Siti Zulaiha, and Ajeng Ninda Uminar. “Analysis of Learning Implementation According to Jean Piaget ’ s Theory in the Context of Elementary School Children ’ s Cognitive Development .” 7, no. 1 (2024): 90–105.
- Yuniarti, Anisyah, Amalia Putri Shalihat, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, Universitas Tanjungpura, and Informasi Artikel. “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran” 4 (2023): 111–23.
- Zainur, Selfia, Delli Marlina, Hamzah Irfanda, Pendidikan Agama Islam, and Sumatera Barat. “DEEP LEARNING PEMBELAJARAN MENDALAM DI LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM : LITERATUR REVIEW” 05, no. 01 (2025): 3–12.

Zulemil, Pradika Alim, and Fikhen Tri Wulandari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Melalui Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar” 10 (2025): 289–98.

Lampiran 1 : Surat Observasi/Pra-Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 920/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

07 April 2026

Kepada Yth.
Kepala MI Baipas Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Cahya Fadilla Fajrianti
NIM	: 220103110075
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Google Sites Berbasis Deep Learning Pada Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Kota Malang
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip



Lampiran 2: Surat Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN AL-Qur'an BAIPAS RAUDLOTUL JANNAH MADRASAH IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG

NSM: 111235730052 NPSN: 69977745
Jl. Manunggal Sudimoro Utara No 7A Kec. Lowokwaru Malang
Website: <https://baipas.id/mi/>
Telp: (0341)4377782, email: miambaipas.sch@gmail.com

Nomor : 461.SB.382/MI-BPS.MLG/05.2026

Malang, 7 Mei 2026

Lampiran : -

Hal : Surat Balasan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mamak Mutamakin, S.Pd.I., Gr.
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat Sekolah : Jl. Manunggal Sudimoro Utara No.7A

Dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Program Studi	Fakultas
1.	Cahya Fadilla Fajrianti	220103110075	PGMI	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (UIN) tersebut telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang dengan judul "Pengembangan Media Google Sites Berbasis Deep Learning Pada Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang"

Kegiatan penelitian tersebut dilaksanakan pada :

Hari, tanggal : 13 April 2025
Tempat : MI Baipas Malang

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 7 Mei 2026
Mengetahui Kepala Madrasah

Mamak Mutamakin, S.Pd.I., Gr.
NIP.-

Lampiran 3: Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA GOOGLE SITES IPAS BERBASIS *DEEP LEARNING* UNTUK AHLI MATERI

A. Data Pribadi Ahli Materi

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd.
NIP : 19900423 201608012014
Institusi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat :

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan menelaah media pembelajaran Google Sites pada modul ajar berbasis *deep learning* yang telah dikembangkan peneliti.
- Instrumen validasi materi didasarkan pada teori Arsyad Azhar (2013) mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran.
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Presentase	Kriteria kevalidan	Kriteria kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak
65% < skor ≤ 100%	Valid	Layak
45% < skor ≤ 100%	Cukup valid	Cukup layak
0% < skor ≤ 100%	Kurang valid	Kurang layak

C. Pertanyaan

1. Aspek Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase B.	4	
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	4	
3.	Materi mendukung tercapainya indikator pembelajaran.	4	
4.	Materi mendukung tahapan pembelajaran berbasis <i>deep learning</i> (memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan).	4	

2. Aspek Ketepatan konsep

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
5.	Konsep yang disajikan dalam materi sudah tepat.	4	
6.	Definisi dan penjelasan konsep materi disampaikan dengan benar dan secara ilmiah.	5	
7.	Contoh-contoh yang disajikan sesuai dengan konsep materi.	4	
8.	Materi sesuai dengan referensi atau sumber ilmiah yang relevan.	4	

3. Aspek Kedalaman materi

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
9.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV MI.	5	
10.	Materi yang disajikan mencakup seluruh subtopik yang dibutuhkan dalam pembelajaran.	4	
11.	Materi tidak terlalu sederhana maupun terlalu kompleks bagi siswa.	4	
12.	Penyajian materi dapat mendorong pemahaman konsep secara mendalam, bukan sekadar hafalan.	4	

4. Aspek Kesesuaian dengan karakteristik siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
13.	Materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas IV MI.	4	
14.	Contoh yang digunakan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	4	
15.	Materi mampu mendorong keaktifan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	4	

5. Aspek Kejelasan bahasa yang digunakan

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
16.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa	4	
17.	Menggunakan kalimat efektif dan tidak ambigu (memiliki makna ganda)	4	
18.	Materi disajikan secara runtut dan sistematis.	4	

Total skor 74

D. Kritik dan Saran

- Tulisan "klik icon" diganti "klik gambar"

- Tulisan di Ice breaking diganti hitam

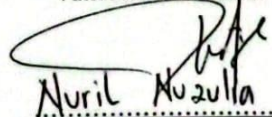
E. Kesimpulan

Media pembelajaran Google Sites IPAS pada modul ajar berbasis *deep learning* untuk siswa kelas IV MI Baipas Malang dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② 2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikembalikan

*) mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 12 Maret 2026
Validator Ahli Materi


Nuril Muzalla
NIP.

Lampiran 4: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *GOOGLE SITES* IPAS BERBASIS *DEEP LEARNING* UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

A. Data Pribadi Ahli Pembelajaran

Nama : Alfian Nur Asasi, M.Pd.
 NIP : 193204122019031009
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
 Alamat : Mubara Agung Residence, c-5. Kec. Salugir, Kab. Malang.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan menelaah media pembelajaran *Google Sites* pada modul ajar berbasis *deep learning* yang telah dikembangkan peneliti.
2. Instrumen validasi pendekatan pembelajaran didasarkan pada teori Fullan & Langworthy (2014): *New pedagogies for deep learning*, kerangka pembelajaran mendalam dengan empat elemen: Pedagogical Practices, Learning Partnerships, Learning Environments, dan Leveraging Digital, serta mengintegrasikan kompetensi 6C.
3. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
4. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Presentase	Kriteria kevalidan	Kriteria kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak
65% < skor ≤ 100%	Valid	Layak
45% < skor ≤ 100%	Cukup valid	Cukup layak
0% < skor ≤ 100%	Kurang valid	Kurang layak

C. Pertanyaan

1. Aspek Pedagogical Practices (Praktik Pedagogis)

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
1.	Aktivitas pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam mengeksplorasi materi kearifan lokal	4	
2.	Pembelajaran menerapkan prinsip <i>student-centered learning</i> dengan guru berperan sebagai fasilitator	4	
3.	Pembelajaran dapat mengembangkan karakter, kewargaan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis	5	

4.	Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pelestarian kearifan lokal	5 .	
5.	Kegiatan pembelajaran membantu siswa fokus dan terlibat penuh dalam proses belajar	5 .	
6.	Pembelajaran memfasilitasi kegiatan refleksi terhadap pemahaman dan pengalaman belajar siswa	5 .	
7.	Materi dan aktivitas pembelajaran disajikan secara kontekstual sesuai dengan kehidupan nyata siswa	5 .	

2. Prinsip Meaningful dan Joyful learning (Pembelajaran Bermakna, Menggembirakan)

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
8.	Pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa dalam memahami tradisi budaya di lingkungan sekitarnya	5 .	
9.	Pembelajaran mendorong siswa menerapkan konsep kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari	5 .	
10.	Pembelajaran menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan	5 .	
11.	Pembelajaran menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS	5 .	

3. Aspek Learning Partnership and Environment

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
12.	Pembelajaran mendorong kerja sama dan kolaborasi antar siswa melalui kegiatan kelompok	5 .	
13.	Pembelajaran menyediakan ruang bagi eksplorasi dan <i>inquiry-based learning</i>	5 .	

14.	Pembelajaran fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa	4.	
-----	---	----	--

4. Aspek Leveraging Digital (Pemanfaatan Digital)

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
15.	Media Google Sites dan teknologi digital dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5.	

Total Skor

72

D. Kritik dan Saran

- Ubah rumusan aktivitas belajar dengan sudut pandang siswa sebagai subjek utama pembelajaran.

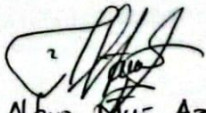
E. Kesimpulan

Media pembelajaran Google Sites IPAS pada modul ajar berbasis *deep learning* untuk siswa kelas IV MI Baipas Malang dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikembalikan

*) mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 3 Maret 2026
Validator Ahli Pembelajaran


Alim Azzah, M.Pd.
NIP. 199204122019031009

Lampiran 5: Hasil Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *GOOGLE SITES* IPAS BERBASIS *DEEP LEARNING* UNTUK AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Data Pribadi Validator Ahli Media

Nama : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP : 199208142023212058
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat :

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari media pembelajaran *Google Sites* pada modul ajar berbasis *deep learning* yang telah dikembangkan peneliti.
Link: <https://sites.google.com/view/pengembangan-ict-kearifanlokal/beranda>
- Instrumen validasi desain media didasarkan pada teori Arsyad Azhar (2013): Kriteria pemilihan media pembelajaran
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi skor pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Kriteria Penskoran:

Skor	Kriteria	Keterangan
5	Sangat Baik	Aspek yang dinilai sangat sesuai, lengkap, dan berkualitas tinggi
4	Baik	Aspek yang dinilai sesuai dan berkualitas baik
3	Cukup	Aspek yang dinilai cukup sesuai namun perlu perbaikan
2	Kurang	Aspek yang dinilai kurang sesuai dan perlu banyak perbaikan
1	Sangat Kurang	Aspek yang dinilai tidak sesuai sama sekali

Kriteria Kelayakan:

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat Layak
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

Perhitungan:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \frac{84}{90} \times 100\%$$

