



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Inpres Kalangtubung 1 Kota Makassar

Saripa¹, Muhammad Yusuf Mappesse², Sanatang³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Makassar

Email: saripa2612@gmail.com

Article Info

Article history:

Received August 25, 2024

Revised August 29, 2024

Accepted August 30, 2024

Keywords:

Learning Media, Google Sites, Web, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to: (1) determine the results of the development of interactive learning media based on web google sites to improve student learning outcomes at SD Inpres Kalantubung 1 Makassar City, (2) determine the feasibility test results of interactive learning media based on web google sites, and (3) determine the effectiveness and practicality of interactive learning media based on web google sites. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. Data collection techniques include interviews, questionnaires, documentation, and tests. The data analysis technique used is quantitative description. Based on the results of the study, the feasibility test of interactive learning media based on web google sites based on the assessment of material experts and media experts is in the category of very feasible to use as learning media. The response of grade VI students of SD Inpres Kalangtubung 1 Makassar City as media users based on the results of small group and large group trials with very good categories and getting positive responses, so that the learning media developed provides positive value in other words the learning media is practical to use. The learning media developed is also effective based on the average value and classical completeness of the posttest which is higher than the average value of classical completeness of the pretest, so the media developed is effective.

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



Article Info

Article history:

Received August 25, 2024

Revised August 29, 2024

Accepted August 30, 2024

Keywords:

Media Pembelajaran, Google Sites, Web, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Inpres Kalantubung 1 Kota Makassar, (2) mengetahui hasil uji kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites*, dan (3) mengetahui efektifitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites* berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media berada dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tanggapan respon peserta didik Kelas



VI SD Inpres Kalangtubung 1 Kota Makassar sebagai pengguna media berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan kategori sangat baik dan mendapatkan respon positif, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memberikan nilai positif dengan kata lain media pembelajaran tersebut praktis digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan juga efektif berdasarkan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal *posttest* yang lebih tinggi dibanding nilai rata-rata ketuntasan klasikal *pretest*, sehingga media yang dikembangkan efektif.

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



Corresponding Author:

Nama penulis: Saripa
Universitas Negeri Makassar
Email: saripa2612@gmail.com

Pendahuluan

Saat ini, di era digital perkembangan IPTEK atau biasanya disebut dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang sangat pesat yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu contoh konkret dari perkembangan IPTEK di era digital yang memengaruhi bidang pendidikan adalah pemanfaatan *platform* pembelajaran daring. Sebagai contoh, banyak institusi pendidikan menggunakan sistem manajemen pembelajaran *online*, seperti *moodle* atau *google classroom*, yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara virtual. Melalui *platform* ini, materi pembelajaran dapat diunggah, diskusi dapat dilakukan secara *online*, dan tugas dapat diserahkan elektronik. Penggunaan teknologi informasi telah banyak memberikan inovasi baru yang menunjang proses pembelajaran. Pendidikan saat ini tidak bisa terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi menjadi alat yang mempermudah proses belajar mengajar yang dapat dilakukan di mana saja yang dapat mengefisienkan waktu dan meningkatkan kualitas belajar (Andika. & Firdaus., 2022).

Guru merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran pada siswa. Keberhasilan pendidikan bergantung pada peran pengajar. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dimulai dengan meningkatkan kualitas pengajar. Seorang pendidik perlu memanfaatkan teknologi dengan kreativitasnya dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses penyampaiannya dalam kegiatan belajar mengajar. Di era digital sekarang ini, guru harus memiliki inovasi dalam pembelajarannya. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan yakni dengan memilih media pembelajaran dengan menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan.

