

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTU GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS V SDN 11 PONTIANAK KOTA

Muhamad Wahfiudin¹, Asmayani Salimi²,
Dyoty Auliya Vilda Ghasya³, Siti Halidjah⁴, Rio Pranata⁴
Universitas Tanjungpura Pontianak
wahfiudin@student.untan.ac.id ; asmayani@fkip.untan.ac.id

Abstract

Making learning media supported by Google sites for Theme 4, Sub Theme 1, Learning 1 material is the purpose of this research. Borg and Gall's development research used nine of the ten development steps, including potential problems, data collection, design, design validation, design revision, initial trial, product revision, trial use, and product revision. Quantitative data was obtained from the results of validator product evaluations and teacher and student responses to the media practicability questionnaire. Validators, teachers, and students provided suggestions and notes that became the source of qualitative data. Interview guidelines, questionnaires, and documentation are examples of research tools. The results of the assessment by media and material experts are used to determine the feasibility level of a learning media, while the teacher and student assessments are used to determine the practicality level of a learning media. The average media expert validation score of 4.4 which meets the criteria of "very valid" puts the product in the "very feasible" category for use in the field. The material expert validation results get an average of 4.2 with the criteria "very valid" which means the product is included in the "very feasible" category for use in the field. The results of the evaluation of the practicality of learning media by small groups obtained an average of 3.31 with the criteria "very practical". The results of the evaluation of the practicality of learning media by large groups obtained an average of 3.39 with the criteria "very practical". The media obtained an average score of 3.78 with the criteria of "very practical" according to the teacher's assessment of its practicality.

Keywords : Learning Media, Google sites, Thematic

Abstrak : Pembuatan media pembelajaran yang didukung oleh Google sites untuk materi Tema 4, Sub Tema 1, Pembelajaran 1 merupakan tujuan dari penelitian ini.. Penelitian pengembangan Borg dan Gall menggunakan sembilan dari sepuluh langkah pengembangan, termasuk masalah potensial, pengumpulan data, desain, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba penggunaan, dan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi produk validator dan tanggapan guru dan siswa terhadap angket kepraktisan media. Validator, guru, dan siswa memberikan saran dan catatan yang menjadi sumber data kualitatif. Pedoman wawancara, angket, dan dokumentasi adalah contoh alat penelitian. Hasil penilaian ahli media dan materi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan suatu media pembelajaran, sedangkan penilaian guru dan siswa

digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran. Skor validasi ahli media rata-rata 4,4 yang memenuhi kriteria “sangat valid” menempatkan produk pada kategori “sangat layak” digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata 4,2 dengan kriteria “sangat valid” yang berarti produk termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan di lapangan. Hasil evaluasi kepraktisan media pembelajaran kelompok kecil diperoleh rata-rata 3,31 kriteria “sangat praktis”. Hasil evaluasi kepraktisan media pembelajaran kelompok besar diperoleh rata-rata 3,39 kriteria “sangat praktis”. Media memperoleh skor rata-rata 3,78 kriteria “sangat praktis” menurut penilaian guru tentang kepraktisannya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Google sites, Tematik

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini berkembang begitu pesat. Perkembangan tersebut telah menyentuh banyak aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Teknologi dalam pendidikan bisa digunakan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar serta mempermudah tercapainya tujuan pendidikan. Untuk meningkatkan standar pendidikan, teknologi memiliki peran sangat penting. Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pendidikan (Hanifah Salsabila et al., 2020). Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga sejalan dengan pendapat dari Tounder (dalam Hanifah Salsabila et al., 2020)) yang menegaskan bahwa Teknologi digital dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk mendukung pembelajaran, termasuk mengakses informasi sumber belajar, mendukung kegiatan belajar, dan memberikan pekerjaan rumah.

Sejak kita memasuki abad 21, teknologi dalam pendidikan telah muncul sebagai salah satu simbol perubahan dan inovasi. Dalam pembelajaran abad ke-21, pembelajaran yang dilakukan harus berfokus pada keterampilan abad ke-21 (Rosnaeni, 2021). Keterampilannya yaitu keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, keterampilan dalam komunikasi, dan berkolaborasi semuanya harus dipraktikkan sambil belajar. Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan oleh pendidik dan siswa adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif. Untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21, pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting (R. Rahayu et al., 2022). Saat ini pembelajaran sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran baik di lingkungan formal maupun di rumah. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kelas merupakan salah satu ciri siswa di era digital yang perlu diperhatikan oleh guru. Baik di

dalam maupun di luar kelas, teknologi dapat digunakan sebagai alat pengajaran dan untuk meningkatkan interaksi guru-siswa (Tekege, 2017). Kini, di era digital, semua kegiatan pembelajaran harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi tidak boleh dipandang sebagai musuh oleh guru, melainkan sebagai alat yang dapat mendukung upaya belajar mengajar mereka. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan teknologi sebagai media atau sumber belajar akan menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan pendidikan yang lebih baik