*) dengan skor maksimal: $18 \times 5 = 90$

$$= 93,3\%$$

C. Pertanyaan

1. Mutu dan teknis penggunaan media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
1.	Tampilan Google Sites menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI.	5	
2.	Tata letak (layout) konten tersusun rapi dan proporsional	4	
3.	Kombinasi warna yang digunakan serasi dan nyaman dilihat.	5	
4.	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa.	5	
5.	Gambar, ilustrasi, dan media pendukung ditampilkan dengan jelas dan relevan.	5	
6.	Media tidak mudah error, dan konsisten menampilkan konten.	4	
7.	Media dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (Komputer, laptop, tablet).	5	

2. Kemudahan dalam penggunaan

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
8.	Navigasi (menu dan tombol) mudah dipahami oleh pengguna.	4	
9.	Struktur menu terorganisir dengan jelas.	4	
10.	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan tidak membingungkan.	5	
11.	Pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah tanpa	5	

	kebingungan.		
12.	Media mudah digunakan oleh siswa tanpa bantuan yang berlebihan dari guru.	4	
13.	Waktu akses dan loading media tergolong cepat.	4	

3. Kepraktisan media

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
14.	Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.	5	
15.	Media tidak memerlukan perangkat atau aplikasi tambahan yang rumit untuk menampilkan beberapa konten materi.	5	
16.	Media mudah dikelola, diperbarui, dan dikembangkan kembali oleh guru.	5	
17.	Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien.	5	
18.	Media mendukung keterlaksanaan pembelajaran berbasis <i>deep learning</i> secara praktis (memahami, mengaplikasikan, merefleksikan).	5	

84

D. Kritik dan Saran Perbaikan

Media Pembelajaran sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Lampiran 6: Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA GOOGLE SITES IPAS BERBASIS *DEEP LEARNING* UNTUK AHLI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

A. Data Pribadi Ahli Praktisi Pembelajaran

Nama : Helga Salsabila, C. Pd
NIP : -
Instansi : MI Baipis Malang
Alamat : Jl. Pungis . Saptorenggo . Patikis . Malang .

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan menelaah media pembelajaran Google Sites pada modul ajar berbasis *deep learning* yang telah dikembangkan peneliti.
2. Instrumen validasi yang digunakan, disusun berdasarkan pada teori Arsyad Azhar (2013) mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran.
3. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
4. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Presentase	Kriteria kevalidan	Kriteria kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak
65% < skor ≤ 100%	Valid	Layak
45% < skor ≤ 100%	Cukup valid	Cukup layak
0% < skor ≤ 100%	Kurang valid	Kurang layak

C. Pertanyaan

1. Aspek kesesuaian dengan pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
1.	Media Google Sites berbasis <i>deep learning</i> relevan dengan tujuan pembelajaran IPAS pada materi Kearifan Lokal.	5	-
2.	Materi yang disajikan dalam media mendukung tercapainya indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.	4	-
3.	Kegiatan pembelajaran dalam media Google Sites telah mencerminkan prinsip mindful, meaningful, dan joyful learning.	4	-
4.	Penyajian materi pada Google Sites sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV MI.	5	-

2. Aspek kepraktisan pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
5.	Media Google Sites mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa.	4	-
6.	Petunjuk penggunaan media disajikan secara jelas dan memudahkan dalam proses pembelajaran.	4	Penulisan Huruf Besar dan kecil diperhatikan.
7.	Media membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan sistematis.	3	- pembelajaran terlalu panjang, bisa disempatkan JP-nya.
8.	Fitur-fitur dalam Google Sites (materi, video, dan asesmen) praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.	2	- tombol kurang konsisten - Quiz tidak bisa dibuka - video 1 tidak bisa dibuka

3. Aspek keefektifan pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor (1-5)	Catatan
9.	Media Google Sites berbasis deep learning mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.	5	-
10.	Media mendorong siswa untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan materi secara mendalam.	4	-
11.	Penggunaan media membantu siswa dalam memahami konsep kearifan lokal secara lebih bermakna.	5	feedback anat' sangat baik :)
12.	Media Google Sites berbasis deep learning berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.	4	-

D. Kritik dan Saran

82

- perhatikan perbedaan antara "budaya" dan "kearifan lokal", karena beberapa masih campur, antara keduanya.
(di bagian tebal gambar)
- pembelajaran bisa direvisi untuk beberapa kali pertemuan.
- selebihnya sudah baik!

Kesimpulan

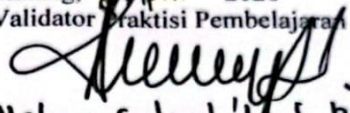
Media pembelajaran Google Sites IPAS pada modul ajar berbasis *deep learning* untuk siswa kelas IV A MI Baipas Malang dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikembalikan

*) mohon dilingkari pada angka sesuai hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 8 April 2026

Validator Praktisi Pembelajaran


Helga Salsabihah S. Pd
NIP.

Lampiran 7: Angket Respon Siswa terhadap Media

INSTRUMEN RESPON SISWA TERHADAP KELAYAKAN MEDIA GOOGLE SITES IPAS BERBASIS DEEP LEARNING

A. Data Pribadi Siswa

Nama : *Alvin K. S. P.*

Kelas : *11 B*

No Absen : *2*

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, Siswa/i telah menggunakan dan mengikuti pembelajaran menggunakan media *Google Sites* pada modul ajar IPAS berbasis *deep learning* pada materi "Kearifan Lokal".
- Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Siswa/i memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat kalian
- Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Kriteria Penilaian:

Presentase	Keterangan
80% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
60% < skor ≤ 79%	Layak
40% < skor ≤ 59%	Tidak Layak
20% < skor ≤ 39%	Sangat Tidak Layak

C. Pertanyaan

No	Aspek yang dinilai	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Google Sites membantu saya mengerti tujuan pelajaran hari ini.			✓			<i>1</i>
2.	Isi materi di Google Sites sesuai dengan pelajaran Kearifan Lokal.				✓		<i>5</i>
3.	Penjelasan materi di Google Sites mudah saya pahami			✓			<i>4</i>

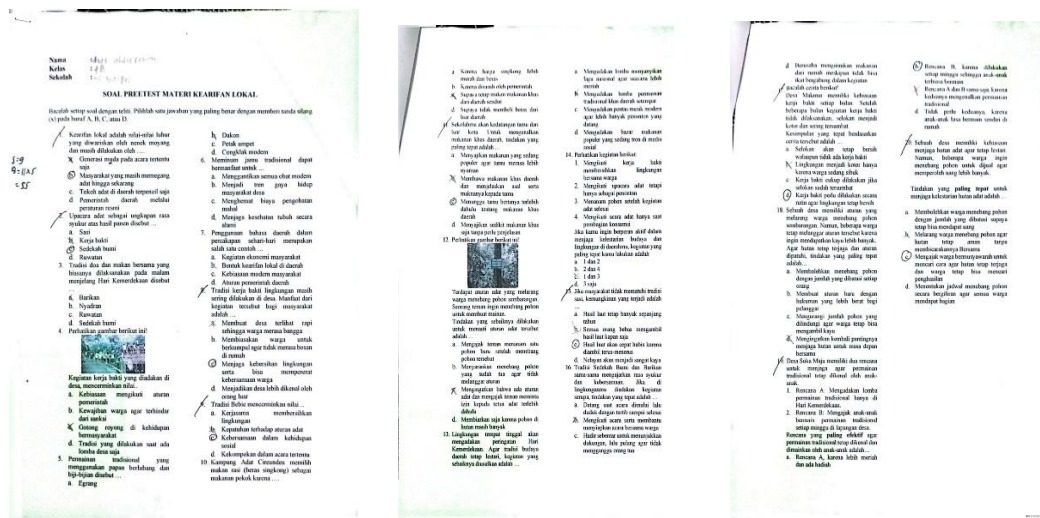
4.	Contoh yang diberikan di Google Sites sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.			✓			<i>4</i>
5.	Google Sites mudah digunakan saat belajar.			✓			<i>4</i>
6.	Tombol dan menu di Google Sites mudah dipahami.				✓		<i>5</i>
7.	Tulisan, warna, dan gambar di Google Sites terlihat jelas dan menarik.				✓		<i>5</i>
8.	Video dan kuis di Google Sites membantu saya lebih paham materi.			✓			<i>4</i>
9.	Belajar menggunakan Google Sites membuat saya lebih semangat.			✓			<i>4</i>
10.	Setelah belajar dengan Google Sites, saya jadi lebih mengerti pentingnya kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.				✓		<i>5</i>

Kritik dan Saran

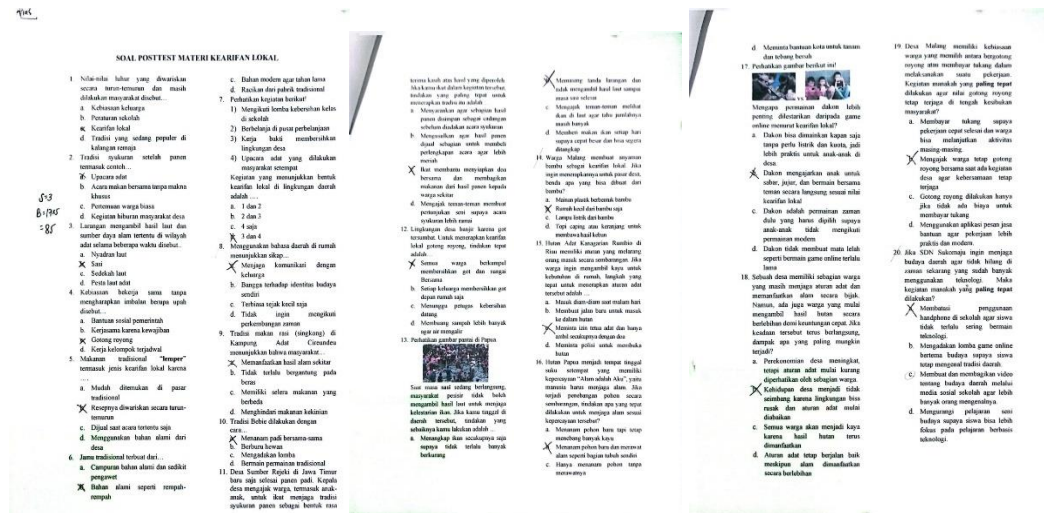
Kalo aku pake Google sites aku lebih paham dan Google sites mudah untuk dipelajari.