Penggunaan media pembelajaran sangat perlu digunakan terutama pada sekolah dasar. Terdapat tiga alasan mendasar pentingnya media pembelajaran di sekolah dasar yakni: Pertama, siswa SD belum bisa memahami materi yang bersifat abstrak atau sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh panca indra mereka, sehingga dengan menghadirkan media dapat menjadikan pembelajaran yang lebih nyata dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Kedua, penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses



pembelajaran siswa, karena menjadikan media pembelajaran lebih menarik dengan memperhatikan warna-warna menarik yang terdapat media pembelajaran. Ketiga, pembelajaran dengan bantuan media dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, karena dengan bantuan media siswa dapat menyaksikan langsung hal-hal yang terjadi di sekitarnya (Magdalena dkk., 2021).

Pembelajaran tematik muatan IPA merupakan salah satu muatan pelajaran wajib dalam pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran IPA memiliki peran yang besar pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, materi IPA diberikan kepada semua siswa yang dimulai dari sekolah dasar, dimana usia sekolah dasar telah memiliki kemampuan berpikir logis, tapi masih membutuhkan bantuan benda yang sifatnya nyata. Hal ini berarti siswa membutuhkan benda nyata untuk memudahkan siswa berpikir dan memudahkan siswa memecahkan masalah-masalah yang bersifat ilmiah. Salah satu materi yang ada pada IPA adalah Perkembangbiakan Tumbuhan yang membahas tentang perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dan vegetatif. Namun, pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena memiliki banyak materi dan menggunakan istilah-istilah yang sulit diingat oleh siswa. Selain itu, pembelajaran IPA ini membutuhkan berbagai keterampilan dalam berpikir, praktik, dan mencerna setiap materinya. Hal inilah yang menjadikan siswa kesulitan belajar pembelajaran IPA (Gumilar, 2023).

Salah satu inovasi media pembelajaran di era digital sekarang ini adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *web*. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan oleh pendidik adalah *google sites*. *Google sites* merupakan layanan gratis dari *google* yang memungkinkan pengguna membuat dan memiliki situs *web* sendiri dengan mudah, dapat digunakan secara gratis oleh siapa saja dengan akun *google*. Bagi pengguna yang baru (pemula) pada *google sites* pengelolaan dan penggunaannya sangatlah sederhana karena menu dan fitur-fitur yang ada mudah dimengerti dan familiar (Saputra dkk., 2023).

Berdasarkan hasil survei awal dan wawancara yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar, materi Perkembangbiakan Tumbuhan dipilih dalam penelitian ini, karena pelaksanaan pembelajaran ini masih mengacu pada buku teks pembelajaran. Kemudian, metode yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi yakni metode ceramah. Kelemahan dari metode ceramah adalah kurangnya daya ingat yang dihasilkan pada siswa, kesan membosankan, dan kecenderungan monoton. Ketika pembelajaran sedang berlangsung, siswa hanya bergantung pada informasi yang diberikan oleh guru, yang kemudian dapat mengakibatkan rendahnya tingkat pengetahuan siswa terkait dengan materi pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kesadaran siswa dalam hal belajar mandiri. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran materi Perkembangbiakan Tumbuhan. Penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran tematik muatan IPA yang berbentuk situs web yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* maupun *laptop*, dianggap sebagai solusi yang relevan. Hal ini disebabkan sebagian besar siswa sudah memiliki perangkat tersebut, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan di berbagai tempat dan waktu.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas, penulis menganggap perlu melakukan penelitian berbasis *web Google Sites* yang digunakan pada pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media



Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian untuk menciptakan suatu produk dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Agar dapat mencapai hasil produk tertentu, diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Pada penelitian ini berfokus pada kondisi awal siswa SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar terhadap metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan, serta bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan. Sedangkan produk yang dikembangkan adalah menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi Perkembangbiakan Tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar.

Penelitian ini berlokasi di SD Inpres Kalangtubung 1 yang beralamat di Jl. Goa Ria Poros Laikang Sudiang Kota Makassar. Waktu pelaksanaan berlangsung pada bulan Mei - Juni 2024. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tahap-tahap pengembangan model ADDIE, sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*), merupakan tahapan pertama yang bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan produk yaitu media pembelajaran berbasis *Web Google Sites*. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap Desain (*Design*), tahap ini peneliti melakukan perancangan media pembelajaran yang akan dibuat dalam bentuk kerangka atau *storyboard*.
3. Tahap Pengembangan (*Development*), tahap ini dilakukan pembuatan produk berdasarkan hasil dari tahap *design* yang akan menjadi produk awal media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Tahap ini meliputi pengembangan desain produk, validasi, dan revisi jika terdapat saran perbaikan dari validator.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap ini akan dilakukan dengan uji coba pada siswa Kelas VI SD Inpres Kalangtubung 1 Kota Makassar dengan tahap uji coba pengembangan yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), Berdasarkan hasil dari tahap implementasi, media berbasis *Google Sites* akan dilakukan perbaikan akhir jika terdapat saran perbaikan dari respon peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara, penggunaan teknik wawancara digunakan ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta bertujuan untuk memperoleh informasi yang digunakan sebagai masukan untuk pengembangan media pembelajaran.
2. Angket, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disusun oleh peneliti, berupa sejumlah pernyataan atau pertanyaan. Responden akan menjawab dengan memberikan tanda centang pada kategori yang telah disediakan.
3. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan data yang telah diperoleh. Dokumen tersebut berupa foto, daftar siswa, dan buku sumber belajar.



4. Tes, untuk menguji keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (responden) maka diterapkan penggunaan pretest dan posttest.

Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dari data angket atau kuesioner yang diperoleh. Data kuantitatif yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut menggunakan angket data analisis ahli (ahli media dan ahli materi) dan angket data analisa respon peserta didik terhadap kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites*.

1. Analisis Instrumen Angket

Analisis instrumen angket dilakukan untuk menguji kelayakan pada suatu produk yang dikembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis data yang digunakan. Dalam menentukan kelayakan media yang dikembangkan, peneliti menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang terkait media dikembangkan.

Skor yang diperoleh dari setiap responden kemudian dihitung rata-ratanya menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : Skor rata-rata keseluruhan responden

x : Skor total masing-masing responden

n : Jumlah responden

Setelah diketahui rata-rata skor selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus persentase untuk mengetahui persentase kevalidan atau kelayakan media yang dapat dilihat sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Rata-rata skor}}{\text{Jumlah maksimum skor}} \times 100\%$$

Hasil persentase selanjutnya disimpulkan berdasarkan kriteria. Adapun kriteria analisis tingkat kelayakan media ditinjau dari hasil skor dari ahli media dan ahli materi yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Analisis Tingkat Kelayakan Media

Interval	Penilaian
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Tidak Layak
<20%	Sangat Tidak Layak

Kriteria analisis respon pengguna terkait media yang telah dikembangkan ditinjau dari hasil skor oleh para responden dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Analisis Respon Pengguna Media oleh Responden

Interval	Penilaian
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Tidak Baik
<20%	Sangat Tidak Baik



2. Analisis Instrument Tes

Media pembelajaran berbasis *web Google Sites* dikatakan meningkatkan hasil belajar jika memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai 75 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 75 . Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal berikut.

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

KK (%) : Ketuntasan klasikal

$\sum ST$: Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

n : Banyaknya jumlah peserta didik

Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan tes hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Tes Belajar Peserta didik

Interval	Penilaian
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Tidak Baik
<20%	Sangat Tidak Baik

Hasil

Hasil produk penelitian ini adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites* yang di dalamnya berisi materi, tujuan pembelajaran, *games*, dan soal evaluasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa Kelas VI SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites*. Tahapan pengembangan terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang selesai dilaksanakan, maka peneliti mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut ini:

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan pendataan atau pengumpulan informasi yang akan dijadikan pendukung untuk membuat suatu produk. Pengumpulan informasi ini berupa informasi analisis kurikulum dan analisis penggunaan media pembelajaran yang digunakan di SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar. Sehingga, mudah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada mata pelajaran tematik muatan IPA.

b. *Design* (Desain)

Tahap perancangan merupakan langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti memulai proses perancangan secara detail media pembelajaran yang akan dikembangkan, sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan data, pada tahap pengumpulan data, dilakukan pengumpulan berbagai data perihal materi yang akan dibuat yaitu materi Perkembangbiakan Tumbuhan. Selanjutnya penentuan animasi, *background*, dan video pembelajaran yang nantinya akan dibuat untuk salah satu media di *Google Sites*.
- 2) Desain media pembelajaran, setelah pengumpulan data, peneliti mendesain media pembelajaran *Google Sites*. *Google Sites* dirancang dengan alur: (a) halaman atas adalah halaman pembuka atau halaman judul; (b) menu *layout* tujuan pembelajaran; (c) menu *layout* materi yang di dalamnya terdapat gambar dan video pembelajaran; (d) menu *layout* games yang terdiri 2 *games* yakni perkembangbiakan tumbuhan generatif dan vegetative; (e) menu *layout* evaluasi, dan (f) menu *layout* profil pengembang.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini berfokus untuk mengembangkan media yang telah dirancang pada tahap *design*.

1) Pengembangan desain produk

Produk yang dihasilkan peneliti ialah media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites*, sebagai berikut:

a) Tampilan halaman petunjuk penggunaan



Gambar 1. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran

b) Tampilan halaman utama



Gambar 2. Tampilan Utama Media Pembelajaran

c) Tampilan halaman tujuan pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

d) Tampilan halaman materi



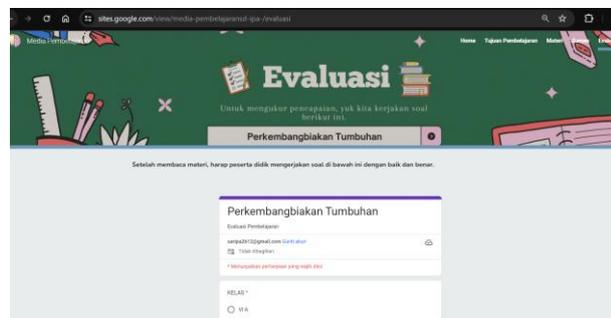
Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Materi

e) Tampilan halaman *games*



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu *Games*

f) Halaman evaluasi pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Halaman Evaluasi

g) Tampilan halaman profil pengembang



Gambar 7. Tampilan Halaman Profil Pengembang

2) Validasi Produk

Pengambilan data dilakukan setelah media dinilai valid/layak dari ahli instrument, ahli media, dan ahli materi. Ahli instrument terdiri dari dua validator, ahli media terdiri dari dua validator yang merupakan dosen fakultas teknik universitas negeri makassar, dan ahli materi terdiri dari dua validator yang merupakan guru Kelas VI SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar.

a) Validasi ahli media

Hasil rekapitulasi hasil penilaian hasil validasi oleh ahli media, media pembelajaran mendapatkan tanggapan positif dari validator dengan jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item yang telah ditetapkan. Diperoleh rata-rata persentase dari Validator 1 dan Validator 2 sebesar 95.55% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan untuk uji coba.

b) Validasi Ahli materi

Hasil rekapitulasi hasil penilaian hasil validasi oleh ahli materi, media pembelajaran mendapatkan tanggapan positif dari validator dengan jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item yang telah ditetapkan. Diperoleh rata-rata persentase dari Validator 1 dan Validator 2 sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan untuk uji coba.

3) Revisi

Berdasarkan hasil validasi oleh tim validator, media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dan dinyatakan valid tanpa ada saran perbaikan. Dengan demikian, media ini siap untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pada peserta didik

d. *Implementation*

Pada tahap ini, akan dilakukan uji coba media pembelajaran berbasis *web Google Sites* terhadap peserta didik yang telah divalidasi sebelumnya. Pada tahap sebelumnya media pembelajaran berbasis *web Google Sites* ini telah dikembangkan sehingga menghasilkan media



yang layak untuk diujicobakan pada siswa Kelas VI SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar. Uji Coba ini dilakukan dengan uji coba skala kecil dan skala besar.

Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 6 orang peserta didik Kelas VI SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar. dan hasil analisis data uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Interval	Kategori	Frekuensi Responden	Persentase
1.	81-100	Sangat Baik	6	100%
2.	61-80	Baik	0	0
3.	41- 60	Cukup	0	0
4.	21- 40	Tidak baik	0	0
5.	0 - 20	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah			27	100

Sumber: Hasil olah data, 2024

Tabel 4 menunjukkan 6 peserta didik memberikan tanggapan atau respon sangat baik dengan persentase 100%. Selanjutnya, uji coba kelompok besar ini melibatkan 27 orang peserta didik Kelas VI SD Inpres Kalangtubung I Kota Makassar. Angket yang disebarakan kepada peserta didik terdiri dari 12 butir pertanyaan. Berikut hasil analisis data uji coba kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

No	Interval	Kategori	Frekuensi Responden	Persentase
1.	81-100	Sangat Baik	24	88,89%
2.	61- 80	Baik	3	11,11%
3.	41- 60	Cukup	0	0
4.	21- 40	Tidak baik	0	0
5.	0 - 20	Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah			27	100

Sumber: Hasil olah data, 2024

Tabel 5 menunjukkan 24 peserta didik memberikan tanggapan atau respon sangat baik dengan persentase 88.89%. Sedangkan 3 peserta didik memberikan tanggapan baik dengan persentase 11.11%, dan tidak ada satu pun peserta didik memberikan respon cukup, tidak cukup, dan sangat tidak baik.

e. *Evaluation*

Pada tahap ini, evaluasi media pembelajaran dilakukan dari segi kepraktisan dan keefektifan. Kepraktisan media pembelajaran dinilai berdasarkan tahap sebelumnya dan disebut sebagai evaluasi formatif. Sementara itu keefektifan media pembelajaran dinilai berdasarkan hasil nilai *Post-test*.

Penyajian Hasil Belajar Peserta Didik

Sebelum melakukan uji coba pengguna media pembelajarn berbasis *web Google Sites*, peneliti melakukan tes terlebih dahulu terhadap peserta didik dengan membagikan soal *pretest* mengenai materi yang terdapat pada Kompetensi Dasar 4.1. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *web Google Sites*. Tes ini melibatkan 27 peserta didik Kelas VI SD Inpres Kalangtubung I Kota



Makassar. Adapun analisis belajar peserta didik di kelas dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 6. Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Hasil Test	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Tertinggi	80	100
Skor Terendah	40	50
Rata-rata	60,37%	78,14%
Tuntas	5	21
Tidak Tuntas	22	6
Ketuntasan Klasikal	18,51%	77,77%

Sumber: Hasil olah data, 2024

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik diperoleh skor tertinggi pada *posttest* adalah 100 dan skor tertinggi pada *pretest* adalah 80. Sedangkan skor terendah pada *posttest* adalah 50 dan skor terendah pada *pretest* adalah 40. Adapun rata-rata nilai peserta didik pada *pretest* dari 5 peserta didik yang tuntas adalah 60.37% dan rata-rata nilai peserta didik pada *posttest* dengan jumlah peserta didik yang tuntas 21 adalah 78.14%. Kemudian ketuntasan klasikal peserta didik pada *pretest* 18.51% dan ketuntasan klasikal pada *posttest* 77.77%.

Uraian di atas menyatakan bahwa nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal *posttest* lebih tinggi dibanding nilai rata-rata ketuntasan klasikal *pretest*. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* yang dikembangkan efektif.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* untuk mata pelajaran Tematik IPA Kelas VI SD Inpres Kalangtubung 1 Makassar. Pengembangan media ini bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa dengan metode konvensional dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi perkembangbiakan tumbuhan melalui media interaktif yang meliputi gambar, video, dan game edukasi. *Google Sites* dipilih sebagai media pembelajaran karena termasuk media pembelajaran multimedia interaktif yang menyediakan berbagai elemen interaktif seperti teks, gambar, video, animasi, dan permainan edukasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Wulandari dkk., 2022). *Google Sites* sebagai media pembelajaran dapat membawa manfaat bagi proses belajar mengajar. Media ini mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar dan mudah dikelola oleh pendidik. Dari beberapa peneliti menunjukkan bahwa *Google Sites* merupakan alat praktis dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran yang mampu memberikan informasi dengan cepat dan tentunya dapat diakses dimanapun berada dan kapan pun ketika ingin mengaksesnya. Hal didukung oleh pendapat Eko (Pratama dkk., 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran memiliki manfaat yang bagus baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran karena dapat diakses atau digunakan secara gratis oleh pengajar maupun peserta didik dimana aplikasi ini bersifat *online* keberadaannya dan bisa diatur waktunya atau lebih fleksibel. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan penilaian kelayakan 95,55% dari ahli media dan 98% dari ahli materi. Uji coba kepraktisan juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase kepraktisan 93,61% pada kelompok



kecil dan 92,65% pada kelompok besar. Efektivitas media ini terbukti melalui peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Inpres Kalangtubung 1 Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media pembelajaran ini dibuat berdasarkan materi Perkembangbiakan Tumbuhan. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui link berikut ini: <https://shorturl.at/8ZJQj> dan dapat diakses melalui smartphone maupun laptop. Media pembelajaran ini menyajikan materi pembelajaran, gambar, video penjelasan, games edukasi, dan latihan soal.
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites* berdasarkan penilaian ahli media dengan persentase 95.55% dalam kategori “Sangat Layak” dan penilaian ahli materi dengan persentase 98% dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga, media pembelajaran interaktif berbasis web Google Sites ini memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites* yang telah dikembangkan memenuhi aspek efektifitas dan kepraktisan. Hal ini diketahui berdasarkan nilai rata-rata ketuntasan klasikal *post-test* lebih tinggi dibanding nilai rata-rata ketuntasan klasikal *pre-test*. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis web Google Sites yang dikembangkan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan berdasarkan uji coba kelompok kecil mendapatkan respon positif dengan jumlah skor keseluruhan 55.59 dari skor maksimal 60 dan persentase 92.65% dengan kategori “Sangat Baik” dan uji coba kelompok besar, media mendapatkan respon positif dengan persentase 55.59% dari persentase maksimal 92.65% dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat dikatakan media yang dikembangkan memberikan nilai kebermanfaatan dan kemudahan pengguna dengan kata lain media berbasis web Google Sites praktis digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya oleh peneliti, maka dapat disarankan bahwa:

1. Diharapkan kepada peserta didik Kelas VI dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *web Google Sites* sebagai sumber belajar kapan pun dan di mana pun tanpa batasan waktu.
2. Diharapkan kepada guru dapat menginovasikan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk menciptakan suasana kelas yang efektif selama proses pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi.



Daftar Pustaka

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andika., & Firdaus., M. (2022). Teknologi Dalam Pendidikan: Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Keadaan Belajar? *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 47–54.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 129.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Ferry, M. S., & Marhento, G. (2023). Rifqi Pratama, et al / Pemanfaatan Google Site Sebagai 12 SINASIS 4 (1) (2023) Prosiding Seminar Nasional Sains Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 4(1), 12–15. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/7094>
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Wulandari, A., Sulistyowati, R., & Hakim, L. (2022). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Belajar Siswa. *Jurnal Luminous*, 3(2), 83–88.