

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "NARES" BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA MATERI INDONESIA KAYA RAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Yustiana Aisyah Nur Chofifah**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [yustiana.20129@mhs.unesa.ac.id](mailto:yustiana.20129@mhs.unesa.ac.id) )

**Ganes Gunansyah**

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya ( [ganes.dikdas@gmail.com](mailto:ganes.dikdas@gmail.com) )

### Abstrak

Peneliti mendapatkan hasil belajar IPS kelas IV Tema 9 Subtema 2 tahun ajaran 2022/2023 yang memuat kompetensi sumber daya alam yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Sejumlah 30 siswa memperoleh nilai rata-rata 60 dari 100. Sebanyak 80,85% dari total siswa belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 75. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* pada materi Indonesia kaya raya siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Subjek penelitian, yaitu 29 siswa kelas V-D SDN Kepanjen 2 Jombang. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dari ahli media sebesar 90% dan ahli materi 96% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan dari angket respon siswa sebesar 84,82% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan berdasarkan hasil *pretestt-posttest* dari segi ketuntasan belajar sebesar 93,10% kategori sangat baik serta peningkatan belajar melalui N-Gain sebesar 0,76 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** pengembangan, media pembelajaran interaktif, *Google Sites*

### Abstract

Researchers obtained the results of class IV social studies learning Theme 9 Subtheme 2 of the 2022/2023 academic year which contains natural resource competencies that do not reach the specified minimum completeness criteria (KKM). A total of 30 students obtained an average score of 60 out of 100. As many as 80.85% of the total students have not reached the specified KKM, which is 75. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The research subjects of the study were 29 students of fifth D grade of SDN Kepanjen 2 Jombang. Data collection instruments in the form of validation sheets, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used are validity analysis, practicality analysis, and effectiveness analysis. The result showed validity from media experts of 90% and material experts of 96% with very valid category. The practicality of the study response questionnaire was 84.82% with very practical category. Effectiveness based on *pretestt-posttest* results in terms of learning completeness of 93.10% with very good category and learning improvement through N-Gain of 0.76 with high category. It can be concluded that the are development of interactive learning media "NARES" based on google site feasible for use in the learning.

**Keyword:** development, interactive learning media, *Google Sites*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang sudah menyeluruh hampir ke seluruh dunia. Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi telah memasuki beberapa bidang yang terdapat pada kehidupan manusia setiap hari, khususnya bidang pendidikan. Salah satu hasil teknologi yang dapat diakses di segala tempat dan waktu adalah internet. Adanya internet, kita dapat menemukan berbagai informasi dan segala sesuatu dapat meningkatkan produktivitas. Dalam beberapa tahun terakhir, sistem pendidikan Indonesia telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Suatu pembelajaran yang baik dan sesuai dengan zaman adalah pembelajaran

yang dirancang dan berfokus pada siswa supaya mampu mengembangkan berbagai keterampilan yang telah dimiliki. Pembelajaran pada saat sekarang, menuntut tenaga pendidik, kependidikan, dan siswa untuk menguasai keterampilan yang relevan. Perubahan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perubahan yang signifikan dalam semua aspek pendidikan. Contohnya, proses pembelajaran, metode pengajaran, media pembelajaran, dan sebagainya. Pembelajaran di beberapa sekolah di Indonesia banyak dipengaruhi oleh dari hasil perubahan perilaku masyarakat yang mengarah pada generasi digitalisasi (Rahayu, 2022).

Peran dan tanggung jawab guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran adalah

suatu implementasi dari rencana pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru. Perencanaan pembelajaran yang teratur dan kreatif akan membuat suatu pembelajaran berjalan dengan baik dan optimal (Widyanto dan Wahyuni, 2022). Upaya menjadi seorang guru yang profesional, yaitu harus dapat menguasai sumber belajar, metode, dan media pembelajaran, Tidak hanya itu, guru juga harus dapat menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan zaman. Sehingga, siswa harus memiliki keinginan untuk belajar agar bisa tercapainya tujuan pembelajaran itu. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru harus bisa mencari cara agar bisa membangun motivasi belajar siswa. Menurut Tafonao (2018), guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran baik dan kreatif saat di dalam maupun di luar kelas. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam metode pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan SD telah membantu meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran. Teknologi dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan tingkat kreativitas dan kinerja siswa.

Sebagai salah satu cara untuk mengajarkan teknologi kepada siswa adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital ini menggunakan data digital atau memiliki kemampuan untuk menghasilkan sesuatu dalam bentuk digital yang dapat diakses, dikerjakan, dan dibagikan melalui perangkat digital juga (Batubara, 2021). Media pembelajaran adalah segala jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dari sumber kepada siswa secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan mereka menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Hamzah & Lamatengo, 2019). Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan dan sarana fisik penyampaian materi pendidikan yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya mencakup teknologi perangkat keras tetapi juga metode komunikasi tertulis, visual, dan pendengaran (Rusman et al., 2019).

Media pembelajaran tersebut sebagai sarana penyajian materi dan sesuai dengan karakteristik siswa pada zaman sekarang. Selain itu, salah satu keuntungan dari menggunakan media pembelajaran digital adalah fleksibel, yang berarti siswa dapat menggunakannya secara bebas tanpa batasan pada jam pelajaran tertentu. Oleh karena itu, guru harus terus bisa memperbarui pengetahuan siswa dengan cara berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran digital, agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Keterbatasan sumber belajar, keterbatasan guru dalam desain media, dan keterbatasan fasilitas sekolah adalah masalah umum di berbagai sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti pada wali kelas VI, yang tahun kemarin sebagai wali kelas V di SDN Kepanjen 2 Jombang pada tanggal 5 November 2023, peneliti mendapatkan hasil belajar IPS kelas IV Tema 9 Subtema 2 tahun ajaran 2022/2023 yang memuat kompetensi sumber daya alam yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Sejumlah 30 siswa memperoleh nilai rata-rata 60 dari 100. Sebanyak 80,85% dari total siswa belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 75. Peneliti juga menemukan beberapa permasalahan pembelajaran, di antaranya pertama, siswa kesulitan dalam menemukan sumber belajar. Kedua, guru kesulitan dalam menemukan variasi belajar (konsep, proses, dan isi pembelajaran). Konsep yang dimaksud adalah guru harus memahami karakteristik siswa dalam satu kelas. Tidak hanya karakteristik, tetapi juga gaya belajar mereka. Sebagai seorang guru harus dapat mempersiapkan kegiatan belajar mengajar dengan maksimal.

Proses, yaitu proses suatu pembelajaran di dalam kelas dengan disesuaikan gaya belajar masing-masing siswa. Guru diharap dapat membebaskan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan selalu memantau kegiatan siswa dalam pembelajaran. Tindak lanjut dari kegiatan konsep, siswa dapat dibentuk menjadi beberapa kelompok sesuai dengan gaya belajar siswa. Isi, keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran harus berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran harus memuat kesan dan pesan yang mudah didapat oleh siswa. Ketiga, penggunaan media pembelajaran masih monoton dan yang paling sering digunakan adalah penayangan video di YouTube dan PowerPoint (PPT). Permasalahan ketiga dinilai sangat sederhana dan tidak merepotkan guru untuk membuat media pembelajaran karena terkadang guru tidak mempunyai waktu yang cukup untuk menyiapkan media pembelajaran yang variatif. Untuk sarana dan prasana pada sekolah tersebut sangatlah mendukung karena setiap kelas sudah dipasang LCD dan proyektor sebagai penunjang yang membantu terlaksananya media pembelajaran.