Lampiran 8: Hasil Pengerjaan Soal Pretest dan Posttest Siswa

Pengerjaan soal Pretest



Pengerjaan soal Posttest



Lampiran 9: Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Hasil nilai pretest

Nama	PG1	PG2	PG3	PG4	PG5	PG6	PG7	PG8	PG9	PG10	PG11	PG12	PG13	PG14	PG15	PG16	PG17	PG18	PG19	PG20	Total
Ahmad Azka Al-Fatih	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	0	65
Alika Farhana Alhuda	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	65
Almeera Az-Zahra AlFathunisa	0	0	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	55
Anas Abdurrohimi	0	0	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	0	55
Assyifa Keiko Musyafa	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	5	65
Daffa Raditya Khair Rosadi	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	45
Dallima Barik Maghfirah	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	0	60
Danish Adlan Pradipta	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5		5	5	5	0	5	0	5	70
Faith Athillah Ali	5	0	0	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	60
Muhammad Abdillah	0	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	0	55
Muhammad Raihan Yusuf	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	5	0	0	60
Muhammad Risyam Setyawan	5	0	0	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	60
Nagita Savira Anggraeni	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	65
Shofiyya Hanan Az-Zahda	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	70

Hasil nilai posttest

Nama	PG1	PG2	PG3	PG4	PG5	PG6	PG7	PG8	PG9	PG10	PG11	PG12	PG13	PG14	PG15	PG16	PG17	PG18	PG19	PG20	Total
Ahmad Azka Al-Fatih	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
Alika Farhana Alhuda	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
Almeera Az-Zahra AlFathunisa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	90
Anas Abdurrohimi	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	85
Assyifa Keiko Musyafa	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	90
Daffa Raditya Khair Rosadi	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	85
Dallima Barik Maghfirah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	95
Danish Adlan Pradipta	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	0	85
Faith Athillah Ali	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	85
Muhammad Abdillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	85
Muhammad Raihan Yusuf	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	95
Muhammad Risyam Setyawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	90
Nagita Savira Anggraeni	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	90
Shofiyya Hanan Az-Zahda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100

Lampiran 10: LKPD Pengerjaan Siswa

LKPD Pertemuan 1



LKPD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mengenal Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku

Nama Kelompok: _____

Anggota:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan ini, kalian mampu:

- ✓ Menjelaskan pengertian kearifan lokal
- ✓ Mengidentifikasi minimal 5 contoh kearifan lokal di sekitar
- ✓ Menunjukkan sikap menghargai budaya sekitar

Kegiatan 1:

Tuliskan nama tradisi kearifan lokal pada gambar tersebut!



Nama tradisi: Baki
Tuliskan: Baki adalah tradisi masyarakat Jawa Tengah yang menggunakan keranjang bambu untuk menyimpan hasil panen.



Nama tradisi: Jaran Manunggal
Tuliskan: Jaran Manunggal adalah tradisi masyarakat Jawa Tengah yang menggunakan kuda kayu untuk hiburan.



Nama tradisi: Cakalele
Tuliskan: Cakalele adalah tradisi masyarakat Jawa Tengah yang menggunakan keranjang bambu untuk menyimpan hasil panen.



Nama tradisi: Ojo Kudu
Tuliskan: Ojo Kudu adalah tradisi masyarakat Jawa Tengah yang menggunakan keranjang bambu untuk menyimpan hasil panen.

Kegiatan 2 - Observasi & Diskusi

Tuliskan 5 contoh kearifan lokal yang kamu ketahui!

No	Contoh Kearifan Lokal	Ditanyakan oleh	Tujuan
1	Baki	Warga lokal	Agar terdapat kearifan lokal yang ada di sekitar.
2	Jaran Manunggal	Warga lokal	Agar terdapat kearifan lokal yang ada di sekitar.
3	Jaran Manunggal	Warga lokal	Agar terdapat kearifan lokal yang ada di sekitar.
4	Baki	Warga lokal	Agar terdapat kearifan lokal yang ada di sekitar.
5	Cakalele	Warga lokal	Agar terdapat kearifan lokal yang ada di sekitar.

Diskusikan dengan kelompokmu:

Apa persamaan dari kebiasaan-kebiasaan tersebut?

Jawab: Sama-sama menggunakan keranjang bambu.

LKPD Pertemuan 2-4



LKPD

"BELAJAR DARI NARASUMBER"

Pertemuan 2-4

Nama Kelompok: Kelompok 3

Anggota:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Ayo Temukan! IDENTITAS NARASUMBER

Kearifan lokal yang ada: Baki

Nama Narasumber: Ibu Rini

Lokasi: Desa Baki, Jawa Tengah

Ayo Mewawancarai!

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Apa yang Bapak/Ibu lakukan sejak kapan kegiatan tersebut dilakukan?	Sejak dulu, dari dulu.
2	Bagaimana cara Bapak/Ibu melakukan kegiatan tersebut?	Sebelumnya, sebelum ini, sebelum ini, sebelum ini.
3	Sapa yang mengorganisir kegiatan tersebut?	Sebelumnya, sebelum ini, sebelum ini.
4	Apakah masih banyak anak-anak muda yang mengikuti kegiatan tersebut?	Masih.
5	Apa saja manfaat kegiatan kearifan lokal tersebut?	Manfaatnya, manfaatnya, manfaatnya.

Ayo Temukan Nilai yang terkandung dalam Kearifan lokal tersebut!

Nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal tersebut:

- ✓ Menghormati orang tua
- ✓ Menghormati orang tua
- ✓ Menghormati orang tua
- ✓ Menghormati orang tua
- ✓ Menghormati orang tua

Tuliskan bukti nyata dari hasil wawancara atau observasi yang menunjukkan nilai tersebut!

No	Nilai yang ditemukan	Bukti dari wawancara/observasi
1	Menghormati orang tua	Sebelumnya, sebelum ini, sebelum ini.
2	Menghormati orang tua	Sebelumnya, sebelum ini, sebelum ini.
3	Menghormati orang tua	Sebelumnya, sebelum ini, sebelum ini.
4	Menghormati orang tua	Sebelumnya, sebelum ini, sebelum ini.

Mengapa ada orang yang tidak mau melakukan kegiatan tersebut?

Jawab: Karena mereka tidak mau melakukan kegiatan tersebut.

Apa yang akan terjadi jika kearifan lokal itu tidak dilestarikan?

Jawab: Akan hilang budaya kita.

MAU BANGUN SOLUSI??

Tuliskan 3-5 cara yang bisa kalian lakukan untuk melestarikan kearifan lokal tersebut!

- 1. Menghormati orang tua.
- 2. Menghormati orang tua.
- 3. Menghormati orang tua.

Lampiran 11: Dokumentasi Selama Penelitian



Gambar 1. Wawancara dan observasi kelas IV B



Gambar 2. Pengerjaan Soal Pre-test



Gambar 3. Pengerjaan Soal Post-test

-Dokumentasi Penelitian-
Pembelajaran Pertemuan Pertama
(Pemahaman awal konsep kearifan lokal)



Pembelajaran Pertemuan Kedua

(kegiatan Mengeksplorasi materi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa)



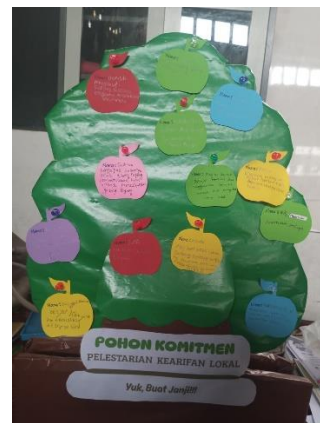
Pembelajaran Pertemuan Ketiga

(permainan kuis *google sites*, dan kegiatan analisis hasil wawancara)



Pembelajaran Pertemuan Keempat

(Presentasi hasil investigasi wawancara dan analisis, serta cara siswa melestarikan kearifan lokal)



MODUL AJAR DEEP LEARNING



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Sekolah : MI BAIPAS MALANG
 Nama Guru : Cahya Fadilla Fajrianti
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas/ Semester : IV/ Semester 2
 Materi : Bab 7. Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal
 Topik : Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku
 Alokasi Waktu : 4 Pertemuan x 2 JP

IDENTIFIKASI

Peserta Didik	• Pengetahuan Awal : Peserta didik memiliki pengetahuan tentang keberagaman budaya lokal dalam kehidupannya, seperti mengenal jamu tradisional, permainan tradisional di lingkungan sekitar (gobak sodor, dakon, ular naga panjang), dan kuliner khas daerah (kue putu, lempur, pecel). Dalam bentuk keberagaman tersebut, terdapat nilai kearifan lokal yang terkandung. Mereka sudah pernah mendengar cerita tentang kebiasaan turun-temurun di keluarga masing-masing. • Minat: Peserta didik memiliki minat tinggi terhadap eksplorasi tradisi budaya lokal di sekitar, mereka senang dan antusias mendengarkan cerita mengenai nilai kearifan lokal di sekitar melalui kegiatan langsung wawancara dan observasi lapangan. • Latar belakang: Peserta didik yang berasal dari keluarga beragam latar belakang dan memiliki budaya lokal yang berbeda-beda dari keluarga masing-masing. • Kebutuhan belajar: 1. Visual (40%): memerlukan penjelasan dalam bentuk gambar visual 2. Audio (30%): lebih memahami penjelasan lisan, dan diskusi kelompok 3. Kinestik (30 %): kegiatan mengeksplor tradisi budaya lokal di sekitar • Kriteria peserta didik: Mayoritas peseserta didik terbiasa bekerja dalam berkelompok, dan familiar dengan penggunaan teknologi sederhana seperti perangkat digital dan game edukatif online.
Materi Pelajaran	• Jenis pengetahuan: 1. Faktual (contoh-contoh kearifan lokal di Lingkungan sekitar) 2. Konseptual (pengertian dan nilai kearifan lokal) 3. Prosedural (cara menggali informasi melalui wawancara dan observasi) 4. Metakognitif (mengevaluasi pentingnya pelestarian kearifan lokal) • Relevansi: Sangat relevan dengan kehidupan peserta didik di lingkungan sekitarnya, membangun identitas budaya, kesadaran melestarikan warisan leluhur, dan menghargai keberagaman.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Materi Pelajaran	• Tingkat kesulitan: Menengah - memerlukan keterampilan wawancara, analisis sederhana, dan kemampuan menyajikan informasi secara terstruktur. • Nilai dan Karakter: Menghargai keberagaman (Bhinneka Tunggal Ika), gotong royong, tanggung jawab terhadap warisan budaya, rasa syukur, dan bangga terhadap identitas lokal.
Dimensi Profil Lulusan (DPL)	• DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa : Mensyukuri kekayaan kearifan lokal sebagai anugerah Tuhan • DPL 2 Kewargaan : Bangga sebagai warga Indonesia yang memiliki keberagaman budaya, tradisi kearifan lokal • DPL 3 Penalaran Kritis : Menganalisis nilai kearifan lokal, manfaat serta tantangan dalam pelestarian kearifan lokal dan mengevaluasi upaya pelestariannya • DPL 5 Kolaborasi : Bekerja sama dalam kelompok investigasi, diskusi, dan wawancara • DPL 8 Komunikasi : Menyampaikan hasil investigasi secara lisan dan tertulis dengan percaya diri
DESAIN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran	• Pemahaman konsep: Peserta didik mampu menganalisis keberagaman kearifan lokal di lingkup daerah; mengidentifikasi berbagai bentuk kearifan lokal; menjelaskan nilai-nilai luhur dan manfaat kearifan lokal bagi kehidupan masyarakat; serta menunjukkan sikap menghargai dan upaya melestarikan kearifan lokal. • Ketrampilan proses: Mengamati, Mempertanyakan, Merencanakan, Melakukan penyelidikan, Memproses dan menganalisis data informasi, Mengevaluasi/Refleksi, Mengomunikasikan hasil.
Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran	• Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk kearifan lokal di lingkungan sekitar melalui kegiatan observasi. • Peserta didik mampu menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal berdasarkan hasil wawancara. • Peserta didik mampu menganalisis manfaat dalam pelestarian kearifan lokal di kehidupan masyarakat sekitar.
Lintas Disiplin Ilmu	1. Bahasa Indonesia: Keterampilan wawancara, dan menulis laporan investigasi 2. Seni Budaya: Mengenalkan tradisi kearifan lokal, permainan tradisional, dan makanan khas daerah 3. Pendidikan Pancasila: Nilai-nilai gotong royong, saling menghormati, dan Bhinneka Tunggal Ika 4. Matematika: Mengolah data hasil wawancara dalam bentuk diagram sederhana (tabel)

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Tujuan Pembelajaran	• Pertemuan 1: Peserta didik mampu mengidentifikasi minimal 5 jenis kearifan lokal di lingkungan sekitar dan menjelaskan pengertian kearifan lokal, serta menunjukkan sikap rasa ingin tahu yang tinggi. • Pertemuan 2: Peserta didik mampu melaksanakan kegiatan wawancara untuk menggali informasi tentang kearifan lokal ke pelaku usaha lokal, maupun orang yang melaksanakan kebiasaan yang diwariskan dari nenek moyang, serta mampu mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. • Pertemuan 3: Peserta didik mampu menganalisis manfaat kearifan lokal bagi kehidupan Masyarakat dan lingkungan, mengidentifikasi masalah-masalah yang dapat mengancam pelestarian nilai kearifan lokal, serta mampu memberikan usulan Upaya pelestarian kearifan lokal dengan baik dan benar. • Pertemuan 4: Peserta didik mampu menyajikan hasil investigasi tentang kearifan lokal secara terstruktur dan menarik
Topik Pembelajaran	Pertemuan 1: pengertian Kearifan lokal dan berbagai bentuk kearifan lokal Pertemuan 2: mengeksplorasi kearifan lokal, dan mengenai nilai-nilai luhur didalamnya Pertemuan 3: manfaat kearifan lokal, masalah yang mengancam kearifan lokal, upaya pelestarian kearifan lokal Pertemuan 4: presentasi hasil investigasi dan perencanaan komitmen siswa mengenai upaya pelestarian kearifan lokal pada media pohon aksi pelestarian kearifan lokal
PENGALAMAN BELAJAR	
praktik Pedagogis	• Model pembelajaran: 1. Discovery learning 2. Wawancara terstruktur 3. Projek based learning (PjBL) • Strategi pembelajaran: Pembelajaran kontekstual, collaborative learning. • Metode pembelajaran: Observasi, wawancara, game based learning, diskusi kelompok, presentasi
Kemitraan Pembelajaran	Mitra yang berada di sekitar sekolah • Penjual minuman tradisional - bercerita tentang salah satu minuman tradisional dan nilai kearifan lokal yang terdapat pada cara pembuatannya • Penjual jamu keliling - menceritakan tentang tradisi minum jamu dan resep turun-temurun • Guru piket kelas - menjelaskan tentang kegiatan piket kelas salah satu bentuk gotong royong di sekolah, salah satu nilai yang diajarkan dalam kearifan lokal.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Lingkungan Pembelajaran	1. Ruang Fisik: Kelas dengan setting kelompok untuk diskusi, area sekolah untuk observasi, lingkungan sekitar sekolah untuk kegiatan wawancara 2. Ruang Virtual: Menggunakan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat materi, video, gambar, dan kuis Educaplay untuk asesmen interaktif 3. Budaya Belajar: Menciptakan lingkungan belajar yang aman untuk bertanya, menghargai pendapat berbeda, mendorong rasa ingin tahu, dan membiasakan sikap santun saat wawancara
Pemanfaatan Teknologi	-Google Sites Media pembelajaran interaktif utama yang memuat: • Halaman beranda dengan judul dan gambar menarik • Menu petunjuk penggunaan • Halaman materi dengan teks, gambar ilustrasi kearifan lokal • Halaman 'ice breaking' berupa tebak gambar galeri gambar kearifan lokal (tradisi ngaben, minum jamu, tradisi barikan, pembuatan batik tradisional, kerja bakti warga) • Halaman video pembelajaran • Halaman asesmen formatif/ Quiz Educaplay (dikerjakan secara langsung) membuat pembelajaran menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa • Halaman galeri kearifan lokal (hasil investigasi/kerja kelompok siswa) • Navigasi yang mudah dan user-friendly untuk siswa SD -Smartphone/kamera (opsional) Alat dokumentasi kegiatan wawancara, berupa handphone yang akan difasilitasi oleh guru

PERTEMUAN KE-1(2 JP): Mengenal Kearifan Lokal di Sekitarku

AWAL (10 menit) Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan

(Pembelajaran di ruang khusus penggunaan LCD)

a. Pembukaan

- Guru mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama
 - Guru mengecek kehadiran dan kesiapan belajar siswa
 - Guru membuka halaman google sites
 - Melaksanakan kegiatan Ice Breaking: Eksplorasi Google Sites "Tebak Gambar Kearifan Lokal"
1. Siswa memperhatikan guru mengakses halaman Ice Breaking di Google Sites.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

2. Di halaman tersebut terdapat galeri gambar-gambar kearifan lokal yang interaktif:
 - Gambar 1: Barikan (tradisi selamatan di malam kemerdekaan 17 agustus)
 - Gambar 2: Ngaben (upacara pembakaran jenazah umat Hindu di Bali)
 - Gambar 3: Pembuatan jamu tradisional
 - Gambar 4: Permainan tradisional 'Ular Naga Panjang'
 - Gambar 5: Kegiatan jual beli di pasar
 - Gambar 6: Kegiatan kerja bakti di lingkungan rumah setiap hari minggu
 3. Siswa secara individu mengamati gambar-gambar tersebut di perangkat masing-masing
 4. Guru meminta 3-5 siswa untuk menebak: "Apa yang kalian lihat? Apakah kalian pernah melihat atau melakukan hal tersebut?"
 5. Siswa menyampaikan hasil pengamatan dan menanggapi pertanyaan pemantik.
- b. Apersepsi
- Setelah ice breaking menebak gambar yang tertera pada halaman "Ice Breaking" di Google sites, Guru memberikan pertanyaan pemantik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
 1. Siapa yang pernah mengikuti atau melakukan kegiatan seperti pada gambar tersebut?
 2. Siapa yang keluarganya punya kebiasaan khusus atau kebiasaan tradisional yang dilakukan rutin dan terus-menerus?
 - Siswa berbagi pengalaman terkait kebiasaan atau tradisi di lingkungan keluarga masing-masing.
- c. Orientasi Tujuan
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan alur kegiatan yang akan dilaksanakan melalui halaman "Tujuan Pembelajaran" di Google Sites
 - Siswa menyimak dan mengajukan pertanyaan jika terdapat hal yang belum dipahami

INTI (50 menit)

Memahami (15 menit)- Stimulasi- Berkesadaran, Bermakna

a. Stimulasi

- Siswa mendapat penjelasan dari guru pada halaman "Materi - Sub Topik 1: Mengetahui Kearifan Lokal" di Google Sites
- Di halaman tersebut terdapat:

Teks pengantar tentang kearifan lokal

Galeri gambar berbagai jenis kearifan lokal di Malang

 - Siswa mengamati dan membaca materi secara mandiri atau dipandu guru dan menuliskannya bentuk-bentuk kearifan lokal yang mereka lihat dan pahami pada buku tulis masing-masing
 - Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik, antara lain:
 1. Apa yang kalian lihat dan ketahui dari gambar-gambar ini?
 2. Apakah kalian pernah melihat atau melakukan hal yang sama?
 3. Menurut kalian, mengapa orang-orang masih melakukan kebiasaan ini?

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Memahami (20 menit)- Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data – Berkesadaran

b. Identifikasi Masalah

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil 4-5 orang
- Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Langkah-langkah diskusi, Pertanyaan pemandu, Format pencatatan hasil diskusi

- Siswa melakukan aktifitas berdiskusi mengidentifikasi tradisi di lingkungan sekitar.
- Setiap kelompok mengidentifikasi permasalahan berdasarkan hasil pengamatan dengan mendiskusikan:

1. Kebiasaan atau tradisi yang mereka ketahui di keluarga ataupun lingkungan sekitar
2. Siapa yang melakukannya dan mengapa kebiasaan tersebut dilakukan

c. Pengumpulan Data

- Setiap kelompok mengumpulkan informasi dari hasil diskusi untuk menjawab rumusan masalah
- 1. Siswa mencatat hasil diskusi kelompok mengenai:
 - Suatu kebiasaan atau tradisi tradisional yang dipilih
 - Pihak yang melaksanakan kebiasaan dan manfaat dari kebiasaan atau tradisi yang dilakukan.
- 2. Siswa memperoleh arahan dan pertanyaan penuntun dari guru sebagai bentuk scaffolding untuk memperdalam hasil diskusi kelompok, berupa:
 - Mengapa keluargamu melakukan tradisi atau kebiasaan tersebut?
 - Apakah semua keluarga melakukan hal yang sama?
- 3. Setelah semua siswa berdiskusi dan menuliskan jawaban, setiap kelompok memegang 1 laptop dan mengamati fitur serta materi yang berada di dalam google sites

Merefleksi (15 menit)- Bermakna, Menggembirakan

d. Pembuktian

- Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
- Setiap kelompok mempresentasikan 1-2 temuan utama hasil diskusi di depan kelas
- Guru kembali menampilkan halaman "Definisi Kearifan Lokal" di Google Sites yang berisi:
 1. Pengertian kearifan lokal dengan bahasa sederhana
 2. Contoh-contoh konkret

e. Siswa mengkaji kembali hasil diskusi dan menarik kesimpulan melalui pertanyaan reflektif yang diajukan guru, sebagai berikut:

1. Jadi, apa itu kearifan lokal yang kalian pahami?
2. Sebutkan apa saja bentuk kearifan lokal yang sudah kamu ketahui?

f. Guru memberikan penguatan dengan menampilkan halaman "Jenis-Jenis Kearifan Lokal" di Google Sites yang berisi contoh-contoh kearifan lokal di berbagai bidang dengan gambar ilustratif.

PENUTUP (10 menit)- Bermakna, Menggembirakan

a. Refleksi pembelajaran dan penarikan kesimpulan

- Siswa menyebutkan 3 hal yang telah dipelajari hari ini, mengungkapkan perasaannya, serta kesulitan yang dihadapi saat pembelajaran
- Siswa merumuskan kesimpulan pembelajaran berdasarkan hasil diskusi dan kegiatan yang telah dilakukan, dengan arahan guru. Kemudian, Guru memberikan umpan balik terhadap refleksi siswa dan memberikan apresiasi atas partisipasi siswa mengikuti pembelajaran hari ini

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

b. Tindak lanjut

- Siswa menyimak penjelasan guru mengenai gambaran singkat pembelajaran pertemuan berikutnya

Preview: "Pertemuan selanjutnya kita akan belajar langsung dari para pelaku usaha lokal maupun orang yang melakukan tradisi/ kebiasaan di sekitar sekolah!"

c. Doa Bersama dan salam

- Siswa melaksanakan doa Bersama
- Guru mengucapkan salam penutup

Asesmen Pembelajaran - LKPD

PERTEMUAN KE-2 (3 JP): Belajar dari penjual jamu, wali kelas: pembuat jadwal piket, ataupun Pelaku Usaha Lokal (penjual dawet) (wawancara)

AWAL (10 Menit)- Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan

(Pembelajaran dilaksanakan di sekitar lingkungan sekolah dan di kelas)

a. Pembukaan

- Guru membuka dengan mengucapkan salam dan melangsungkan doa Bersama
- Guru menanyakan kabar serta mengecek kehadiran siswa

b. Apersepsi

- Siswa mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya melalui kegiatan tanya jawab dengan guru
- Siswa mengamati halaman 'Narasumber Hari Ini' pada Google Sites yang ditampilkan guru mengenai ilustrasi narasumber yang akan diwawancarai.

c. Orientasi kegiatan

- Siswa memahami kegiatan wawancara yang akan dilaksanakan dengan merujuk pada panduan wawancara dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dijelaskan guru.
- Siswa mendengarkan penjelasan Guru mengenai sikap saat wawancara berlangsung yakni sikap santun, menghormati, serta mendengarkan penjelasan dari narasumber dengan baik.

INTI (85 Menit)

Memahami- Persiapan Kegiatan Wawancara (15 menit), Berkesadaran

a. Persiapan/perencanaan wawancara

- Setiap kelompok akan diberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang memuat beberapa pertanyaan yang telah disiapkan guru untuk melaksanakan wawancara. Contoh pertanyaan:

1. "Apa nama pekerjaan Bapak/Ibu yang saat ini sedang dilakukan?"
 2. "Bagaimana cara Bapak/Ibu melakukannya?"
 3. "Siapa yang dulu mengajarkan cara tersebut kepada Bapak/Ibu?"
 4. "Mengapa cara tersebut masih digunakan sampai sekarang?"
 5. "Dapatkah Bapak/Ibu menyebutkan manfaat cara tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari"
- Siswa membaca pertanyaan dan membagi peran dalam kelompok (pewawancara, pencatat, dokumentator).

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Mengaplikasikan- Kegiatan wawancara (50 menit), Bermakna, Menggembirakan

b. Pelaksanaan wawancara

- Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa
- Setiap kelompok mendatangi narasumber yang berbeda di sekitar sekolah:
 1. Kelompok 1: wawancara penjual jamu (mengenai tradisi minum jamu, manfaat jamu)
 2. Kelompok 2: wawancara penjual minuman tradisional (mengenai pelestarian minuman tradisional dawet, resep turun-temurun)
 3. Kelompok 3: Wawancara Guru piket kelas (tentang kebiasaan rutin gotong royong membersihkan lingkungan sekolah, terutama kelas.)
- Siswa melaksanakan wawancara kepada narasumber secara santun.
- Guru mendampingi siswa dan memfasilitasi wawancara

c. Pengolahan data/ analisis data

- Siswa mendokumentasikan kegiatan dengan menggunakan kamera handphone yang difasilitasi oleh guru
- Siswa menyusun hasil wawancara di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) masing-masing.

Merefleksikan- Sharing awal (20 menit)- Berkesadaran, Bermakna

d. Mengkomunikasikan hasil

- Setelah proses wawancara selesai, siswa kembali ke kelas
- Siswa mengidentifikasi nilai-nilai yang ditemukan.
- Setiap kelompok berbagi 1-2 hal menarik, dan menyebutkan nilai-nilai luhur /positif dari kearifan lokal yang mereka pelajari dari narasumber
- Guru memberikan umpan balik terhadap hasil sementara

PENUTUP (10 menit)- Bermakna, Menggembirakan

e. Kesimpulan dan Tindak lanjut

- Refleksi pembelajaran
 1. Refleksi: "Apa yang paling menarik dari kegiatan wawancara hari ini?"
 2. Guru menanyakan perasaan mereka setelah melakukan proses wawancara, kendala, serta tantangan yang dihadapi ketika proses pembelajaran hari ini telah berlangsung
 3. Siswa menyampaikan kesan dan tantangan yang dialami. Guru memberikan umpan balik terhadap refleksi siswa
- Tindak lanjut:
 4. Siswa merapikan hasil wawancara pada LKPD yang diberikan guru dengan dilengkapi foto dokumentasi kegiatan wawancara yang telah dilaksanakan.
 5. Siswa menyimak penjelasan Guru mengenai gambaran singkat aktivitas pada pertemuan selanjutnya.

f. Doa Bersama dan salam

- Siswa melaksanakan doa Bersama
- Guru mengucapkan salam penutup

Asesmen pembelajaran (LKPD)

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

PERTEMUAN KE- 3 (2 JP): Menganalisis Manfaat dan Tantangan Kearifan Lokal

AWAL (10 menit)- Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan

(Pembelajaran di laksanakan di lab komputer dan di kelas)

a. Pembukaan

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa Bersama
- Mengecek kehadiran siswa
- Guru mereview sekilas hasil wawancara pertemuan sebelumnya
- Ice breaking: Asessmen berbasis game Educaplay

Siswa membuka halaman 'Game Educaplay' pada Google Sites yang memuat QR Code atau tautan menuju platform Educaplay sesuai arahan guru.

- Durasi pengerjaan : 10 menit
- Pertanyaan- pertanyaan yang terdapat dalam game Educaplay tentang:
 - 1.pengertian kearifan local
 - 2.contoh kearifan local
 - 3.nilai yang terkandung dalam kearifan local
 - 4.manfaat dan ancaman kearifan local
 - 5.upaya pelestarian kearifan local

b. Apersepsi

- Setelah menyelesaikan permainan pembuka pembelajaran, siswa mengamati halaman 'Fenomena Kearifan Lokal Masa Kini' pada Google Sites yang ditampilkan guru

Di halaman tersebut terdapat perbandingan gambar: Foto anak-anak bermain gadget vs foto anak-anak bermain permainan tradisional, Foto pertanian modern vs foto pertanian tradisional

- Pertanyaan pemantik yang diberikan guru: "Apa kira-kira yang terjadi dengan kearifan lokal kita saat ini?"

c. Motivasi

- Siswa memahami pentingnya mempelajari materi yang akan dibahas serta mencermati tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru

INTI (50 menit)

Memahami (10 menit)- Berkesadaran, Bermakna

a. Orientasi Masalah

- Siswa mengamati halaman 'Tantangan Kearifan Lokal' pada Google Sites yang memuat infografis mengenai berbagai permasalahan nyat, seperti:
 - 1.Permainan tradisional yang mulai terlupakan
 - 2.Generasi muda yang banyak tidak mengenal berbagai makanan tradisional
 - 3.Cara Bertani tradisional yang mulai ditinggalkan
- Siswa mengidentifikasi: "Mengapa hal ini bisa terjadi? Apa dampaknya?"
- Brainstorming tantangan pelestarian kearifan lokal

b. Menorganisasikan siswa untuk belajar

- Siswa menyimak penjelasan panduan diskusi kelompok di LKPD yang disampaikan guru
- Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan kelompok wawancara sebelumnya, dimana 1 kelompok terdiri dari 4-5 siswa
- Setiap kelompok menganalisis 1 kearifan lokal (dari hasil wawancara)
- Menentukan fokus:

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

- Menentukan fokus:
 1. Apa manfaat menerapkan kearifan lokal ini?
 2. Apa saja masalah/ ancaman yang dihadapi?
 3. Mengapa masalah tersebut bisa terjadi?

Mengaplikasikan (30 menit)- Berkesadaran, Bermakna

a. Diskusi dan analisis

- Siswa melangsungkan diskusi kelompok dengan menggunakan panduan LKPD
- Siswa menganalisis:

Manfaat: Bagi lingkungan, ekonomi, kesehatan, sosial

Tantangan: Pengaruh budaya luar, kurangnya minat generasi muda

Penyebab: Adanya gaya hidup yang berubah, teknologi, ataupun kurangnya edukasi

- Siswa memperoleh bimbingan melalui pertanyaan-pertanyaan pemandu yang diberikan guru selama proses diskusi berlangsung,
 1. "Apa manfaat utama dari kearifan lokal ini?"
 2. "Siapa saja kira-kira yang terdampak jika kearifan lokal ini hilang dan tidak ada yang melakukan lagi?"
 3. "Apa saja upaya/ cara yang bisa kita lakukan untuk melestarikannya?"
- Siswa mencatat hasil diskusi/ hasil temuannya di dalam tabel analisis yang berada di panduan LKPD.

b. Merancang solusi

- Siswa mencermati halaman 'Manfaat Pelestarian Kearifan Lokal' pada Google Sites yang ditampilkan guru sebagai bahan penguatan materi."
- Siswa mengkaji halaman 'Upaya Pelestarian Kearifan Lokal' yang ditampilkan guru pada Google Sites sebagai referensi dalam merancang solusi pelestarian.
- Setiap kelompok merancang 2-3 solusi sederhana yang dapat dilakukan, contohnya:
 1. Mengajarkan teman cara bermain berbagai permainan tradisional
 2. Membuat poster ajakan melestarikan kearifan lokal
 3. mempraktikkan langsung kearifan lokal di rumah, seperti membantu tetangga kerja bakti membersihkan lingkungan sekitar rumah.
 4. Membagikan cerita tentang kearifan lokal di media sosial
- Siswa membuat rancangan sederhana tersebut di lembar kerja peserta didik.

PENUTUP (10 menit)- Bermakna, Menggembirakan

a. Refleksi pembelajaran

- Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi sederhana dalam 1 menit
- Siswa merumuskan dan menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dengan bimbingan guru
- Siswa mengungkapkan perasaan, tantangan, dan kendala yang dialami selama proses pembelajaran. Guru memberikan umpan balik terhadap refleksi siswa

b. Tindak lanjut

- Siswa menyempurnakan analisis dan solusi yang telah dikerjakan, untuk dipresentasikan pada pertemuan berikutnya. Preview: "Pertemuan selanjutnya kita akan presentasi dan pembuatan pohon rencana aksi pelestarian!"

c. Doa Bersama dan salam

- Siswa melaksanakan doa Bersama
- Guru mengucapkan salam penutup

Asesmen Formatif - Kuis Educaplay

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

PERTEMUAN KE-4 (2 JP): Presentasi dan Rencana Aksi Pelestarian Kearifan Lokal!

AWAL (10 menit)- Berkesadaran, Menggembirakan

(Pembelajaran di laksanakan di dalam kelas)

a. Pembukaan

- Guru mengucapkan salam, melangsungkan doa Bersama, dan mengecek kehadiran siswa
- Menyiapkan ruang kelas seperti “Galeri Kearifan Lokal” untuk persiapan presentasi siswa.

b. Motivasi

- Siswa memperoleh penguatan dan motivasi untuk berbagi hasil investigasi yang telah dilakukan.
- Motivasi: "Kalian hari ini akan berbagi hasil investigasi yang luar biasa!"

c. Orientasi Kegiatan:

- Siswa mencermati penjelasan mengenai alur (rundown) presentasi yang akan dilaksanakan.
- Siswa memahami kriteria presentasi yang baik sebagai pedoman dalam menyampaikan hasil investigasi

INTI (50 menit)

Mengaplikasikan (30 menit): Presentasi Hasil Investigasi- Berkesadaran, Bermakna

- Siswa menyiapkan dan mempresentasikan hasil investigasi yang dikemas dalam LKPD sebelumnya dengan batasan waktu 6-8 menit per kelompok.
- LKPD format presentasi, meliputi:
 1. Menyebutkan kearifan lokal yang dianalisis
 2. Menceritakan hasil wawancara (apa yang telah dipelajari dari narasumber)
 3. Menjelaskan manfaat kearifan lokal
 4. Memaparkan tantangan/ masalah yang dihadapi
 5. Mempresentasikan solusi/ ide pelestarian kearifan lokal
- Guru menampilkan dokumentasi kegiatan siswa sebagai pendukung presentasi kelompok.
- Kelompok lain memberikan feedback menggunakan “Two Strars and a Wish”: 2 hal yang bagus, dan 1 saran perbaikan untuk kelompok yang melakukan presentasi.
- Kegiatan presentasi siswa didokumentasikan dalam bentuk foto dan video sebagai bagian dari refleksi dan evaluasi pembelajaran.

Merefleksikan (20 menit): Komitmen Aksi – Berkesadaran, Bermakna

- Setelah presentasi selesai, guru memberikan 1 pertanyaan diskusi kelas: “Dari ide yang dipresentasikan, mana yang paling bisa kita lakukan bersama saat ini?”
- Guru menanyakan 2 refleksi Mendalam (Journaling individu):
 1. Apa saja yang telah dipelajari tentang kearifan lokal selama ini?
 2. Bagaimana perasaan kalian setelah belajar materi tentang kearifan lokal ini?
- Membuat komitmen Aksi Personal:
 3. Setiap siswa membuat komitmen pribadi di “Kartu Komitmen Pahlawan Kearifan Lokal” yang telah disiapkan oleh guru.
 4. Setiap siswa menempelkan kartu di “Pohon Komitmen Kearifan Lokal”, kemudian di pajang di kelas.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

PENUTUP (10 menit)- Bermakna, Menggembirakan

- d. Guru memberikan Apresiasi dan Reward:
 - 1. Kelompok terbaik (presentasi paling jelas dan solusi paling kreatif)
 - 2. Kelompok paling kolaboratif
 - 3. Siswa paling aktif dan berani bertanya
- e. Siswa menyimak video penguatan materi pembelajaran yang ditampilkan guru pada Google Sites, mengenai:
 - 1. Pentingnya menjaga kearifan lokal sebagai identitas kita
 - 2. Bangga dengan warisan budaya yang kita miliki
 - 3. Menjadi generasi penerus yang bertanggung jawab
- f. Siswa mencermati dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran selama empat pertemuan yang ditampilkan guru sebagai bagian dari refleksi bersama selama 4 pertemuan pembelajaran
- g. Pembelajaran ditutup dengan menyanyikan 1 lagu daerah dan dilanjut membaca doa bersama

Asesmen Pembelajaran - Penilaian hasil Analisis dan diskusi kearifan lokal Pertemuan 5 : Asesmen Sumatif (Soal Posttest)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Malang, 13 April 2026
Guru Kelas IV

Mamak Mutamakkin, S.Pd. I, Gr
NIP:-

Helga Salsabila, S.Pd

Peneliti

Cahya Fadilla Fajrianti



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Materi IPAS Bab 7: Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku

Apa itu Kearifan Lokal?

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak suku bangsa yang tinggal di berbagai pulau. Setiap kelompok orang mempunyai budaya yang berbeda dan kebiasaan yang unik. Kebiasaan, tingkah laku, dan nilai-nilai baik ini diwariskan dari nenek moyang kita. Jika masih diterapkan di masyarakat, maka dapat juga disebut kearifan lokal. **Kearifan lokal** adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Kearifan lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat terhadap alam dan lingkungannya.

Jenis-Jenis Kearifan Lokal di Lingkungan Sekitar:

Kearifan lokal dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan sebagainya. Kearifan lokal bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama.



Upacara Syukuran saat Panen Raya di Desa 'Sedekah Bumi'

Upacara atau acara yang diadakan masyarakat desa untuk berterima kasih kepada Tuhan setelah panen hasil pertanian berhasil.



Kampung Adat Cireundeu, Kota Cimahi

Masyarakat kampung Adat Cireundeu tersebut memiliki tradisi untuk memakan makanan pokok dari singkong.



Tradisi Bebie di Sumatra Selatan

tradisi menanam padi secara bersama-sama. Perayaan ini sebagai bentuk dari rasa syukur atas proses panen yang berhasil dan juga sukses.



Kepercayaan te aro neweak lako (Alam Adalah Aku), Papua

Kearifan lokal ini dibuat dengan tujuan untuk masyarakat sekitar bersama-sama melestarikan hutan di sana, di mana ada peraturan untuk tidak boleh menebang pohon di hutan tersebut dan akan dikenakan denda



Hutan Larangan Adat Kanagarian Rumbio di Provinsi Riau.

Gunung Erstberg dan Grasberg dipercaya sebagai kepala mama, tanah dianggap sebagai bagian dari hidup manusia. Pemanfaatan sumber daya alam pun dilakukan secara hati-hati.



Tradisi "sasi" di Maluku, Papua

larangan memanen atau mengambil sumber daya alam tertentu di wilayah adat selama beberapa waktu. Tradisi ini bisa dilakukan di darat maupun di laut



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM



Kerja bakti Membersihkan Lingkungan di Desa

kegiatan membersihkan lingkungan yang dilakukan bersama-sama oleh warga desa. Tujuan: menjaga pelestarian lingkungan sekitar. Kegiatan kerja bakti dilaksanakan setiap hari Minggu



Budaya Saling Menghormati di Sekolah

Budaya antre dan saling menghormati. Siswa berbaris dengan rapi dan bersalaman dengan guru sebagai tanda hormat. Budaya ini sering dilakukan di sekolah-sekolah di Indonesia



Permainan tradisional 'Dakon' Warisan Budaya

permainan yang sudah dimainkan turun-temurun sejak zaman nenek moyang. Permainan tradisional asli Indonesia yang sangat populer di berbagai daerah seperti Jawa, Sumatra, hingga Sulawesi. Cara bermain dan aturannya diwariskan dari generasi ke generasi



Kue Tradisional Indonesia 'Lemper'

kue tradisional yang terbuat dari beras ketan yang diisi dengan ayam berbumbu, lalu dibungkus daun pisang. Termasuk kearifan lokal dari resep dan cara pembuatan yang diwariskan dari nenek moyang, memanfaatkan bahan lokal beras ketan dan daun pisang sebagai pembungkus alami. Kue ini sering disajikan pada acara tradisi tertentu



Meminum 'Jamu' tradisional

minuman obat tradisional dari bahan-bahan alami seperti kunyit, jahe, temulawak, dan rempah-rempah lainnya. Resep jamu diturunkan dari nenek moyang, setiap daerah mempunyai resep jamu khas. Masyarakat percaya jamu dapat menjaga kesehatan tubuh

Apa Saja Nilai- Nilai yang Terkandung dalam Kearifan Lokal?

Kearifan lokal mengandung nilai-nilai positif atau nilai luhur yang diajarkan oleh nenek moyang dan masih digunakan masyarakat sampai sekarang. Nilai-nilai tersebut penting untuk membentuk sikap dan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Nilai tersebut diantaranya, nilai gotong royong, nilai peduli terhadap lingkungan, Nilai sopan santun dan menghormati orang lain, Nilai kebersamaan dan persatuan, dan Nilai melestarikan budaya lokal setempat.



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Manfaat Adanya Kearifan Lokal:

1. **Menjaga kelestarian sumber daya alam:** Kearifan lokal mengajarkan masyarakat untuk menggunakan alam dengan bijak. Sehingga seperti, hutan, air, tanah, dan hewan tetap terjaga dan tidak cepat rusak.
2. **Pengembangan ilmu pengetahuan:** Kearifan lokal dapat menjadi bahan pembelajaran. Dari kebiasaan dan tradisi masyarakat, kita dapat belajar cara bertani, melaut, mengelola bahan lokal, dan menjaga lingkungan.
3. **Sumber ilmu pengetahuan:** Kearifan lokal merupakan warisan dari nenek moyang yang mengandung banyak pengetahuan. Pengetahuan ini dapat dipelajari dan digunakan hingga saat ini.
4. **Mengembangkan sumber daya alam:** Dengan kearifan lokal, masyarakat dapat memanfaatkan sumber daya alam secara tepat. Hal ini membuat alam tetap lestari dan hasilnya bisa dinikmati bersama.
5. **Memiliki aturan-aturan yang mengatur kehidupan masyarakat setempat:** Kearifan lokal juga dapat berbentuk aturan atau kebiasaan yang harus ditaati. Aturan ini membantu masyarakat hidup tertib, rukun, dan saling menghormati.

Bagaimana Cara Melestarikan Kearifan Lokal di Sekitar Kita??

1. Meneruskan Kebiasaan Baik yang Dilakukan Secara Turun-temurun melanjutkan tradisi positif dari nenek moyang supaya tidak hilang. Misalnya:
 - Menyapa tetangga dengan sopan seperti tradisi di desa.
 - Menggunakan bahasa daerah di rumah sesuai dengan asal daerah.
2. Mengenal Kearifan Lokal dari Lingkungan Sekitar dan Mempromosikan Kekayaan Budaya. Misalnya mengetahui, dan mempelajari berbagai makanan khas daerah, permainan tradisional, tarian tradisional, dll, dan mempromosikan kekayaan budaya yang dapat dilakukan dengan cara memperkenalkan budaya daerah kepada orang lain merupakan salah satu upaya untuk menjaga dan melestarikannya agar tidak hilang.
3. Mengikuti Kegiatan Budaya di Sekolah Dan Lingkungan. Misalnya:
 - Mengikuti ekstrakurikuler tari di sekolah
 - Membuat kerajinan tangan berdasarkan budaya setempat.

Daftar Rujukan:

- Fitri, A., dkk. (2023). Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD/MI kelas IV (Edisi revisi). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Fitri, A., dkk (2022). Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD/MI kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Suryani, L., & Pratama, R. (2021). Implementasi kearifan lokal dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 123–135.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Lampiran

Media Pembelajaran

Media Google Sites “Kearifan Lokal”



link Google Sites:

IPAS kelas IV

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kearifan Lokal di Sekitarku FASE B
KELAS 4

[aoogle.com](#)

Media “Pohon Komitmen Pelestarian Kearifan lokal”



LKPD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mengenalkan Kearifan Lokal Masyarakat di Sekitarku

Nama Kelompok:

Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.





Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan ini, kalian mampu:

- ✓ Menjelaskan pengertian kearifan lokal
- ✓ Mengidentifikasi minimal 5 contoh kearifan lokal di sekitar
- ✓ Menunjukkan sikap menghargai budaya sekitar



Kegiatan 1:

Tuliskan nama tradisi kearifan lokal pada gambar tersebut!



Nama tradisi:
Tujuan:



Nama tradisi:
Tujuan:



Nama tradisi:
Tujuan:



Nama tradisi:
Tujuan:



Kegiatan 2 – Observasi & Diskusi

1

Tuliskan 5 contoh kearifan lokal yang kamu ketahui!

No	Contoh Kearifan Lokal	Dilakukan oleh	Tujuan

2

Diskusikan dengan kelompokmu:



Apa persamaan dari kebiasaan- kebiasaan tersebut?

Jawab:



Kegiatan 2 – Observasi & Diskusi



Mengapa kebiasaan- kebiasaan tersebut masih dilakukan sampai sekarang?

Jawab:



Apakah semua daerah memiliki kebiasaan yang sama? Mengapa?

Jawab:



Kesimpulan

Kearifan Lokal adalah.....





Ayo Tentukan! IDENTITAS NARASUMBER



Kearifan lokal yang diteliti: _____



Nama Narasumber: _____



Lokasi: _____



AYO MEWAWANCARAI!

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apa yang Bapak/Ibu lakukan? Sejak kapan kegiatan tersebut dilakukan?	
2.	Bagaimana cara bapak/Ibu melakukan kegiatan tersebut?	
3.	Siapa yang mengajarkan Bapak/Ibu melakukan kegiatan tersebut?	
4.	Apakah masih banyak anak-anak muda yang membeli dagangan dari bapak/ibu ini?	
5.	Apa saja manfaat menerapkan kearifan lokal tersebut?	



Ayo Tentukan! IDENTITAS NARASUMBER



Kearifan lokal yang diteliti: _____



Nama Narasumber: _____



Lokasi: _____



AYO MEWAWANCARA!

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Sejak kapan Bapak/Ibu membuat jadwal piket kelas?	
2.	Bagaimana cara bapak/Ibu membagi pekerjaan piket siswa di kelas?	
3.	Apa saja manfaat Bapak/Ibu membentuk piket kelas?	
4.	Mengapa piket kelas berkaitan dengan kearifan lokal?	
5.	Apa yang akan terjadi jika Bapak/Ibu tidak membentuk piket kelas?	



Ayo Temukan Nilai yang terkandung dalam Kearifan lokal tersebut!



Beri tanda ✓ pada nilai yang muncul dalam hasil wawancara dan pengamatan kalian:

☐

Menghormati sang pencipta

☐

Kebersamaan dan Persatuan

☐

Gotong royong

☐

Saling menghormati

☐

Peduli Terhadap Lingkungan Alam

☐

Kepedulian Sosial

☐

Melestarikan budaya



Tuliskan bukti nyata dari hasil wawancara atau observasi yang menunjukkan nilai tersebut.

No	Nilai yang ditemukan	Bukti dari wawancara/ pengamatan



LKPD

(ANALISIS MANFAAT DAN TANTANGAN)



MARI MENGANALISIS !

Gunakan hasil wawancara pada pertemuan 2.

1

Apa saja manfaat Kearifan Lokal yang Kalian telusuri pada pertemuan sebelumnya

Jawaban :

-

2

Tantangan yang Dihadapi

Apa kesulitan yang dihadapi masyarakat dalam melaksanakan kearifan lokal tersebut?

Jawab:



-Pertemuan 4-

Rundown Presentasi Hasil Investigasi



Alokasi Waktu:

Setiap kelompok mendapatkan waktu 6-8 menit, dengan rincian:

- 1 menit: Pembukaan
- 4-5 menit: Penyampaian hasil investigasi
- 1-2 menit: Penutup



Tata Cara Presentasi yang Baik:

1

Sikap dan Penampilan

- Menghadap ke audiens (teman-teman dan guru).
- Tidak membelakangi pendengar saat menjelaskan.
- Tidak bercanda berlebihan saat presentasi berlangsung.

2

Cara Berbicara

- Menggunakan suara yang jelas dan cukup keras.
- Berbicara dengan bahasa yang sopan dan santun.
- Tidak terburu-buru dan tidak terlalu pelan.
- Tidak saling menyela antaranggota kelompok.

3

Isi yang Disampaikan

Kelompok menyampaikan secara runtut:

1. Menyebutkan kearifan lokal yang diteliti.
2. Menjelaskan hasil wawancara/observasi.
3. Menjelaskan manfaat kearifan lokal tersebut.
4. Menjelaskan tantangan yang dihadapi.
5. Menyampaikan rencana cara pelestarian kearifan lokal.

4

Kerja Sama Kelompok

- Semua anggota mendapat bagian berbicara.
- Saling membantu jika ada teman yang lupa.
- Tidak mendominasi atau hanya satu orang yang aktif.

5

Saat Sesi Tanya Jawab

- Mendengarkan pertanyaan dengan baik.
- Menjawab dengan tenang dan sopan.
- Jika belum tahu jawabannya, boleh berdiskusi singkat dengan kelompok.



Tata Tertib Peserta yang Mendengarkan

- Duduk dengan tertib dan tidak berbicara sendiri.
- Memberikan perhatian penuh kepada kelompok yang tampil.
- Menyiapkan pertanyaan atau kartu "Two Stars and a Wish".
- Memberikan apresiasi dengan sopan.

RUBRIK PENILAIAN DARI PERTEMUAN 1 – PERTEMUAN 4

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Bobot (%)
Pemahaman Konsep	Menjelaskan pengertian kearifan lokal	Penjelasan lengkap, jelas, dan kontekstual	Penjelasan cukup jelas	Penjelasan masih umum	Tidak sesuai konsep	30
Identifikasi Contoh	Menyebutkan contoh kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar	Contoh relevan dan beragam	Contoh relevan	Contoh kurang tepat	Tidak dapat menyebutkan	25
Analisis Manfaat	Menjelaskan manfaat kearifan lokal	Analisis logis dan mendalam	Analisis cukup tepat	Analisis masih dangkal	Tidak menganalisis	25
Kerapian & Sistematika	Penyajian jawaban di LKPD	Sangat rapi dan runtut	Cukup rapi	Kurang sistematis	tidak rapi	20

Kategori Nilai

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
91–100	Sangat Baik (SB)	Memahami konsep dan mampu mengaitkan dengan lingkungan nyata
81–90	Baik (B)	Memahami konsep dengan cukup baik
75–80	Cukup (C)	Memahami sebagian konsep
<75	Perlu Bimbingan	Perlu pendampingan dalam memahami konsep

PENILAIAN PERTEMUAN 1

Nama =

Kelompok =

Nilai Akhir = $(\text{Skor per Aspek} \times \text{Bobot}) / 4$

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Bobot (%)
Pemahaman Konsep	Menjelaskan pengertian kearifan lokal	Penjelasan lengkap, jelas, dan kontekstual	Penjelasan cukup jelas	Penjelasan masih umum	Tidak sesuai konsep	30
Identifikasi Contoh	Menyebutkan contoh kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar	Contoh relevan dan beragam	Contoh relevan	Contoh kurang tepat	Tidak dapat menyebutkan	25
Analisis Manfaat	Menjelaskan manfaat kearifan lokal	Analisis logis dan mendalam	Analisis cukup tepat	Analisis masih dangkal	Tidak menganalisis	25
Kerapian & Sistematika	Penyajian jawaban di LKPD	Sangat rapi dan runtut	Cukup rapi	Kurang sistematis	tidak rapi	20

Kategori Nilai

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
91–100	Sangat Baik (SB)	Memahami konsep dan mampu mengaitkan dengan lingkungan nyata
81–90	Baik (B)	Memahami konsep dengan cukup baik
75–80	Cukup (C)	Memahami sebagian konsep
<75	Perlu Bimbingan	Perlu pendampingan dalam memahami konsep

PENILAIAN PERTEMUAN 2

Bentuk Asesmen:

- ✓ Observasi Proses
- ✓ Penilaian Hasil Investigasi

A. Penilaian Proses Observasi, wawancara

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor per Aspek} \times \text{Bobot}) / 4$$

Aspek	Indikator	4 (SB)	3 (B)	2 (C)	1 (K)	Bobot (%)
Keaktifan	Terlibat dalam diskusi & pengumpulan data	Sangat aktif & inisiatif tinggi	aktif	Kurang aktif	Pasif	20
Kerja Sama	Pembagian tugas & kolaborasi	Semua anggota berperan	sebagian besar aktif	hanya beberapa aktif	didominasi 1 orang	20
Ketepatan data	Data sesuai hasil observasi	Data lengkap & relevan	Data cukup lengkap	Data terbatas	tidak relevan	30
Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu	Sangat disiplin	Cukup disiplin	Kurang disiplin	tidak bertanggung jawab	30

PENILAIAN PERTEMUAN 3 (Analisis Manfaat & Tantangan Kearifan Lokal)

Bentuk Asesmen: Analisis LKPD, Diskusi dan Argumentasi

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor per Aspek} \times \text{Bobot}) / 4$$

Aspek	Indikator	4 (SB)	3 (B)	2 (C)	1 (K)	Bobot (%)
Analisis Manfaat	Menjelaskan dampak positif	Mendalam & logis	cukup jelas	umum	tidak tepat	30
Analisis tantangan	Menjelaskan hambatan dalam pelestarian	Analisis kritis & realistis	cukup tepat	kurang mendalam	tidak relevan	30
Argumentasi	Kemampuan menyampaikan pendapat	Logis & percaya diri	cukup jelas	kurang runtut	Tidak mampu menjelaskan	20
Sikap ilmiah	Menghargai pendapat & sopan	sangat baik	Baik	kurang	tidak menghargai	20

PENILAIAN PERTEMUAN 4 (Presentasi Hasil Investigasi Kearifan Lokal)

Bentuk Asesmen:

- ✓ Penilaian Presentasi
- ✓ Observasi sikap dan Kerjasama

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor per Aspek} \times \text{Bobot}) / 4$$

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor 4 (SB)	Skor 3 (B)	Skor 2 (C)	Skor 1 (K)	Bobot (%)
Penguasaan materi	Menjelaskan hasil investigasi kearifan lokal	Penjelasan sangat lancar, runtut, dan memahami isi tanpa membaca teks	Penjelasan cukup lancar	Penjelasan masih membaca teks	Tidak memahami materi	30
Ketepatan analisis	Menjelaskan manfaat & tantangan pelestarian	Analisis logis, kritis, dan kontekstual	Analisis cukup tepat	Analisis masih umum	tidak mampu menganalisis	25
Komunikasi	Kejelasan suara & cara penyampaian	Suara jelas, percaya diri, kontak mata baik	Cukup jelas	Kurang percaya diri	tidak komunikatif	20
Kerjasama tim	Pembagian peran saat presentasi	Semua anggota berperan aktif	Sebagian besar aktif	Hanya beberapa aktif	didominasi 1 orang	15
Sikap dan etika	Menghargai audiens & menjawab pertanyaan	Sangat sopan dan responsif	cukup sopan	kurang menghargai	tidak sopan/ tidak menjawab	10

Kategori Nilai

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
91-100	Sangat Baik (SB)	Presentasi sangat jelas, analitis, dan kolaboratif
81-90	Baik (B)	Presentasi baik dan sesuai materi
75-80	Cukup (C)	Memahami materi tetapi kurang mendalam
< 75	Perlu Bimbingan (PB)	Perlu latihan dalam pemahaman dan komunikasi

REKAP AKHIR PERTEMUAN 2-4

Komponen	Bobot
Proses Investigasi (P2)	35 %
Analisis (P3)	30 %
Presentasi (P4)	35%

Hasil Cek Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Cahya Fadilla Fajrianti
NIM : 220103110075
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Google Sites Berbasis Deep Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Baipas Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 3 Juni 2026
d.n. Dekan
Ketua



Wahyuningmah Mala Rohmana, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Cahya Fadilla Fajrianti
 Tempat, Tanggal lahir : Malang, 4 Juni 2004
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Tahun Masuk : 2022
 Alamat Rumah : Jl. Melati, Sekarpuro, Kec. Pakis, Kab. Malang
 No. Handphone : 085231659100
 E-mail : cahyafadfaj464@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

1. TK Muslimat NU 28
2. SDN Sekarpuro
3. MTsN 2 Kota Malang
4. SMA Islam Malang
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang