

## PENGEMBANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* SEBAGI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Novi Verdiana Nisa<sup>1</sup>, Haryanti<sup>1</sup>, A.F Suryaning Ati MZ<sup>2</sup>, Mochammad Miftachul Huda<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia<sup>1</sup>

Email: [verdiananovi@gmail.com](mailto:verdiananovi@gmail.com)<sup>1</sup>, [fatihasurya92@gmail.com](mailto:fatihasurya92@gmail.com)<sup>2</sup>, [mr.huda15@gmail.com](mailto:mr.huda15@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Diperoleh beberapa kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran tatap muka di kelas penyampaian materi yang bersifat konvensional, dengan banyak ceramah yang membuat siswa cenderung bosan serta tidak interaktif yang dapat menimbulkan kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *website* interaktif menggunakan *Google Sites*, sehingga menjadikan proses pembelajaran interaktif dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi siswa. *Google Sites* dapat dipahami sebagai salah satu produk yang dimiliki oleh *google* sebagai *tools* pembuatan situs, yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok. *Google sites* juga salah satu *website* yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah, Untuk mendeskripsikan validitas media *website* interaktif menggunakan *Google Sites* Pada materi Bumi dan Alam Semesta Sekolah Dasar kelas V SDN 2 Tabakrigadung, Untuk Mendeskripsikan kepraktisan siswa terhadap media *website* interaktif menggunakan *Google Sites* pada materi Bumi dan Alam Semesta Sekolah Dasar kelas V SDN 2 Tambakrigadung, Untuk Mendeskripsikan keefektivan siswa terhadap media *website* interaktif menggunakan *Google Sites* pada materi Bumi dan Alam Semesta Sekolah Dasar kelas V SDN 2 Tambakrigadung. Metode analisa yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*

Hasil analisa menjelaskan bahwa Pengembangan media pembelajaran berbasis *Website* menggunakan *Google Sites* ini menghasilkan produk berupa *Website* pembelajaran yang mempunyai banyak *Fitur* produk yang dikembangkan. Hasil validasi menyatakan bahwasanya media pembelajaran berbasis *Website* menggunakan *Google Sites* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan uji coba lapangan dan uji coba terbatas disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangat baik atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, IPA, Google Sites.

### **Abstract**

*Obtained a number of obstacles experienced by students in face-to-face learning in conventional class delivery of material, with lots of lectures that make students tend to be bored and not interactive which can lead to a lack of enthusiasm for students in learning. So researchers will develop interactive website learning media using Goggle Sites, so as to make the learning process interactive and innovative which can improve student achievement. Google Sites can be understood as one of the products owned by Google as a site creation tool, which can be used for personal or group purposes. Google sites are also a website that can be utilized in the learning process.. The purpose of this research is to describe the validity of interactive website media using Google Sites on Earth and the Universe of Elementary School grade V SDN 2 Tabakrigadung, to describe students' practicality of interactive website media using Google Sites on Earth and the Universe material at Elementary School grade V SDN 2 Tambakrigadung, to describe the effectiveness of students on interactive website media using Google Sites on Earth and the Universe material at Elementary School grade V SDN 2 Tambakrigadung9. The analytical method used is the research and development (R&D) method.*

*The results of the analysis explain that the development of website-based learning media using Google Sites produces a product in the form of a learning website that has many product features being developed. The results of the validation stated that Website-based learning media using Google Sites developed by researchers could be categorized as very valid for use in learning. Based on field trials and limited trials it was concluded that website- based learning media is very good or suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** *Interactive learning media using Google sites*

### **Pendahuluan**

Masalah utama dalam pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA sudah lebih baik, hanya saja guru belum memfasilitasi siswa dengan media interaktif. Dalam pembelajaran konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, sehingga siswa lebih dominan mendengarkan penjelasan dari guru melalui buku pegangan. Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas

penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website untuk mata pelajaran IPA, yang bermanfaat untuk memberikan edukasi dan pembelajaran dengan lebih menarik sehingga peserta didik memiliki semangat dan antusias dalam belajar. Diperoleh beberapa kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran tatap muka di kelas penyampaian materi yang bersifat konvensional, dengan banyak

ceramah yang membuat siswa cenderung bosan serta tidak interaktif yang dapat menimbulkan kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *website* interaktif menggunakan *Google Sites*, sehingga menjadikan proses pembelajaran interaktif dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi siswa. *Google Sites* dapat dipahami sebagai salah satu produk yang dimiliki oleh *google* sebagai *tools* pembuatan situs, yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok. *Google sites* juga salah satu *website* yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terbukti bahwa penggunaan *Google Sites* yang dapat dipahami sebagai perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks gambar, animasi video yang disajikan secara interaktif untuk pembelajaran yang diterapkan pada jenjang SMA. Adapun pada penelitian kali ini memiliki perbedaan bahwa peneliti akan menerapkan ke jenjang SD, dengan harapan menghasilkan efek pembelajaran yang baik yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Karena hal diatas peneliti mengembangkan

sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *website Google Sites* sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Website Google Sites*. Untuk itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Website Interaktif Menggunakan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”.

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menghasilkan sebuah produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *website* interaktif berbasis *Google Sites* dapat dijadikan sebagai media IPA siswa di sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah *website* interaktif berbasis *Google sites* yang akan diuji cobakan pada siswa kelas V SDN 2 Tambakrigadung. Uji coba terbatas

dengan menggunakan 10 siswa kelas V SDN 2 Tambakrigadung, dan dengan uji coba lapangan dengan menggunakan 30 siswa kelas V SDN 2 Tambakrigadung dengan jumlah 30 siswa.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Validasi Media

Hasil Validasi Ahli Media Pada validasi media memberikan penilaian dalam segi aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek kegrafisan yang berisi 8 pernyataan. berikut penyajian data hasil validasi media oleh ahli media.

Aspek penilaian	Skor ahli		Rata-rata total
	1	2	
Kualitas penyajian	5	4,6	4,8
Kualitas pembelajaran	4,3	5	4,6
<b>Rata-rata total</b>			<b>4,7</b>

Berdasarkan table menunjukan hasil validasi ahli media yang menilai aspek kualitas penyajian dan kualitas pembelajaran dengan hasil rata – rata 4,7 Jadi, Hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli media adalah 94% yang pada tabel termasuk kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa *website* interaktif dinyatakan

layak digunakan.

#### Hasil Validasi Desain

Pada validasi desain memberikan penilaian dalam segi aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek kegrafisan yang berisi 10 pernyataan. Berikut penyajian data hasil validasi desain oleh ahli desain.

Aspek Keseluruhan	Skor Ahli		Rata-rata total
	1	2	
	4,5	4,6	4,5
<b>Rata-rata total</b>			<b>4,5</b>

Berdasarkan tabel menunjukan hasil validasi ahli desain yang menilai aspek keseluruhan dengan hasil rata – rata 4,5 dengan kategori layak. Jadi, Hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli media adalah 90% yang pada tabel yang menunjukan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli desain dapat disimpulkan bahwa *website* interaktif dinyatakan layak digunakan.

#### Hasil Validasi Materi

Hasil rata-rata yang telah diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penelitian oleh ahli materi . tabel menunjukan hasil validasi ahli materi yang menilai aspek kualitas isi

materi dan kualitas pembelajaran dengan hasil rata – rata 4,5. Jadi, Hasil kelayakan media pembelajaran menurut ahli media adalah 90% yang pada tabel termasuk kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa *website* interaktif dinyatakan layak digunakan.

### Hasil Respon Siswa uji coba terbatas (tahap 1)

Pengisian angket dilakukan diakhir pembelajaran dan diisi secara personal Berikut ini table angket respon siswa pada uji coba terbatas.

Jumlah Responden	Jumlah		
	Keseluruhan	Rata-rata	Presentase
20	271	27,1	90%

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil respon siswa uji coba terbatas yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata – rata 13,7 dengan kategori layak.

### Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan (Tahap 2)

Berikut ini table respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan *website* pada uji coba lapangan menunjukkan hasil respon siswa uji coba lapangan yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata – rata

27,1 dengan kategori layak.

Berdasarkan hasil yang diperoleh angket respon pada tahap uji coba lapangan mendapat presentase sebesar 90% dengan kategori “sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *website* memberikan kemudahan dan ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan *website*

### Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan (Tahap 2)

Berikut ini table respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan *website* pada uji coba lapangan.

Jumlah Responden	Jumlah		
	Keseluruhan	Rata-rata	Presentase
20	271	27,1	90%

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil respon siswa uji coba lapangan yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata – rata 27,1 dengan kategori layak.

### Hasil Aktivitas Siswa pada uji coba terbatas (Tahap 1)

Angket aktivitas siswa diisi oleh teman sejawat ataupun guru. Berikut adalah hasil dari angket aktivitas siswa pada uji coba terbatas (tahap 1).

Nama	Jumlah	Presentase
DAM	14	93%
HAA	13	86%
<b>Presentase Total</b>		<b>89,5%</b>

## Nama Penulis, Nama Penulis

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan *website* secara keseluruhan dengan mendapat presentase 89,5% dengan kategori “layak”. Jadi hasil kelayakan pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan *website* secara keseluruhan mendapat presentase 89,5% dengan kategori layak digunakan.

### Hasil Aktivitas Siswa Pada Uji Coba Lapangan ( Tahap 2)

Berikut adalah hasil dari angket aktivitas siswa pada uji coba lapangan (tahap 2).

Nama	Jumlah	Presentase
DAM	12	80%
HAA	14	86%
<b>Presentase Total</b>		<b>83%</b>

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba lapangan saat pembelajaran menggunakan *website* secara keseluruhan dengan mendapat presentase 83% dengan kategori “layak”.

### Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan situs web Google menghasilkan suatu produk berupa situs web pembelajaran dengan banyak fitur yang dikembangkan yang merespon komponen komponen materi pembelajaran sesuai penelitian . sehingga sangat cocok diterapkan sebagai media pembelajaran.

Validasi pada bagian materi dilakukan oleh salah satu validator ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan validasi pada bagian media dilakukan oleh salah satu validator ahli media yang memperoleh persentase sebesar 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web menggunakan situs Google yang dikembangkan oleh peneliti. dapat digolongkan sangat berharga untuk keperluan akademis.

## Daftar Pustaka

- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Alami, Y. (2020). 71-Article Text-207-1-10-20201027. In *Institision* (Vol. 2).
- Amri, M. S., Sudjimat, D., & Nurhadi, D. (2020). Mengkombinasikan Project-Based Learning dengan STEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknikal dan Karakter Kerja Siswa SMK. *Jurnal Teknologi, Kejuruan, Dan Pengajarannya*, 43(1), 41–50. <http://journal2.um.ac.id/index.php/teknologi-kejuruan/article/view/16643>
- Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*
- Fernando, A., Ardiana, D. P. Y., & Mawati, A. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.co.id>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JurnalJendela Pendidikan*, 2(01), 125–130. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.141>.
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.658](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658)
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengmbangan Media Pembelajaran*. KENCANA. <https://books.co.id>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>

- Mz, Z. A., & Thahir, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5Pekanbaru*. 1(1), 25–33.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- MZ, A. . S. A., Rusijono, R., & Suryanti, S. (2021). Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan BerpikirKreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2685–2690. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1260>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Kolerasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3, 909–915. <https://www.neliti.com/publications/450107/korelasi-antara-motivasi-belajar-dengan-hasil-belajar-siswa-dalam-pembelajaran-i>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172.