Kemudian, peneliti juga bertanya mengenai kurikulum yang dipakai pada tahun lalu pada kelas V guna menyinkronkan materi. Hasil dari pertanyaan tersebut adalah untuk kelas V tahun ajaran kemarin masih belum menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka baru serentak dilaksanakan pada seluruh jenjang kelas di tahun ajaran 2023/2024. Namun, setelah peneliti dan narasumber melakukan tanya jawab mengenai materi Sumber Daya Alam, narasumber menyampaikan bahwa pemahaman siswa pada materi tersebut kurang maksimal. Guru menyebutkan bahwa siswa mengalami kebingungan dalam menyebutkan pemanfaatan sumber daya alam dari

tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Hal tersebut sesuai dengan hasil belajar siswa kelas IV dan guru menambahkan bahwa IPS merupakan pembelajaran baru yang berdiri sendiri. Sehingga, terkadang siswa kurang mengetahui lebih detail mengenai apa yang dibahas dalam pembelajaran IPS.

Pada jenjang kelas IV, V, VI, siswa diberikan keleluasan untuk dapat mengoperasikan *handphone* di dalam kelas. Setiap kelas berjumlah 27-30 siswa, Sebagian besar dari jumlah siswa satu kelas, memiliki *handphone*. Namun, mengenai izin untuk membawa dan mengaktifkan *handphone* kembali kepada dan atas persetujuan wali kelas masing-masing. Guru memberikan peneliti penguatan untuk mengambil salah satu materi IPAS yang dirasa terlalu kompleks bagi siswa. Akhirnya, peneliti menyampaikan bahwa materi yang akan diangkat adalah materi Indonesia Kaya Raya yang berfokus pada Sumber Daya Alam di Indonesia. Secara tidak langsung, materi tersebut juga sesuai dengan implementasinya yang mana jatuh pada kelas V semester 2. Sehingga, guru mendukung dan siap turut aktif menyukseskan penelitian yang akan dilaksanakan pada sekolah tersebut. Peneliti juga bertanya mengenai kebutuhan dari permasalahan yang ada di sekolah. Guru menjawab dan memberikan saran untuk disediakan serta dikenalkan mengenai media yang berisikan beberapa informasi. Peneliti menyampaikan konsep media yang akan dibuat dan melihat seberapa penting media yang akan digunakan. Pihak guru pun menyetujui karena memang yang dibutuhkan adalah media yang bervariasi.

Dari berbagai temuan penulis, terdapat relevansi dengan penelitian sebelumnya tentang penggunaan media pembelajaran berbasis website. Penelitian terkait yang dilakukan oleh peneliti antara lain, HF Prayitno (2023) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD/MI". Pada jurnal tersebut disampaikan bahwa hanya membahas pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dalam konteks studi sosial. Oleh karena itu, generalisasi temuan mungkin terbatas dan tidak dapat diterapkan secara luas pada pelajaran atau tingkat Pendidikan lainnya. Selain itu, jurnal tersebut juga tidak memberikan informasi tentang hasil evaluasi atau pengukuran efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa dengan efektif dan efisien menguasai serta memahami persebaran dan proses terbentuknya sumber daya alam tidak hanya menghafal melainkan dapat mengimajinasikan secara visual tentang materi. Tidak hanya itu, sarana pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif akan menarik minat siswa dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti, Rizky dan Putri (2022) dengan judul "Analisis Pembelajaran IPS Berbasis Web dengan *Linktree* pada

Materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas 4 Sekolah Dasar". Penelitian tersebut tidak dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan *Linktree* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional. Namun, jurnal ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi Pendidikan dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis web menggunakan *Linktree*. Penelitian tersebut dapat menciptakan motivasi dan pengalaman belajar yang positif bagi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.

Laura Yulianing Purwita (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Google Sites* Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar". Pada penelitian ini peneliti hanya mengembangkan media dengan isi materi, game, dan evaluasi. Berdasarkan Jurnal tersebut media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat menjadi pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, tidak membutuhkan biaya, dan mudah digunakan oleh guru. Selain itu, pengembangan media seperti ini dapat digunakan sebagai referensi untuk ide pengembangan media berikutnya. Media dengan model terbaru harus disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi siswa. Kadek, NK, dan IMC (2021) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web *Google Sites* pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Peningkatan kemampuan guru untuk membuat bahan ajar berkualitas tinggi dengan menggunakan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran karena hal tersebut dapat membantu siswa belajar lebih baik dengan menyusun pelajaran dengan cara yang paling menarik. Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah bahan ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran online. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan pengembangan yang dapat memperpanjang domain dan hosting bahan ajar berbasis *Google Sites*, sehingga dapat digunakan seterusnya. *Google Sites* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Adzkiya & Suryaman, 2021). Selain itu, *platform* ini memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan pengajaran di sekolah berkat berbagai fitur kolaboratifnya dan kemudahan penggunaan *Google Sites*.

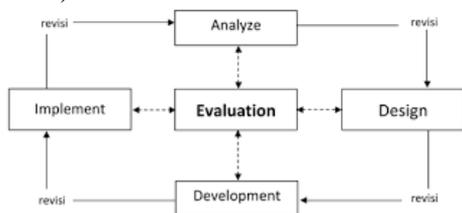
Beberapa paparan di atas, menambah kepercayaan penulis untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan proses belajar antara siswa dan guru. Penulis akan berfokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran. Suatu pengembangan dapat terbentuk oleh berbagai hal, terutama pada bidang media. Media pembelajaran merupakan sarana pembantu pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar

mengajar di dalam kelas. Pengembangan media interaktif dapat dikonsepsi secara inovatif dan berkelanjutan. Selain itu, juga dapat memicu perkembangan siswa untuk menjadikan pribadi yang lebih bersemangat dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari peristiwa di atas, Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* untuk materi Indonesia Kaya Raya kelas V. Pilihan media ini disebabkan oleh keinginan peneliti untuk menyalurkan inovasi media pembelajaran yang mudah dirancang oleh guru dan mudah diakses oleh seluruh siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki banyak manfaat (Gunawan, 2020).

Adanya *Google Sites*, guru dapat membuat media pembelajaran materi IPS yang bervariasi melalui beberapa macam fitur. Materi tersebut disebut dengan sebutan “NARES”. “NARES” memiliki singkatan “*Natural Resource*”. Artinya, yaitu sumber daya alam. Jadi, nantinya pada media yang peneliti kembangkan berfokus pada sumber daya alam yang dimiliki dan tersebar dari beberapa daerah yang ada di Indonesia. Hal tersebut selinier dengan materi yang ada pada Indonesia Kaya Raya pada kelas V SD. Media yang akan dikembangkan peneliti adalah website *Google Sites* akan diisi dengan media interaktif. Pada setiap halaman website terdapat audiovisual dan siswa akan lebih tertarik karena pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, serta mengesankan. Website ini nantinya akan dikemas sebaik, ringkas, dan sedemikian rupa untuk dapat diakses secara mudah, efisien, dan praktis bagi khalayak umum, khususnya siswa kelas V SD di seluruh Indonesia. Website yang peneliti kembangkan ini akan ditambah dengan visualisasi konsep yang beragam, inovatif, menarik, dan interaktif. Tidak hanya itu, website ini juga dilengkapi dengan fitur unggulan berupa layanan tanya jawab untuk menghubungi ahli materi/guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran interaktif “NARES” berbasis *google sites* pada materi Indonesia kaya raya siswa Kelas V sekolah dasar.

**METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE (Dick & Cary, 1996)

Subjek uji coba lapangan pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kepanjen 2 Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang yang berjumlah 29 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan tes dengan instrumen berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan lembar soal *pretest* dan *posttest*. Jenis data data kualitatif diperoleh dari saran ahli dan komentar siswa. Sedangkan, data kuantitatif berasal dari hasil penilaian ahli, angket respon, dan hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif “NARES” berbasis *google sites*. Analisis kevalidan dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media berupa instrumen angket skala Likert. Perolehan uji validasi dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$Presentase \% = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Sugiyono (2019)

Sumber: data sekunder diolah, 2024

Hasil persentase tersebut dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan tabel kevalidan ahli materi dan ahli media berikut ini:

Tabel 1 Kriteria Presentase Kevalidan Media

Presentase	Kriteria	Keterangan
81 – 100%	Sangat valid	Dapat digunakan dan tidak perlu revisi
61 – 80%	Valid	Dapat digunakan dan terdapat beberapa bagian yang perlu direvisi
41 – 60%	Kurang valid	Belum dapat digunakan sehingga perlu revisi besar
21 – 40%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan dan perlu revisi seluruhnya
0 – 20%	Sangat tidak valid	Tidak untuk digunakan

Riduwan (2013)

Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran “NARES” dianggap valid untuk digunakan dalam pembelajaran apabila mencapai kriteria valid atau sangat valid. Analisis kepraktisan didapat dari data hasil angket respon siswa yang dihitung menggunakan rumus dari skala likert berikut ini:

$$Presentase \% = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Sugiyono (2019)

Hasil perhitungan rumus di atas akan dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan tabel praktis data pengguna berikut ini:

Tabel 2 Kepraktisan Data Pengguna

Presentase	Kriteria
81 – 100%	Sangat praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup praktis
21 – 40%	Kurang praktis
0 – 20%	Sangat tidak praktis

Sudjiono (2015)

Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran "NARES" dianggap praktis untuk digunakan dalam pembelajaran apabila mencapai kriteria praktis atau sangat praktis. Analisis keefektifan didapat dari data hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang mendapatkan nilai lebih tinggi dari KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal), yaitu 75. Data tes peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase \%} = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Sugiyono (2019)

Hasil perhitungan dari rumus di atas akan dianalisis dan disusun berdasarkan tabel tingkat efektivitas media berikut ini:

Tabel 3 Efektivitas Media

Presentase	Kriteria
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang
0 – 20 %	Sangat kurang

Arikunto (2016)

Dilakukan Uji-T menggunakan *Paired Sample Test* dengan aplikasi SPSS yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* saat melakukan uji coba atau implementasi terhadap media "NARES" berbasis *Google Sites*. Adapun hipotesis untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. H<sub>0</sub> : tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah pada hasil belajar siswa selama penggunaan media "NARES" berbasis *Google Sites*.

- b. H<sub>1</sub> : ada perbedaan sebelum dan sesudah pada hasil belajar siswa selama penggunaan media "NARES" berbasis *Google Sites*.

Dasar pengambilan yang digunakan adalah jika nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Jika nilai Sig. (2 tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* (Siregar, 2020).

Kemudian, menghitung nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai, yang dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$g = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

Riduwan (2013)

Hasil perhitungan dari rumus yang disebutkan di atas akan dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 4 Peningkatan Penilaian

Nilai N-Gain	Kriteria
-1,00 ≤ g ≤ 0,00	Terjadi penurunan
G = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
0,0 < g < 0,30	Rendah
0,30 < g < 0,70	Sedang
0,70 < g < 1,00	Tinggi

Sundayana (2016)

Produk media dianggap efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran apabila:

- a. Ketuntasan belajar minimal berada pada kategori baik
- b. Hasil N-Gain minimal berada pada kategori sedang
- c. Terdapat perbedaan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* dari hasil Uji-T *Paired Sample Test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Pengembangan media pembelajaran "NARES" berbasis *google sites* pada materi Indonesia kaya raya siswa kelas V sekolah dasar dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun Langkah-langkah pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN Kepanjen 2 Jombang. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara selama dua bulan (September-November). Peneliti mendapatkan hasil belajar IPS kelas IV Tema 9 Subtema 2 tahun ajaran

2022/2023 yang memuat kompetensi sumber daya alam yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Sejumlah 30 siswa memperoleh nilai rata-rata 60 dari 100. Sebanyak 80,85% dari total siswa belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 75.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti pada media pembelajaran yang digunakan masih tergolong monoton dan yang paling sering digunakan adalah penayangan video di YouTube dan PowerPoint (PPT). Hal tersebut dikarenakan guru tidak mempunyai waktu yang cukup untuk menyiapkan media pembelajaran yang variatif. Sarana dan prasarana pada sekolah tersebut sangatlah mendukung karena setiap kelas sudah dipasang LCD proyektor dan Wi-Fi sebagai penunjang yang membantu terlaksananya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan kendala yang dialami siswa adalah kesulitan dalam menemukan sumber belajar. Sedangkan, guru kesulitan dalam menemukan variasi belajar (konsep, proses, dan isi pembelajaran). Materi pembelajaran yang diidentifikasi melibatkan sumber daya alam untuk kelas V SD semester 2 sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Peneliti fokus pada analisis capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi literatur, ditemukan solusi terhadap permasalahan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa penelitian adalah pemanfaatan media berbasis *Google Sites*. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, medi *Google Sites* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti menyadari keterbatasan dan permasalahan yang dihadapi pendidik dan siswa, sehingga pada tahap perancangan ini peneliti akan memperjelas pengembangan media "*NARES*" berbasis *Google Sites*. Peneliti merancang modul ajar yang akan digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pembelajaran kurikulum merdeka, materi Indonesia Kaya Raya terdapat pada semester 2. Adapun sub materi yang disajikan, yaitu kondisi dan letak geografis Indonesia, sumber daya alam hayati dan nonhayati, sumber daya alam dapat dan tidak dapat diperbarui, pemanfaatan sumber daya alam, dan pelestarian sumber daya alam. Berikut merupakan analisis dari materi pembelajaran:

Tabel 5 Analisis Materi Pembelajaran

Topik	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Indonesia Kaya Raya	1. Menganalisis letak dan kondisi geografis Indonesia.	1. Siswa mampu menyebutkan letak Indonesia secara astronomis dan geografis. 2. Siswa mampu mengidentifikasi kondisi geografis Indonesia. 3. Siswa mampu menjelaskan faktor letak dan kondisi geografis.	1. Menyebutkan letak Indonesia melalui gambar peta. 2. Mengidentifikasi kondisi geografis setiap daerah di Indonesia melalui tanya jawab antar siswa dan guru. 3. Siswa mampu menjelaskan faktor letak dan kondisi geografis wilayahnya sendiri melalui lagu "Kolam Susu".

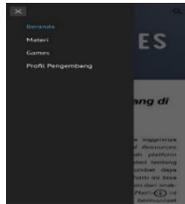
Topik	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
	2. Mengelompokkan sumber daya alam.	1. Siswa mampu mengelompokkan sumber daya alam berdasarkan jenis dan sifatnya. 2. Siswa mampu membedakan sumber daya alam hayati dan nonhayati. 3. Siswa mampu membedakan sumber daya alam yang dapat dan tidak dapat diperbarui.	1. Mengelompokkan sumber daya alam berdasarkan jenis dan sifatnya yang ada di sekitar dengan baik. 2. Membedakan sumber daya alam hayati dan nonhayati melalui gambar dan video pada materi. 3. Membedakan sumber daya alam yang dapat dan tidak dapat diperbarui melalui gambar dan video pada materi.
	3. Memahami potensi dan kekayaan yang dimiliki oleh negara.	1. Siswa mampu mengklasifikasikan hasil dan manfaat sumber daya alam pada berbagai wilayah di Indonesia.	1. Mengklasifikasikan hasil dan manfaat sumber daya alam pada berbagai wilayah di Indonesia melalui game " <i>JEIARES</i> " dengan baik.
	4. Menganalisis pentingnya penggunaan sumber daya alam secara bijaksana untuk keberlanjutan.	1. Siswa mampu memahami kerusakan lingkungan akibat pengambilan sumber daya alam. 2. Siswa mampu menerapkan penggunaan sumber daya alam dengan tanggung jawab.	1. Memahami kerusakan lingkungan akibat pengambilan sumber daya alam melalui game " <i>JEIARES</i> ". 2. Menerapkan penggunaan sumber daya alam dengan tanggung jawab melalui diskusi kelompok.

Perancangan media ini dilakukan dengan menggunakan website *Google Sites*. Peneliti membuat desain media yang dirancang dalam *flowchart* dan *storyboard*.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan media berdasarkan hasil dari tahap analisis dan tahap perancangan. Hasil tersebut menjadi acuan media yang dikembangkan. pembuatan konten dirancang peneliti menggunakan aplikasi dan website yang beragam. Peneliti mengunduh beberapa gambar dan video dari internet. Peneliti juga membuat logo media beserta akun YouTube. Pada tampilan website, terdapat halaman awal yang diisi dengan kuis. Peneliti menggunakan website Quiziz sebagai pembuatan soal untuk *pretest* dan *posttest*. Pada menu materi, peneliti menyampaikan materi sendiri yang direkam melalui telepon seluler dan diedit menggunakan aplikasi CapCut. Tidak hanya itu, peneliti juga menggunakan website Powtoon. Pada layout judul sampul materi, peneliti menggunakan website Canva. Hal tersebut dilakukan untuk mendesain gambar agar lebih menarik.

Kemudian, peneliti memanfaatkan konten video pembelajaran tersebut untuk diunggah melalui YouTube dan ditautkan pada menu materi. Sedangkan, pada menu permainan, peneliti menggunakan website Interacty untuk membuat konten games interaktif yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Dalam tahapan tersebut, peneliti memperhatikan kesesuaian materi, kelayakan isi, dan efektifitas media. Adapun hasil dari pengembangan tersebut adalah:



Gambar 1 Halaman daftar menu



Gambar 2 Halaman menu awal media



Gambar 3 Halaman kuis



Gambar 4 Halaman materi



Gambar 5 Tampilan penyampaian materi



Gambar 6 Halaman games



Gambar 7 Tampilan profil pengembang

Setelah tahap pengembangan media selesai, tahap berikutnya validasi bersama ahli materi dan media untuk menentukan kevalidan media pembelajaran "NARES" berbasis *google sites*. Validasi terhadap media dilaksanakan bersama dosen ahli dalam bidang media pembelajaran untuk pendidikan dasar. Berikut hasil dari validasi media:

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1.	Tulisan	10
2.	Gambar	12
3.	Warna	14
4.	Audio	20
5.	Klip video	14
6.	Teknis penggunaan	20
Hasil perolehan		90
Skor maksimal		100
Presentase kevalidan media		90%

Berdasarkan tabel 6, hasil validasi media menunjukkan presentase skor penilaian sebanyak 90%. Apabila disesuaikan dengan tabel jenjang kriteria kevalidan berada pada skala 81% - 100% kategori sangat valid. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *google sites* dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Berikutnya, uji validasi materi bersama guru ahli di bidang materi untuk pembelajaran IPAS sekolah dasar. Berikut hasil dari validasi materi:

Tabel 7 Hasil Validasi Materi

No.	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian materi	15
2.	Kelayakan isi	14
3.	Gambar dan video	19
Hasil perolehan		48
Skor maksimal		50
Presentase kevalidan materi		96%

Berdasarkan tabel 7, hasil validasi materi menunjukkan presentase skor penilaian sebanyak 96%. Apabila disesuaikan dengan tabel jenjang kriteria kevalidan berada pada skala 81% - 100% kategori sangat valid. Dalam hal ini, materi dalam media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *google sites* dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Berikutnya, validasi

soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kelayakan soal yang diujikan kepada siswa. Adapun hasil validasi pretes dan postes disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Validasi Soal

No.	Aspek	Skor
1.	Bahasa	22
2.	Isi	24
Hasil perolehan		46
Skor maksimal		50
Presentase kevalidan soal		92%

Berdasarkan tabel 8, hasil validasi soal *pretest* dan *posttest* menunjukkan presentase skor penilaian sebanyak 92%. Apabila disesuaikan dengan tabel jenjang kriteria kevalidan berada pada skala 81% - 100% kategori sangat valid. Dalam hal ini, soal *pretest* dan *posttest* dalam media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *google sites* dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, validator materi dan media memberikan catatan penting sebagai acuan penyempurnaan media. Evaluasi terhadap media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *google sites* berdasarkan saran dari validator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9 Perbaikan Validator

Validator Media	
Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
 <p>Belum terdapat halaman petunjuk penggunaan media.</p>	 <p>Terdapat halaman petunjuk penggunaan media dengan runtut dan jelas.</p>
 <p>Tampilan halaman beranda desain kurang menarik.</p>	 <p>Tampilan desain beranda mengalami perubahan dengan bantuan website dan narasi pembuka yang digantikan dengan video.</p>

 <p>Tampilan desain materi kurang menarik.</p>	 <p>Tampilan desain materi mengalami perubahan dengan mengatur <i>background</i> melalui website dan bernuansa lebih ceria.</p>
 <p>Tampilan desain <i>games</i> kurang menarik</p>	 <p>Tampilan desain <i>games</i> diserasikan dengan halaman yang lain.</p>
 <p>Halaman profil pengembang berupa data.</p>	 <p>Halaman profil pengembang lebih disesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar dengan dibentuk narasi.</p>

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* pada situasi pembelajaran nyata yang bertempat di SDN Kepanjen 2 Jombang pada hari Selasa, 19 Maret 2024. Uji coba dilakukan setelah produk media dinyatakan valid digunakan. Pelaksanaan ini dilakukan kepada siswa kelas V-D yang berjumlah 29 siswa. Uji coba diawali dengan wali kelas V-D yang memberikan informasi kepada siswa bahwa akan diadakan implementasi media "NARES" berbasis *google sites*. Sembari wali kelas memberikan nasihat, peneliti melakukan persiapan media dengan mengatur laptop dan proyektor. Setelah itu, wali kelas dan peneliti melakukan koordinasi dan kerja sama.

Siswa dikenalkan dengan media "NARES". Siswa dihibau untuk mengeluarkan dan mempersiapkan gawainya masing-masing serta membuka link dengan panduan dari peneliti. Siswa melakukan *checking* isi keseluruhan dari media "NARES". Siswa dianjurkan

untuk mengklik setiap tahapan, mulai dari petunjuk penggunaan, beranda, materi, games, dan profil pengembang. Persiapan tersebut membutuhkan waktu 5 menit dan pembelajaran dimulai.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan, yaitu salam dan berdoa bersama. Siswa diminta untuk membuka, membaca, dan menyimak petunjuk penggunaan media "NARES". Selanjutnya, beralih ke beranda. Pada halaman beranda terhadap video pengantar dan siswa harus menyimak dengan saksama. Sebelum beranjak ke tahapan selanjutnya, siswa diminta untuk menyimak tayangan video yang ada di depan. Video ini berisikan lagu "Kolam Susu". Kemudian, dilakukan apersepsi mengenai video dan dihubungkan dengan materi yang akan disampaikan berupa tanya jawab antara siswa dan guru. Apersepsi yang dilakukan, yaitu pertanyaan "siapa yang mengetahui makna dari Indonesia kaya raya? Siapa yang dapat menjelaskan letak dan geografis daerah kita? Apa saja contoh sumber daya alam yang ada di sekitar kita? Siapa yang dapat menyebutkan potensi/hasil alam Kabupaten Jombang? Mengapa kita harus menjaga kekayaan alam?"

Siswa masih berada pada halaman beranda yang pada bagian bawah terdapat kuis. Siswa diminta untuk mengklik kuis yang di dalamnya terdapat soal *pretest*. Siswa akan berganti ke halaman *Quiziz* secara otomatis dan waktu yang diberikan selama 20 menit dengan jumlah soal sebanyak 20 butir. Hal ini untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi Indonesia kaya raya.

Setelah selesai mengerjakan, siswa akan kembali pada halaman website dan diminta untuk membuka tahapan materi. Pada halaman materi, siswa akan dihadapkan 4 tayangan video yang ditautkan melalui YouTube dengan total durasi keseluruhan  $\pm 15$  menit. Terdapat 6 kelompok dan video dapat disimak secara berkelompok maupun individu. Peneliti melakukan pengecekan dan pengondisian pada setiap kelompok. Peneliti menyimpan pertanyaan dari siswa yang nantinya akan dibahas secara bersama. Peneliti selalu memastikan bahwa siswa menyimak video materi dari awal hingga akhir dengan saksama.

Setelah selesai menonton dan mendengarkan materi yang terdapat di YouTube, siswa diminta untuk memperhatikan ke depan papan. Peneliti menuliskan beberapa pertanyaan yang telah disimpan. Pertanyaan tersebut dilempar kepada beberapa kelompok. Di sini, siswa diminta untuk bekerja sama dengan kelompoknya untuk dapat meraih poin kelompok dengan nilai tertinggi. Salah satu siswa yang ada di kelompok menjawab dengan menuliskan jawaban pada papan tulis. Peneliti berperan menjadi penengah dan

penyempurna jawaban dari setiap kelompok. Dari hasil ini, siswa kelas V-D terlihat sangat kompak dan aktif.

Langkah selanjutnya, siswa diminta untuk melanjutkan media "NARES" pada halaman games. Seluruh kelompok diminta untuk menyelesaikan game dengan saling membantu dan memecahkan setiap tantangan. Di dalam games, terdapat beberapa model games yang telah dilengkapi panduan penggunaan. Wali kelas juga turut mengondisikan dan menjadi perantara antara peneliti dan siswa. Setiap kelompok berdiskusi agar tepat dalam penyelesaian games. Kelompok yang telah berhasil menyelesaikan terlebih dahulu, yaitu kelompok 3, disusul kelompok 5, kelompok 4, kelompok 6, kelompok 2, dan kelompok 1. Waktu penyelesaian games setiap kelompok rata, hanya beda beberapa detik saja.

Kemudian, siswa dapat langsung beralih ke halaman kuis sebagai *posttest*. Kuis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media "NARES" berbasis *google sites*. Selanjutnya, peneliti membagikan angket respon siswa dan siswa diminta untuk mengisinya sesuai dengan pendapat dan jawaban yang sesuai. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi pembelajaran, pembagaan *reward* kepada seluruh siswa, dan ditutup dengan doa serta salam. Tidak lupa juga peneliti memberikan anget respon pendidik kepada wali kelas yang telah mendampingi proses pembelajaran dan melaksanakan dokumentasi bersama.

Adapun implementasi dilakukan guna uji coba media melalui *pretest* dan *posttest* serta pengisian angket oleh siswa serta pendidik sebagai pengguna media. Berikut merupakan hasil respon siswa:

Tabel 10 Hasil respon siswa

No.	Aspek	Butir Pertanyaan	Skor
1.	Minat dan motivasi	1, 2, dan 7	379
2.	Materi	4 dan 5	241
3.	Penyajiaan	3 dan 6	241
Hasil responden			861
Nilai keseluruhan			1.015
Presentase hasil respon siswa			84,82%

Berdasarkan hasil presentase angket siswa, kepraktisan media ini mendapatkan nilai presentase 84,82% dengan kriteria "sangat praktis". Berikut hasil angket respon pendidik:

Tabel 11 Hasil respon pendidik

No.	Aspek	Skor
1.	Kualitas konten materi pelajaran	24
2.	Penyajian media	44
3.	Penggunaan	10
Hasil Responden		78
Nilai keseluruhan		80
Presentase hasil respon pendidik		97,5%

Berdasarkan hasil presentase angket pendidik, kepraktisan media ini mendapatkan nilai presentase 97,5% dengan kriteria "sangat praktis". Sedangkan, berikut merupakan hasil *pretest* dan *posttest*:

Tabel 12 Hasil *pretest* dan *posttest* siswa

No.	Nama	Nilai		N-Gain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
1.	SDF	60	95	0,87	Tinggi
2.	APJ	65	100	1	Tinggi
3.	ASC	70	100	1	Tinggi
4.	APM	60	80	0,5	Sedang
5.	ACSM	60	100	1	Tinggi
6.	AAA	55	85	0,66	Sedang
7.	CT	70	100	1	Tinggi
8.	CTP	55	90	0,77	Tinggi
9.	DPA	50	75	0,5	Sedang
10.	FAL	45	80	0,63	Sedang
11.	GAA	40	75	0,58	Sedang
12.	HRA	70	95	0,83	Tinggi
13.	KRT	75	100	1	Tinggi
14.	KMW	70	100	1	Tinggi
15.	LDIP	75	100	1	Tinggi
16.	LPW	50	70	0,4	Sedang
17.	LGA	65	95	0,85	Tinggi
18.	MDD	70	100	1	Tinggi
19.	ONA	65	100	1	Tinggi
20.	RAR	30	80	0,71	Tinggi
21.	RPAP	65	95	0,85	Tinggi
22.	RD	70	90	0,66	Sedang
23.	RA	30	70	0,57	Sedang
24.	SDH	45	80	0,63	Sedang
25.	SMK	45	85	0,62	Tinggi
26.	ZZEG	60	85	0,88	Tinggi
27.	ZAA	55	95	0,9	Tinggi
28.	SDM	70	100	1	Tinggi
29.	GPW	65	85	0,57	Sedang
Rata-rata		58,96	90,17	0,76	Tinggi

Penelitian ini mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni 75. Selanjutnya, untuk menentukan keefektifan media pembelajaran, data tes siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase \%} &= \frac{\sum \text{Siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa seluruhnya}} \times 100\% \\
 &= \frac{27}{29} \times 100 \\
 &= 93,10\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa nilai yang didapat adalah 93,10%. Maka, ketercapaian pemahaman materi dalam penelitian ini mendapatkan kriteria "sangat baik". Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media "NARES" berbasis *google sites* pada pembelajaran, maka dilakukan Uji-T berpasangan (*Paired Sample Test*). Uji tersebut dapat

mengetahui perbedaan antara pemahamans siswa awal sebelum dan akhir sesudah penggunaan media. Berikut hasil dari Uji-T menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 13 Hasil Uji-T berpasangan (*Paired Sample Test*)

Pair 1	Pre-Test-Post-Test	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
		-31,37931	7,30662	1,35681	-34,13860	-28,60002	-23,127	28	,000

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikan Uji-T berpasangan, yaitu <0,05. Sehingga, pengambilan keputusan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Terdapat pengaruh penggunaan media "NARES" berbasis *google sites* terhadap peningkatan pemahaman siswa. dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *google sites* efektif digunakan pada materi Indonesia kaya raya.

Selanjutnya, analisis ketuntasan belajar siswa dari data hasil *pretest* dan *posttest* berdasarkan tabel 11 memperlihatkan perolehan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,76. Berdasarkan hasil analisis skor perolehan terhadap tabel jenjang kriteria N-Gain, menunjukkan peningkatan belajar siswa berada pada  $g > 0,7$  kategori tinggi. Dapat disimpulkan, media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *google sites* menunjukkan peningkatan belajar katerogi tinggi.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Dalam pelaksanaan tahapan terakhir penelitian pengembangan model ADDIE, peneliti akan melakukan tolak ukur mengenai keberhasilan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *google sites*. Hasil dari tahapan ini digunakan sebagai perbaikan untuk menghindari hambatan-hambatan pada proses pembelajaran. Berikut merupakan permasalahan dan solusi yang dilaksanakan mulai dari tahap analisis hingga implementasi sebagai berikut:

- a. Pembuatan media yang memerlukan waktu cukup lama. Hal tersebut dikarenakan pada proses pengambilan video (pembuatan materi) yang melalui penanyangan YouTube. Terdapat proses yang harus dilewati mulai dari pengeditan hingga perekaman yang berulang. Solusi dari permasalahan ini, yaitu memulai semua proses dengan niat dan ikhlas.
- b. Pada implementasi, terdapat kendala saat siswa akan mengerjakan kuis pada link yang telah ditautkan dengan Quiziz. Kendala tersebut, yaitu siswa harus login terlebih dahulu untuk dapat mengerjakan kuis tersebut. Solusi yang peneliti gunakan adalah siswa yang mengalami kendala dapat tetap mengerjakan dengan menggunakan

gawai milik peneliti dan beberapa rekan peneliti yang pada saat itu ikut mendampingi.

- c. Pada penggunaan media halaman materi, terdapat dua gawai milik siswa yang tidak dapat mendeteksi materi yang telah ditautkan dengan link YouTube. Solusi tersebut adalah peneliti mencari secara manual akun YouTube, tetapi tetap tidak terdapat video peneliti. Sehingga, peneliti memberikan saran menyimak materi untuk bergabung dengan teman yang lain.

Sedangkan, evaluasi keseluruhan yang didapatkan peneliti dan telah dilakukan, di antaranya:

- a. Perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan hasil uji validasi media.
- b. Pertimbangan mengenai kemampuan perangkat seluruh siswa.
- c. Pertimbangan mengenai penggunaan kuis dalam bentuk quiziz.

### Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* pada materi Indonesia Kaya Raya siswa kelas V SD menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran "NARES" berbasis *Google Sites* memiliki berbagai fitur yang interaktif, sehingga dapat menarik minat siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa sangat senang karena pembelajaran IPAS pada materi Indonesia kaya raya dengan memanfaatkan media *Google Sites* merasa sangat berkesan. Bagi mereka, pembelajaran seperti ini merupakan hal baru bagi mereka dan membuat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Intruksional et al., (2022) yang mengungkapkan bahwa *Google Sites* adalah salah satu jenis website yang dapat digunakan saat belajar.

Pengembangan media pembelajaran "NARES" dilengkapi dengan variasi penyampaian pembelajaran yang dipadukan dengan berbagai game untuk mengingat dan mengeksplor materi yang telah dipelajari dengan konsep hiburan. Siswa dapat mempelajari materi dengan fokus karena penyajian pembelajaran yang menarik. Peneliti menautkan materi pada tempat yang sama dan terkumpul menjadi satu di halaman website. Hal ini didasari atas temuan pada tahap analisis, yaitu kurangnya media pembelajaran yang variatif, sehingga berakibat pada siswa yang mudah bosan dalam menerima pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai KKM. Suatu pelajaran yang dikonsepsi sebaik mungkin, tentunya juga akan menghasilkan tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan hasil belajar siswa yang baik dan meningkat. Sejalan dengan permasalahan tersebut,

penggunaan media berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Terbukti dengan adanya media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat melampaui suatu KKM. Guru dan siswa harus menjadi sosok yang dapat bekerja sama demi tercapainya suatu pembelajaran. Tidak hanya dua orang tersebut, melainkan juga beberapa pihak tertentu harus terlibat dalam tercipta dan tercapainya pembelajaran. Komunikasi juga dibutuhkan antara wali murid dan guru. Hal tersebut untuk penengah dan konsultasi terhadap hasil maupun perilaku siswa pada saat di rumah maupun di sekolah.

Media "NARES" dikembangkan dengan kolaborasi *Google Sites* antara penyampaian materi, kuis, dan game. Hal ini sesuai dengan pendapat Pubian (2022) bahwa *Google Sites* dapat memberikan materi dari awal sampai akhir pertemuan, siswa dapat membaca kembali materi yang diberikan oleh guru karena materi tidak otomatis hilang. Kolaborasi tersebut dilakukan pada komponen dalam bentuk digital interaktif yang dapat meningkatkan interaktivitas antara siswa dengan media dalam proses pembelajaran dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Hal ini terbukti pada tahap implementasi dari hasil angket respon siswa pada indikator 7. Sebanyak 23 dari 29 siswa menyatakan setuju bahwa media "NARES" dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran. Sesuai dengan penelitian oleh Laura (2023) yang juga menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran mendapatkan temuan media yang mengembangkan materi, game, dan evaluasi. Sedangkan, peneliti dapat menyediakan beberapa game dan layanan tanya jawab sebagai penyempurnaan pembelajaran yang dinamis dan efektif. Layanan tanya jawab ini tidak hanya berguna untuk satu mata pelajaran, tetapi dapat digunakan untuk melakukan penjelasan lebih lanjut untuk mata pelajaran atau materi yang lain.

Pada media "NARES" terdapat kolaborasi dari berbagai website dan aplikasi untuk pengembangannya. Website yang pertama, yaitu *Quiziz* untuk membuat soal *pretest* dan *posttest*. *Quiziz* merupakan platform kuis online yang dapat memfasilitasi dalam pembuatan soal. Melalui *Quiziz*, siswa dapat tertarik dan tidak takut untuk menghadapi soal karena dilengkapi audio dan beberapa animasi. Selain itu, juga mengurangi beban guru untuk mengoreksi karena dengan otomatis dapat menghasilkan skor dan rata-rata. Tampilan pada *Quiziz* membuat siswa senang. Selanjutnya, terdapat video pembelajaran yang berisikan beberapa materi yang telah ditautkan pada *link YouTube*. Materi tersebut berupa media audiovisual. Hal tersebut senada dengan pendapat Rusman et al., (2019)

bahwasanya dengan media pembelajaran tidak hanya mencakup teknologi perangkat keras, tetapi juga metode komunikasi tertulis, visual, dan pendengaran.

Dikarenakan pada media ini berupa media digital, tentunya seluruh tahapan pembelajaran juga dilaksanakan dengan digital. Siswa dapat menyimak dengan dibantu visualisasi dari materi yang sedang dibahas. Hal tersebut senada dengan pendapat Hasan (2021) bahwa suatu alat dapat digunakan guru untuk memudahkan penyampaian pesan dan materi kepada siswa, serta membuat mereka menikmati pembelajaran. Terdapat juga "JEWRES" yang merupakan singkatan dari "Joy Learning with NARES" yang dikonsek dengan beberapa model game (gambar interaktif, puzzle, memori, *match up*, dan teka-teki). Alasan menggunakan game tersebut karena dari segi pembuatan mudah dengan dibantu situs *Interacty*.