Menciptakan pendidikan yang baik salah satunya memerlukan suatu perangkat pembelajaran yang baik pula. Rencana proses pembelajaran, penilaian, media, dan teknik mengajar adalah contoh perangkat pembelajaran. Salah satu alat yang diperlukan adalah media pembelajaran. Menurut Rusman (dalam Prianggita & Meliyawati, 2022) Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk mendukung metode yang digunakan oleh guru serta sebagai alat untuk meningkatkan interaksi antara siswa dengan guru serta antara siswa dengan lingkungannya. Meningkatnya minat belajar siswa memerlukan penggunaan media pembelajaran. Siswa dibantu dalam memperoleh ide-ide baru, kompetensi, dan keterampilan dengan media pembelajaran (Hasan, 2021). Oleh karena itu, agar pembelajaran di sekolah lebih menarik dan menyenangkan, maka perlu diciptakan media yang tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Peneliti menemukan sejumlah masalah sebagai hasil pengamatan terhadap guru dan siswa. Diantaranya guru masih banyak menggunakan media buku maupun media gambar ketika menjelaskan materi pelajaran dan terkesan monoton, karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan masih terbatas. Selain itu, Teknologi informasi dan komunikasi tidak selalu dimasukkan oleh guru ke dalam semua mata pelajaran. Sementara itu, peserta didik jika di rumah cenderung belajar jika hanya diberikan tugas oleh guru dan lebih banyak menggunakan gawainya untuk bermain *games* atau sekedar menonton video yang ada di berbagai platform digital.

Berdasarkan hal itu, Untuk mengatasi permasalahan itu diperlukan media pembelajaran yang mengintegrasikan pemanfaatan teknologi ke dalam setiap mata pelajaran, serta dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini. Salah satu caranya adalah membuat media pembelajaran yang memanfaatkan *Google sites*. *Google sites* merupakan salah satu situs atau *website* yang memiliki banyak kelebihan sehingga menarik untuk dipelajari (Suryanto, 2018). Salah satu keunggulan yang dimiliki *Google sites*

yaitu selain mudah dibuat juga gratis dan fleksibel untuk digunakan. Tentu saja, juga bisa melakukan pencarian menggunakan mesin pencari lain, seperti *Google*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian dari (Fernando et al., 2022) yang menemukan bahwa dengan memanfaatkan fitur-fitur di *Google sites* membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Selain itu, siswa dapat lebih mudah mengakses materi pembelajaran karena hanya perlu mengklik link yang disediakan oleh pengajar. Materi juga cenderung tidak hilang, dan siswa dapat menyelesaikan tugas atau menggunakan tes latihan online.

Materi dari guru tidak lagi harus diunduh, sehingga lebih sedikit memori dan kuota internet yang digunakan. Selain itu, guru tidak perlu ragu-ragu ketika menyajikan materi. Media ini dapat diakses oleh siswa menggunakan browser yang tersedia ketika dirumah dan ketika disekolah guru dapat menampilkannya dengan menggunakan proyektor di depan kelas. Tampilan dalam *Google sites* bisa dibuat semenarik mungkin sehingga pembelajaran menjadi sedikit lebih bervariasi.

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan pemaparan yang peneliti berikan di atas yaitu:

- 1) Mendeskripsikan kelayakan materi dari media pembelajaran berbantu *Google sites* pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota,
- 2) Mendeskripsikan kelayakan dari desain media pembelajaran berbantu *Google sites* pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota dan
- 3) Mendeskripsikan kepraktisan dari media pembelajaran berbantu *Google sites* pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (R and D) diterapkan pada penelitian ini. Menurut Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2019) untuk tujuan menciptakan atau memvalidasi produk pendidikan, penelitian dan pengembangan bisa digunakan. Ada 10 langkah pengembangan dalam model Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Sugiyono. Langkah-langkah tersebut adalah mengidentifikasi potensi masalah dan masalah, mengumpulkan data, merancang produk, memvalidasi desain produk, merevisi desain produk, melakukan uji coba produk awal, uji coba penggunaan, revisi produk akhir, dan produksi massal. (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan model ini karena langkah pengembangan mudah dipahami dan dilakukan serta sesuai dengan tahap-tahap pembuatan

produk yang akan peneliti kembangkan sehingga pembuatan media pembelajaran berbantu *Google sites* lebih mudah diimplementasikan.

Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan uang, hanya sembilan tahap model Borg and Gall yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti membatasi langkah-langkah pengembangan Borg & Gall. Tahap produksi massal dari produk yang dihasilkan tidak tercapai dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian ini terhenti pada tahap ke sembilan dalam menilai kelayakan dan kepraktisan. Sembilan tahapan yang peneliti gunakan adalah: mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, merancang produk, memvalidasi desain produk, merevisi desain produk, uji coba produk awal, merevisi produk, uji coba penggunaan, dan revisi produk akhir.

Hasil dari analisis kebutuhan menjadi landasan awal dalam potensi dan permasalahan penelitian pengembangan ini. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas V SDN 11 Kota Pontianak. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data. Data yang terkumpul digunakan untuk merencanakan pengembangan produk agar nantinya diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti menggunakan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran kepada guru kelas V SD Negeri 11 Pontianak Kota. Peneliti kemudian akan membuat desain produk yang akan dibuat setelah data terkumpul. Media pembelajaran dengan bantuan dari *Google sites* merupakan produk akhir. Pembuatan media ini memiliki dua tujuan yaitu untuk memudahkan komunikasi guru dengan siswa dan membantu siswa memahami materi sehingga dapat melakukan belajar mandiri di rumah.

Setelah desain produk selesai, produk selanjutnya siap untuk di validasi. Validasi digunakan untuk menilai desain produk yang disusun secara rasional. Menghubungi dan meminta evaluasi produk dari ahli media dan ahli materi, khususnya dosen ahli media dan dosen ahli materi pembelajaran tematik, merupakan langkah awal validasi desain media. Tenaga ahli digunakan oleh peneliti sebagai validator untuk mengevaluasi, menyarankan, dan memberikan masukan terhadap produk yang dikembangkan baik dari segi kelebihan maupun kekurangannya. Hasil evaluasi tenaga ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sehingga sesuai dengan apa yang peneliti harapkan. Ketika produk sudah dianggap layak oleh ahli media dan materi, maka pengujian dapat dimulai. Tujuan ujicoba ini adalah untuk menilai seberapa praktis produk yang dikembangkan. Produk diujicobakan kepada dua pengguna yaitu guru dan siswa.

Dalam kelompok kecil dan besar, masing-masing dilakukan tahap uji coba. 10 siswa dari kelas berpartisipasi dalam tes kelompok kecil. 25 siswa dan 2 guru dari kelas V mengikuti uji coba kelompok besar. Peneliti membuat catatan lapangan tentang kelebihan dan kekurangan produk percobaan sambil bertindak sebagai pengamat selama percobaan. Untuk memastikan kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan, Peneliti menggunakan angket dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data.

Angket responden mengenai penggunaan media pembelajaran pada saat uji coba produk di isi oleh guru dan siswa yang telah mengikuti uji coba produk. Berdasarkan hasil ujicoba produk dilapangan, jika masih ada kekurangan setelah dilakukan uji coba produk dilapangan, maka perlu dilakukan revisi tahap akhir untuk menyempurnakan produk yang dibuat.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Wawancara dan angket digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini. Guru kelas V diwawancarai untuk penelitian ini menggunakan daftar pertanyaan yang telah dibuat untuk mengetahui lebih lanjut tentang media pembelajaran yang digunakan. Validator ahli harus mengisi angket yang terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis untuk mengumpulkan informasi validasi untuk produk yang dikembangkan.. Penelitian ini menggunakan pedoman wawancara untuk mengumpulkan data, lembar validasi dari ahli media dan materi, serta alat respon untuk guru dan siswa dalam bentuk angket kepraktisan media pembelajaran.

Metode analisis data kuantitatif dan data kualitatif keduanya digunakan dalam proses analisis data untuk penelitian ini. Ahli media dan ahli materi menanggapi pertanyaan dan memberikan saran untuk perbaikan produk yang kemudian di olah menjadi data kualitatif, yang kemudian digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk. (Rahmi et al., 2019). Untuk data kuantitatif penelitian ini, hasil angket dari angket kepraktisan media pembelajaran untuk guru dan siswa, serta hasil lembar validasi berupa penilaian ahli digunakan untuk menghasilkan data kuantitatif. Untuk menentukan peringkat akhir item pertanyaan, skor rata-rata dihitung dengan mengalikan skor total jawaban seluruh responden dengan jumlah responden dikalikan jumlah item instrumen. (Widoyoko, 2018).

Data yang dikumpulkan dari hasil lembar validasi kemudian akan diperiksa dengan menghitung skor rata-rata.

Rumus : $\bar{x} = \frac{\sum x}{n \times a}$

Keterangan :

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum x$ = total nilai jawaban

n = jumlah responden

a = butir instrumen

(Widoyoko, 2018)

Nilai rata-rata dihitung dari hasil analisis dengan menerapkan kriteria tingkat validitas berdasarkan Skala Likert, dengan skala 1 sebagai skala terendah dan skala 5 sebagai skala tertinggi. Skor responden digunakan untuk membuat tabel kriteria tingkat validitas, dengan mencari skor tertinggi dan terendah, jumlah kelas, dan jarak interval. (Widoyoko, 2018).

Skor tertinggi = 5 (sangat valid)

Skor terendah = 1 (sangat tidak valid)

Jumlah kelas = 5 (sangat tidak valid- sangat valid)

Jarak interval = $(5-1)/5 = 0,8$

Selanjutnya dapat dibuat tabel tingkat kriteria validitas dengan menggunakan hasil perhitungan jarak interval seperti terlihat pada tabel dengan range 0,8 sebagai berikut.

Tabel. 1 Kriteria Validitas

Nilai	Kriteria Validitas
> 4,2 - 5,0	Sangat valid
> 3,4 - 4,2	Valid
> 2,6 - 3,4	Kurang Valid
> 1,8 - 2,6	Tidak Valid
1,0 - 1,8	Sangat Tidak Valid

Hasil angket kepraktisan media pembelajaran guru dan siswa digunakan untuk melakukan analisis data kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata setiap item. Rumus berikut digunakan untuk menentukan nilai rata-rata.

Rumus : $\bar{X} = \frac{\sum x}{n \times a}$

Keterangan :

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum x$ = total nilai jawaban

n = jumlah responden

a = butir instrumen

(Widoyoko, 2018)

Kriteria tingkat kepraktisan digunakan untuk menginterpretasikan makna temuan dari analisis nilai rata-rata. Skala Likert digunakan untuk menentukan tingkat kriteria, dengan skala 1 sebagai yang terendah dan skala 4 sebagai yang tertinggi. Jarak interval yang sangat praktis dan yang tidak dihitung menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Skor tertinggi = 4 (sangat praktis)

Skor terendah = 1 (tidak praktis)

Jumlah kelas = 4 (tidak praktis sampai sangat praktis)

Jarak interval = $(4-1)/4 = 0,75$

Tingkat kriteria kepraktisan dapat ditentukan dari hasil perhitungan jarak interval yang ditunjukkan pada tabel dengan rentang 0,75 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Nilai	Kriteria Kepraktisan
> 3,25 x 4,00	Sangat Praktis
> 2,50 x 3,25	Praktis
> 1,75 x 2,6	Kurang Praktis
1,0 x 1,75	Tidak Praktis

(Widoyoko, 2018)

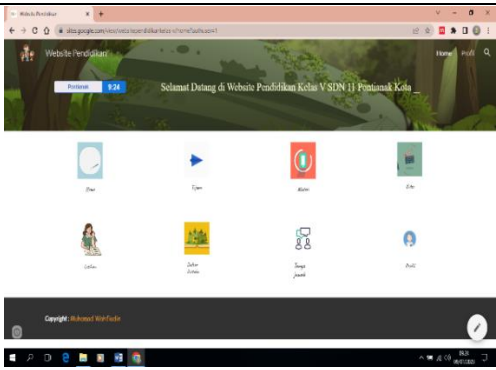

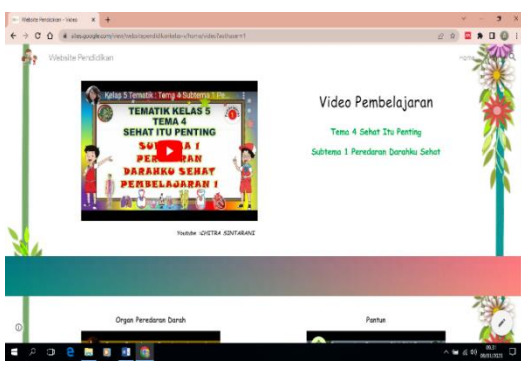
HASIL

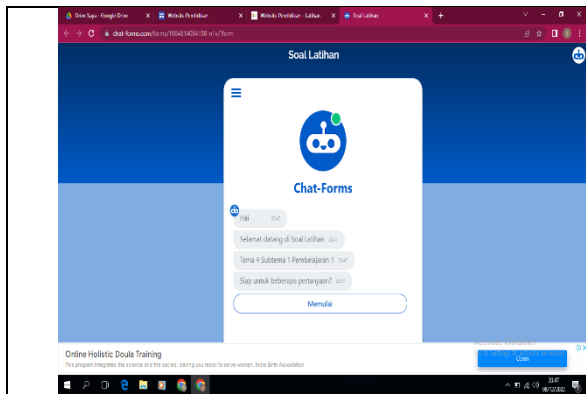
Studi Pendahuluan

Menurut temuan studi pendahuluan, kurangnya penggunaan teknologi di kelas dan sedikit antusiasme siswa untuk belajar mandiri di rumah, dan seringnya mereka menggunakan perangkat digitalnya untuk memutar dan menonton video di berbagai platform yang ada, Untuk mendukung guru dalam menyajikan materi di kelas dan untuk meningkatkan minat belajar siswa di rumah, maka media pembelajaran harus digunakan, salah satunya media pembelajaran berbantu *Google sites*.

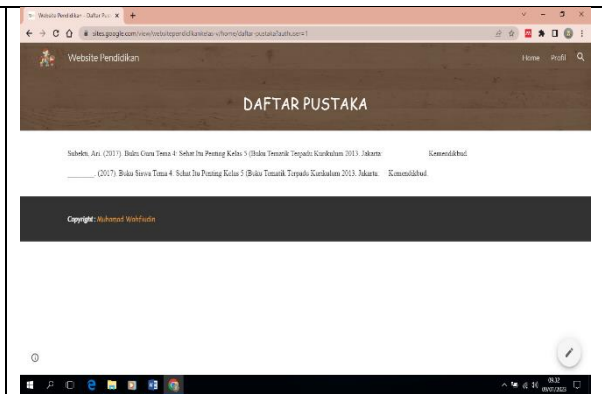
Pengembangan Produk

Pengembangan produk diawali dengan pengumpulan komponen-komponen yang diperlukan yaitu berupa buku yang dijadikan referensi untuk pembuatan media dan gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran. Langkah selanjutnya setelah mengumpulkan semua bagian adalah membuat produk sesuai dengan desain yang dibuat. Pengembangan media pembelajaran ini dibuat dengan bantuan *Google sites*. Gambar berikut menunjukkan hasil pembuatan media pendidikan dengan bantuan *Google sites*.

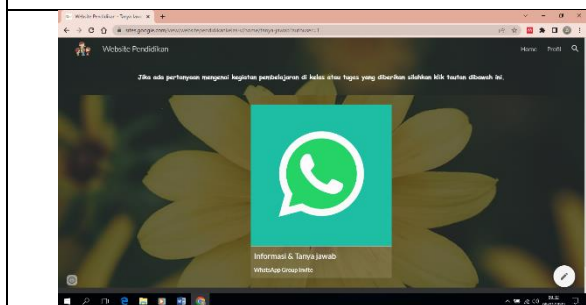
	
<p>Gambar 1. Halaman Utama</p>	<p>Gambar 2. Halaman Tujuan</p>
	
<p>Gambar 3. Halaman Materi</p>	<p>Gambar 4. Halaman Video Pembelajaran</p>



Gambar 5. Halaman Latihan



Gambar 6. Halaman Daftar Pustaka



Gambar 7. Halaman Tanya Jawab



Gambar 8. Halaman Profil

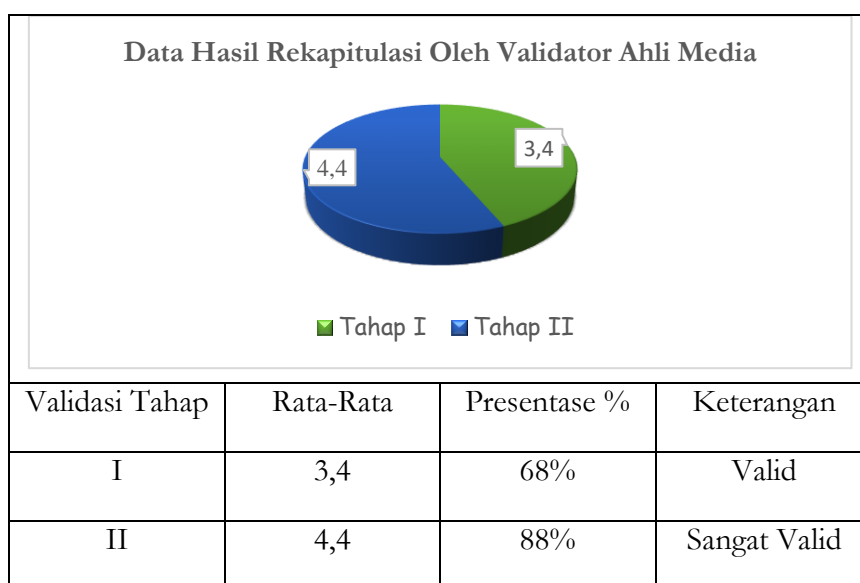
Dua orang validator yang memenuhi kriteria menyelesaikan tahap validasi kelayakan produk untuk produk media pembelajaran ini. Selain itu, ini sesuai dengan pendapat dari (Sugiyono, 2019) yang mengatakan jika Sekelompok ahli atau spesialis berpengalaman mengevaluasi produk yang dirancang selama kegiatan validasi. Untuk menemukan kelebihan dan kekurangan, setiap ahli diminta untuk menilai produk. Produk dinyatakan memenuhi nilai kelayakan dari aspek media dan aspek materi berdasarkan hasil validasi.

Hasil Kelayakan Produk Dari Aspek Media

Ahli media mengevaluasi kelayakan produk dari perspektif media dengan memberikan masing-masing dari 15 pernyataan skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Hasil penilaian mereka digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Berdasarkan hasil validasi pertama, media pembelajaran berbantu *Google sites* memperoleh hasil penilaian dengan rata-rata nilai 3,4 dengan presentase 68% dengan kategori “valid” yang berarti telah mencapai kualifikasi “layak” tetapi harus dilakukan revisi kembali dengan beberapa kritik dan saran berkaitan dengan pengembangan produk.

Produk yang telah mengalami revisi selanjutnya dilakukan validasi kedua. Pada validasi kedua, diperoleh hasil penilaian rata-rata 4,4 dengan presentase 88% kategori “sangat valid” yang bearti telah mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan dilapangan. Produk dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan tanpa revisi pada saat ini dan tidak mendapat kritik maupun saran dari ahli media. Data hasil rekapitulasi ahli media tahap II dapat dilihat pada tabel berikut.

Dibawah ini merupakan diagram hasil penilaian oleh validator ahli media tahap I dan II



Gambar 9. Hasil Penilaian ahli media tahap I dan II

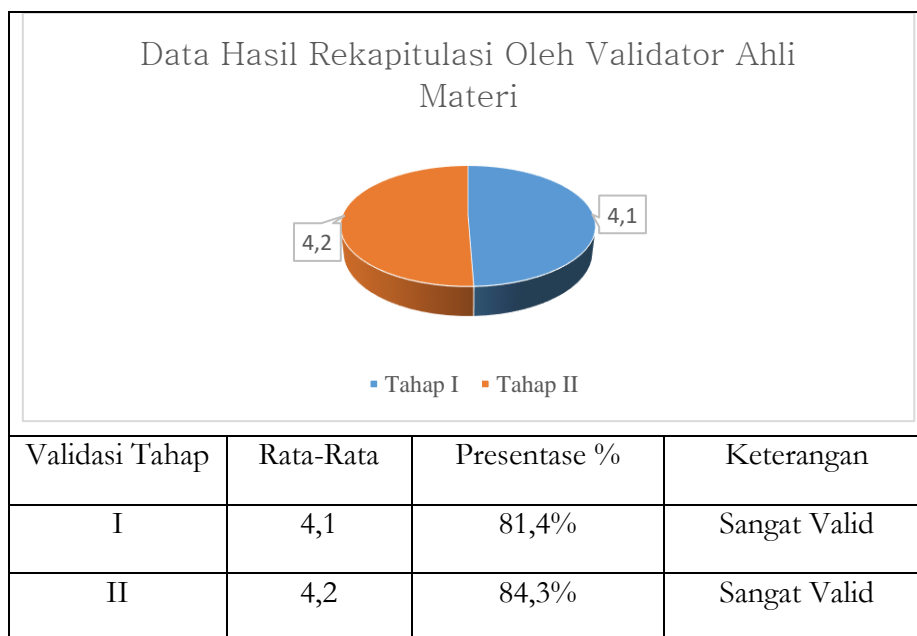
Hasil Kelayakan Produk Dari Aspek Materi

Dengan menggunakan 14 pernyataan, ahli materi memvalidasi hasil penilaian kelayakan produk dari segi materi. Setiap pernyataan mendapat skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Berdasarkan hasil validasi pertama, media pembelajaran berbantu *Google sites* memperoleh hasil penilaian rata-rata nilai 4,1 dengan presentase 81,4% kategori “sangat valid” yang bearti mencapai kualifikasi “sangat layak”, tetapi harus dilakukan revisi kembali dengan beberapa kritik dan saran berkaiatan dengan pengembangan produk tetapi harus dilakukan revisi kembali dengan beberapa kritik dan saran berkaiatan dengan pengembangan produk.

Produk yang telah mengalami revisi selanjutnya dilakukan validasi kedua. Pada validasi kedua, diperoleh hasil penilaian rata-rata 4,2 dengan presentase 84,3% kategori “sangat valid” yang bearti mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan dilapangan. Pada tahap ini, produk dianggap sangat layak untuk diujicobakan tanpa revisi dan tidak

mendapat kritik atau saran dari ahli materi. Tabel di bawah ini memuat informasi hasil rekapitulasi ahli materi tahap II.

Hasil analisis oleh validator ahli materi tahap I dan II disajikan pada diagram di bawah ini.



Gambar 10. Hasil Penilaian ahli materi tahap I dan II

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbantu *Google Sites*

Pada saat dilakukan uji coba, guru dan siswa diberikan angket kepraktisan media pembelajaran. Ujicoba pada siswa dilakukan pada kelompok kecil dan besar. Kepraktisan produk sebagai media pembelajaran ditentukan dengan menggunakan informasi tersebut.

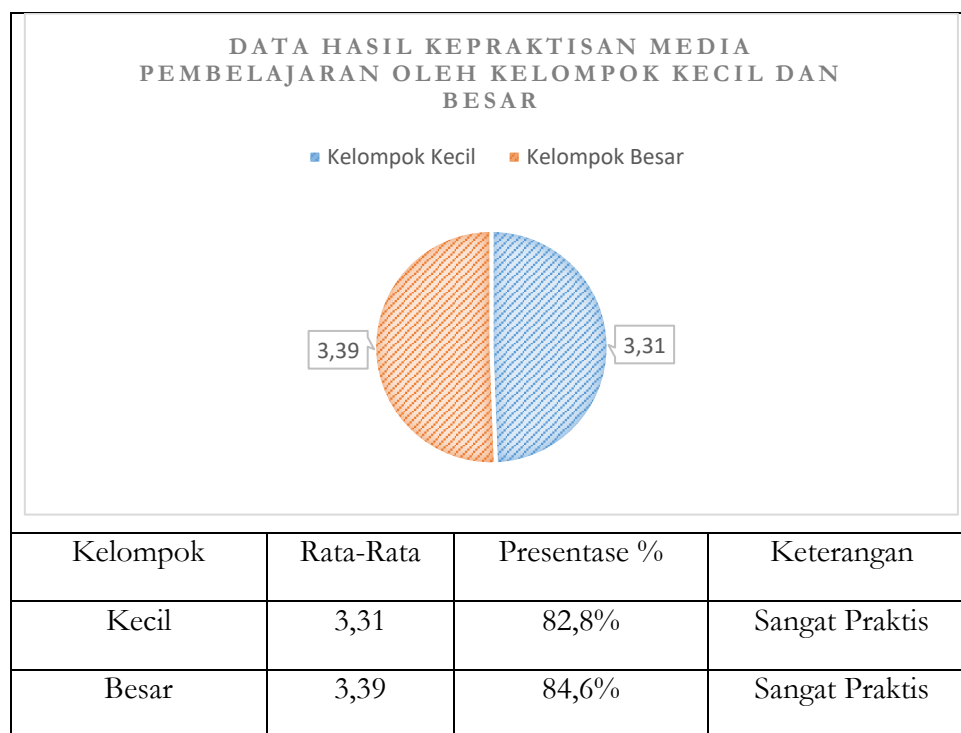
Kepraktisan Media Pembelajaran Kelompok Kecil

10 siswa mengambil bagian pengujian dalam kelompok kecil, dengan setiap pernyataan menerima skor maksimal 4 dan skor minimal 1. Diperoleh 82,8 % dari hasil penilaian kelompok kecil atau dengan skor rata-rata 3,31 kategori "Sangat Praktis" Digunakan.

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Kelompok Besar

25 siswa mengambil bagian pengujian dalam kelompok besar, dengan setiap pernyataan menerima skor maksimal 4 dan skor minimal 1. Diperoleh 84,6 % dari hasil penilaian kelompok besar atau dengan skor rata-rata 3,39 kategori "Sangat Praktis".

Diagram Berikut Menunjukkan Informasi Dari Penilaian Kelompok Kecil Dan Besar Tentang Kepraktisan Media Pembelajaran.

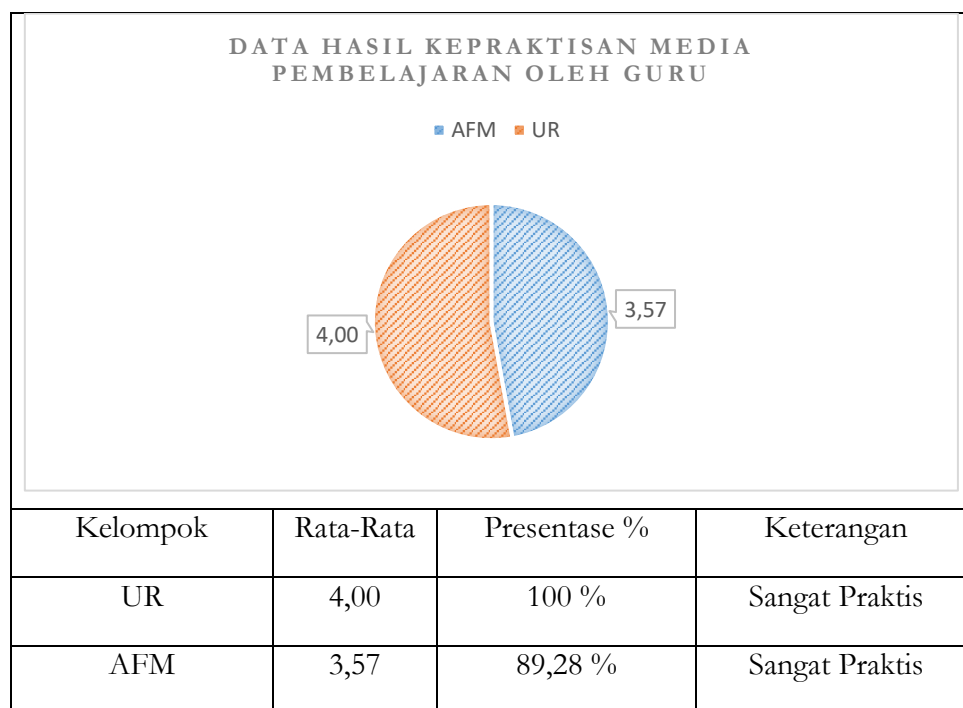


Gambar 11. Hasil Penilaian Oleh Kelompok Kecil dan Besar

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Guru

Peneliti mengevaluasi kepraktisan dengan memberikan angket media pembelajaran praktis kepada dua orang guru kelas V. Tujuh pernyataan pada angket tersebut memiliki skor maksimal 4 (sangat praktis) dan skor minimal 1 (tidak praktis) Berdasarkan hasil evaluasi kepraktisan produk pada guru, diperoleh skor rata-rata 3,78 dengan presentase 94,64 % kategori “sangat praktis”.

Data kepraktisan hasil media pembelajaran oleh guru dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 12. Hasil Penilaian Oleh Guru

PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sumber belajar untuk kelas V sekolah dasar yang dibantu *Google sites*. Dua orang validator ahli yang melakukan penilaian aspek media dan aspek materi telah melalui tahap validasi produk dengan produk media yang dikembangkan. Menurut Rina (dalam Irawan & Hakim, 2021) Jika perangkat pembelajaran memenuhi tiga kriteria evaluasi standar validitas, praktis, dan efektivitas, maka bisa dikatakan berkualitas tinggi. Tiga standar harus dipenuhi agar produk pembelajaran dianggap berkualitas tinggi, dengan kepraktisan menjadi salah satu standarnya (Irawan & Hakim, 2021).

Menurut (C. Rahayu et al., 2019) kepraktisan media di evaluasi berdasarkan seberapa mudah dapat digunakan dan disajikan. Bahasa dan konten yang digunakan harus mudah di pahami agar di anggap mudah digunakan. Sedangkan dalam penyajian berfokus pada tampilan. Perangkat pembelajaran dianggap praktis jika sesuai dengan rencana desain peneliti dan dianggap mudah digunakan di lapangan oleh guru dan siswa dengan asumsi materi dapat dipahami (Irawan & Hakim, 2021). Sesuai dengan rancangan peneliti,

perangkat pembelajaran dianggap praktis jika dianggap mudah oleh guru dan siswa untuk digunakan di lapangan selama isinya dapat dipahami (Yuanita, 2020). Oleh karena itu, apabila responden mengatakan jika perangkat pembelajaran bisa digunakan dengan mudah dan pelaksanaannya termasuk dalam kategori baik yang ditunjukkan dari hasil penilaian oleh guru dan siswa, maka perangkat pembelajaran dikatakan praktis.

Kelayakan Produk dari Aspek Media

Tingkat kelayakan produk pada kategori “sangat valid” dengan hasil penilaian rata-rata 4,4 dengan presentase 88% yang berarti telah mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan di lapangan berdasarkan penilaian pada aspek media. Gambar 9 menunjukkan hasil penilaian produk pada aspek media. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, produk dinyatakan “sangat layak” oleh ahli validator media untuk digunakan di lapangan, dimana produk sudah memenuhi kriteria dari segi aspek media. Menurut Winarno (dalam Ernawati, 2017) indikator penilaian kelayakan dari aspek media diantaranya “*interface, navigation, dan robustness*”. Pengembang media pembelajaran harus mempertimbangkan penulisan teks, animasi, grafik, audio, dan video karena penampilan produk akhir sangat menentukan. Pengguna tidak akan kesulitan mengakses program berkat kemudahan penggunaan dan kejelasan navigasi. Konsistensi dalam navigasi juga sangat penting. Dilihat dari segi kekokohan atau ketahanan produk, program tidak boleh membuat kesalahan atau gagal.

Kelayakan Produk dari Aspek Materi

Tingkat kelayakan produk pada kategori “sangat valid” dengan hasil penilaian rata-rata 4,2 dengan presentase 84,3% yang berarti telah mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan di lapangan berdasarkan penilaian pada aspek materi. Gambar 10 menunjukkan hasil penilaian produk pada aspek materi. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, produk dinyatakan “sangat layak” oleh ahli validator materi untuk digunakan di lapangan, dimana produk media pembelajaran sudah sesuai dalam aspek materi. Menurut Saputri (dalam Fernando et al., 2022) Materi harus dipilih sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, dan soal latihan yang sesuai dengan sub materi yang diberikan dalam media pembelajaran.

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbantu *Google Sites*

Media pembelajaran dianggap praktis menurut Nieveen (dalam Faradayanti, 2020), jika pengguna berpikir bahwa produk dapat dan mudah digunakan dan sesuai dengan keinginan pengembang. Evaluasi kepraktisan media pembelajaran dapat dilakukan dengan

melihat bagaimana reaksi pengguna terhadap penggunaannya. Siswa dan guru diberikan angket tentang penggunaan media pembelajaran, dan angket ini berisi jawabannya. Kepraktisan pengembangan produk ditentukan oleh respon guru dan siswa, yang menurutnya media mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Produk media pembelajaran mendapat nilai “sangat praktis” berdasarkan hasil uji kepraktisan produk yang dilakukan pada guru dan siswa. Gambar 11 menggambarkan kepraktisan produk dalam uji coba kelompok kecil dan besar. Produk dianggap "sangat praktis" berdasarkan hasil uji kepraktisan. Gambar 12 menunjukkan data hasil ujicoba kepraktisan media pembelajaran oleh guru. Berdasarkan data tersebut, produk dinyatakan “sangat praktis” oleh guru maupun peserta didik.

KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian dan pemaparan yang telah dibuat.: *Pertama*, diukur dari aspek media, media pembelajaran berbantu *Google sites* dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam membantu siswa dan guru memahami dan menyampaikan materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan Hasil penilaian oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,4 dengan presentase 88% pada kegiatan uji coba yang termasuk kriteria “sangat valid” yang bearti produk telah mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan.

Kedua, Media pembelajaran yang diakses melalui *Google sites* dinilai “Sangat Layak” digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di rumah dari segi materi. hal ini juga diperkuat oleh hasil validasi dari validator ahli materi yaitu memperoleh nilai rata-rata 4,2 dengan presentase 84,3 % yang termasuk kriteria “sangat valid” yang bearti produk telah mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk digunakan.

Ketiga, dilihat dari tingkat kepraktisan media pembelajaran berbantu *Google sites* berdasarkan respon kepraktisan pada ujicoba kelompok kecil dengan 10 orang peserta didik diperoleh skor rata-rata 3,31 yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”, dan pada ujicoba kelompok besar dengan 25 orang peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,39 yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Penilaian yang dilakukan oleh dua orang guru kelas V memperoleh nilai rata-rata 3,78 kategori “sangat praktis”. Berdasarkan informasi yang telah diberikan di atas, penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan

bantuan *Google sites* dapat menjadi variasi yang berbeda dari media pembelajaran yang dipakai oleh guru dan siswa untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dan di rumah.

Peneliti membuat media pembelajaran yang masih sederhana, agar dapat dikembangkan lebih lanjut dan ditingkatkan sesuai kebutuhan, peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk meningkatkan konten pembelajaran dalam produk media pembelajaran, menambahkan fitur yang lebih menarik ke media, dan memanfaatkan kemajuan teknologi secara lebih besar, khususnya untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif atau variasi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faradayanti, K. A. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Menunjang E-Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk. *09(1)*, 675–683. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36450/32380>
- Fernando, S., Sabri, T., & Suparjan. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V. *Journal Tunas Bangsa*, 9(1), 18–32. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/1717/>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tabta Media Group* (Issue Mei).
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Rahayu, C., Eliyarti, E., & Festiyed, F. (2019). Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Generative Learning dengan Pendekatan Open-ended Problem. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(3), 164. <https://doi.org/10.20527/bipf.v7i3.6139>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (1st ed.). Alfabeta.
- Suryanto, D. A. (2018). Analisis Perbandingan Antara Blogger dan Google Site. *Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/60091>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.