Pada gambar interaktif berupa peta yang menjelaskan mengenai perbatasan Indonesia dengan beberapa negara lain, baik dari sebelah barat, selatan, timur, dan utara. Nantinya, siswa tinggal mengklik sebuah tanda merah putih (lokasi) dan muncul nama negara beserta penjelasannya. Model game ini dibuat dan disesuaikan dengan sub materi mengenai letak dan perbatasan Indonesia. Maka dari itu, peta merupakan gambar utama yang terdapat pada model game ini. Selanjutnya, terdapat *puzzle* dengan 4 pecahan. Tentunya, dengan 4 pecahan dapat mempersingkat waktu untuk siswa dapat memecahkan tantangan tersebut. Pada *puzzle* ini disesuaikan dengan sub materi kondisi geografis Indonesia yang berfokus pada negara maritim. Dua model game tersebut sesuai dengan pendapat Sanjaya (dalam Febyanti et al., 2022) yang menyatakan fungsi media pembelajaran sebagai penyamaan persepsi diharapkan dapat menyamakan pemahaman setiap siswa dalam melihat suatu informasi dengan cara yang sama.

Model game ketiga, yakni memori atau mengingat. Cara permainannya dengan mengklik salah satu kotak yang nantinya akan terbalik membuka gambar di balik kotak. Terdapat 12 kotak yang memuat sub materi fungsi sumber daya alam hayati dan nonhayati. Tahapan pada game yang dikonsek seperti LKPD ini disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran siswa. Jumlah kotak yang dipilih juga disesuaikan terhadap kemampuan dan kecekatan siswa dalam penyelesaiannya. Jika lebih dari 12 kotak akan mempengaruhi dalam waktu penyelesaian. Hal tersebut senada dengan pendapat Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2019) bahwa gambar atau simbol dapat memudahkan dalam mengingat dan memahami pesan yang diungkapkan dalam gambar. Model game keempat, yaitu *match up* atau menyandingkan tulisan dengan gambar dengan diseret. Terdapat 8 kotak yang memuat sub materi sumber daya alam dapat dan tidak dapat diperbarui. Siswa akan mengingat manfaat sumber daya alam

tersebut. Alasan jumlah kotak dimodel seperti itu karena memudahkan siswa untuk tidak terlalu bosan pada tahap game ini. Sesuai dengan pendapat Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2019) bahwa siswa akan menikmati setiap proses pembelajaran.

Tahapan game yang terakhir, yaitu teka-teki dengan memasukkan huruf selayaknya mengetik. Terdapat pertanyaan yang disertai dengan *clue* agar dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikannya. Terdapat 5 pertanyaan yang memuat pelestarian sumber daya alam. Hal tersebut sesuai pada keberhasilan siswa dalam tahapan terakhir. 5 pertanyaan merupakan jumlah pertanyaan yang sedang, singkat, dan mudah dimengerti. Hal ini senada dengan fungsi bermakna, yaitu meningkatkan kemampuan analitis, menghasilkan aspek pengetahuan tingkat lanjut, dan menambah pengetahuan seperti fakta dan data yang disampaikan oleh Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2019). Dalam praktik pembelajaran, seluruh tahapan dalam game "JEWRES" dapat terlaksana dengan baik. Meskipun, terdapat siswa yang kurang sabar dan teliti dalam penyelesaiannya. Siswa terburu-buru untuk bertanya dan ingin cepat selesai.

Kegiatan implementasi dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran, mulai dari persiapan mengajar, kegiatan pendahuluan, kegiatan isi, dan penutup. Perlu adanya pemantapan pembelajaran, seperti persiapan kondisi kelas dan persiapan gawai untuk mengakses media. Pada tahap ini peneliti menuliskan *link* yang akan dikases melalui papan tulis agar siswa dapat membaca dan menyalin dengan baik. Peneliti memandu siswa untuk membuka *Google Chrome* yang terdapat pada gawainya masing-masing dan mulai menuliskan *link* yang sesuai di papan tulis. Peneliti juga meminta salah satu siswa yang telah berhasil untuk membagikan *link* di grup *WhatsApp*. Kegiatan ini membutuhkan waktu selama 5 menit.

Selanjutnya, masuk kegiatan pendahuluan yang dimulai dengan salam, berdoa bersama, *ice breaking* sebagai pemanasan pembelajaran, apersepsi dengan bernyanyi bersama mengenai lagu "Kolam Susu" yang disertai video klip pada *YouTube*. Peneliti memutarkannya melalui proyektor dan siswa sangat senang dan bersemangat untuk bernyanyi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jalinus dan Ambiyar (2019) bahwa pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kemudian, siswa diminta untuk menyimak video perkenalan mengenai media "NARES" yang dilanjut dengan pengerjaan kuis *pretest*. Kegiatan isi merupakan menyimak materi pembelajaran melalui media audiovisual dan pengerjaan game *Interacty* yang dimodel seperti LKPD. Kegiatan penutup, yaitu refleksi dan reward. Seluruh serangkaian implementasi media senada dengan pendapat Hamzah dan Lamatengo (2019) bahwa media

pembelajaran adalah segala jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dari sumber kepada siswa secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan memungkinkan mereka menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Adapun kendala dan solusi yang dialami saat penelitian, yaitu saat mengerjakan *pretest* dan *posttest* terdapat 5 gawai yang tidak dapat mengakses karena diperlukannya login dan gawai tersebut milik orang tua. Untuk proses login memerlukan akun *Google*, email, maupun nomor telepon. Sehingga, peneliti meminjamkan beberapa gawai milik peneliti dan siswa agar dapat mengerjakan dengan menggunakan akun *Google* yang lainnya.

Melalui media "NARES", siswa melakukan eksplorasi terhadap konsep lokasi. Siswa dapat memahami lokasi pada kondisi sekaligus karakteristik geografis Indonesia. Selain itu juga terdapat konsep wilayah. Siswa dapat mengetahui potensi setiap wilayah, terutama terhadap daerahnya sendiri. Konsep unsur-unsur biotik dan abiotik juga dapat dikelompokkan oleh siswa dalam indikator mengklasifikasikan sumber daya alam di Indonesia. Siswa dapat memahami konsep lingkungan dan iklim pada pelestarian sumber daya alam secara bijaksana untuk keberlanjutan sumber daya alam itu sendiri. Semua konsep tersebut dapat dipelajari melalui kegiatan berdiskusi dengan kolaborasi bersama pada game "JEWRES" untuk menyelesaikan setiap tantangan.

Kelayakan media "NARES" berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dapat ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Berdasarkan hasil validasi bersama validator ahli materi dan media didapatkan hasil bahwa media "NARES" sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Presentase menunjukkan media "NARES" berbasis *Google Sites* berdasarkan tabel kriteria kevalidan berada pada kriteria sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan validasi terhadap pihak ahli sangatlah penting guna menilai seberapa tercapainya media yang dihasilkan dengan disesuaikan pada instrumen validator. Perlu adanya pandangan dari ahli materi dan media yang dianggap bahwa mereka lebih paham dan mengerti apakah media sudah sesuai. Berikutnya, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media "NARES" berbasis *Google Sites* sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran telah memenuhi beberapa indikator keberhasilan dengan kategori sangat layak dari aspek penyajian, isi, minat, dan motivasi yang ditimbulkan.

Ditinjau dari aspek penyajian berdasarkan hasil respon siswa, media mudah digunakan dengan dukungan aspek audiovisual. Hal ini sesuai dengan pendapat Zaman dan Eliyawati (2019) menyatakan, media audiovisual guru tidak selalu menjadi mediator materi karena penyajian

materi dapat digantikan oleh media. Ditinjau dari aspek materi, media dapat memberikan kemudahan memahami dan mengingat materi dengan fokus pada materi pembelajaran yang diberikan dengan bantuan game "JEWRES". Hal tersebut sesuai dengan hasil temuan Laura et al. (2023) menyatakan, bahwa dengan *Google Sites* yang diberi game di dalamnya dapat mempertajam daya ingat, meningkatkan pengetahuan siswa, dan memberikan kesan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kelayakan media "NARES" berbasis *Google Sites* dilihat dari segi keefektifan media melalui hasil dari ketuntasan belajar dan peningkatan belajar siswa melalui N-Gain. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, diperoleh ketuntasan belajar dengan nilai melebihi KKM dengan kategori sangat baik. Dari hasil perhitungan N-Gain, media "NARES" memperoleh rata-rata skor dengan kategori peningkatan belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* media "NARES" berbasis *Google Sites* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas V sekolah dasar. Hal ini senada dengan temuan Laura et al. (2023), media *Google Sites* dapat dijadikan pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, nonprabayar, dan mudah didesain oleh guru. Didukung oleh pendapat Aditama et al. (2022), aplikasi terintegrasi yang mencakup materi pembelajaran yang disempurnakan secara multimedia dan dipadukan dengan sistem informasi, akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi, dan berbagai layanan pendidikan lainnya menjadi portal pembelajaran online. Hal ini dikarenakan semakin kuat rangsangan media yang diberikan oleh pengembang dan membuat siswa terlibat secara aktif dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan media *Google Sites* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaan tersebut terdapat pada segi desain, penyajian materi, dan komponen media yang dikembangkan. Seperti penelitian oleh Kadek et al. (2021), yang mengembangkan bahan ajar berbasis *Google Sites* pada materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini, terletak pada pengembangan dalam bentuk media pembelajaran yang dikonsept dengan berbagai model pembelajaran dan dikolaborasi dengan berbagai macam game serta layanan tanya jawab.

Selain itu, juga terdapat penelitian yang dilakukan oleh Rizky dan Putri (2022) yang menganalisis pembelajaran IPS Berbasis Web dengan *Linktree*. Sedangkan, peneliti menggunakan website *Google Site* untuk pengembangan dan penelitian ini. Materi yang dilaksanakan juga berbeda, penelitian Rizky

menggunakan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam kelas 4. Sedangkan, peneliti menggunakan materi yang lebih luas, yaitu sumber daya alam, baik macam-macam, pemanfaatan, hingga pemanfaatan sumber daya alam. Tingkatan kelas juga berbeda. Penelitian pemanfaatan dan pengembangan sangatlah berbeda.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media "NARES" berbasis *Google Sites* dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya pada penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengembangan pembelajaran konsep dasar IPS sekolah dasar. Dengan adanya media "NARES" ini, dapat mendorong minat dan keaktifan siswa dalam melakukan eksplorasi terhadap konten pembelajaran melalui berbagai fitur dan layanan yang diberikan. Dari tahap implementasi yang telah dilakukan, media dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman yang awalnya bersifat menghafal menjadi pemahaman yang berkesan dengan perolehan pengetahuan melalui eksplorasi lebih jauh untuk memaknai konsep dasar lokasi, wilayah, unsur-unsur biotik dan abiotik, lingkungan, dan iklim dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* pada materi Indonesia Kaya Raya kelas V sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* ini berisikan tahapan pembelajaran lengkap, seperti petunjuk penggunaan, halaman awal, materi, game, dan profil pengembang yang dapat dibuka melalui situs *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan laman pencarian website lainnya. Media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* pada materi Indonesia Kaya Raya kelas V sekolah dasar berdasarkan hasil dan analisis tabel jenjang kriteria kevalidan uji validasi dari ahli materi maupun media memperoleh kriteria sangat valid dengan beberapa catatan perbaikan media sebagai kesempurnaan media. Media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* pada materi Indonesia Kaya Raya kelas V sekolah dasar berdasarkan hasil dan analisis tabel jenjang kriteria kepraktisan dari angket respon siswa berada pada kriteria sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* pada materi Indonesia Kaya Raya kelas V sekolah dasar berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa yang mendapatkan nilai lebih tinggi dari KKM berada pada kriteria sangat baik. Dari hasil N-Gain, diketahui peningkatan belajar siswa yang signifikan dengan kriteria

tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif "NARES" berbasis *Google Sites* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Indonesia Kaya Raya siswa kelas V sekolah dasar.

### Saran

Saran yang bisa diajukan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran untuk guru maupun pelaksana pendidikan.
  - a. Guru dan pelaksana pendidikan seyogyanya dapat berperan aktif dalam penyediaan media pembelajaran. Dalam menyediakan media pembelajaran guru dan pelaksana pendidikan perlu melaksanakan asesmen pembelajaran untuk mengetahui gaya belajar siswa. Hasil dari asesmen dapat diolah dan dibuat media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Media pembelajaran harus memuat seluruh aspek belajar siswa. Sehingga, pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.
  - b. Guru dan pelaksana pendidikan hendaknya dapat menarik minat siswa dalam setiap pembelajaran. Guru dan pelaksana pendidikan harus dapat menyediakan sumber belajar yang inovatif. Pembelajaran inovatif yang dimaksud, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas sekolah. Hal tersebut dapat berupa sumber belajar digital maupun nondigital. Dengan penyediaan tersebut, pembelajaran dapat memberikan kesan baik kepada siswa.
  - c. Guru dan pelaksana pendidikan seharusnya dapat memperkenalkan pendidikan teknologi dan digital kepada siswa. Tidak yang bersifat secara umum, tetapi juga yang belum pernah mereka temui secara mandiri, seperti permainan game yang disediakan oleh beberapa website pendidikan, penugasan secara digital, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang baik dan tidak monoton.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya.
  - a. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi Indonesia Kaya Raya untuk kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, diharapkan adanya pengembangan produk serupa dengan materi yang lebih beragam.
  - b. Media yang dikembangkan pada tahap game yang didukung oleh *Interacty* bersifat majemuk. Oleh karena itu, diharapkan adanya pengkajian dan pertimbangan ulang terhadap penggunaan game *Interacty* dengan kemampuan dan ketepatan siswa.
  - c. Media yang dikembangkan pada tahap kuis yang didukung oleh *Quiziz* bersifat gratis dan memerlukan login ke akun *Google*. Oleh karena itu, diharapkan adanya pengembangan menjadi daftar kuis

pertanyaan yang memuat gambar maupun tabel dan persiapan pada pengaturan *Quiziz* dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asyar, R. (2020). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Gaung Persada Press.
- Aditama, A. R. I., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2022). Pembuatan *Google Sites* Berbasis Online Learning Sebagai Media Pembelajaran IPA SMP Kelas IX.
- Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital (Cetakan Pe). PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2019). Media dan Sumber Pembelajaran. Kencana.
- Kemendikbud. 2022. "Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab". Buku Saku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11 (01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Prasetya, L (2022). Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik (Akrim & E. Sulasmi (eds.); Cetakan Pe). umsu press <https://books.google.co.id/books?id=CaeBEEAAQBAJ>
- 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>
- Riduwan (2013). Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Alfabeta.
- Supriatna, M. & Marsela, R. D. (2019). Kontrol Diri: Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, & Research*, Vol 3 (2).
- Susilawati, N. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (3)
- Sadikin, A., Hamidah, A., Pinang, K., Ji, M., Ma, J., Km, B., Indah, M., Jaluko, K., Kode, K. M., & Indonesia, P. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 ( Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). 6 (1), 214-224.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), Alfabeta.
- Sudijono, A. (2015). Pergantar Statistik Pendidikan. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. (2016). Statistika penelitian pendidikan: (pembahasan dilengkapi dengan bantuan MS. Excel dan SPSS) (Cet. 3). Alfabeta.
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04 (02), 16-35.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2019). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru Dan Media Pembelajaran Anak. UPI.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif. Action Research, Research And Development (R&D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warramah Kolaka <https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ>