

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GOOGLE SITES MATERI KONDISI GEOGRAFIS INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Laura Yulianing Purwita

PGSD FIP UNESA (laura.19078@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

PGSD FIP UNESA (ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Teknologi telah memasuki setiap sendi kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu ketrampilan dalam pembelajaran abad 21 adalah kemampuan mengoperasikan teknologi. Kegiatan pembelajaran di sekolah bersifat monoton karena hanya terpaku pada buku sebagai sumber belajar sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang antusias belajar. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses sesuai dengan kondisi peserta didik melalui pemanfaatan teknologi. Selain itu penggunaan teknologi atau digitalisasi sebagai media pembelajaran dapat di jadikan sebagai alternatif cara memperkenalkan teknologi kepada peserta didik. Penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis Google Sites bertujuan sebagai sarana penunjang bagi peserta didik dalam menyerap materi pelajaran kondisi geografis Indonesia kelas V Sekolah Dasar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media digital ini menggunakan langkah - langkah pengembangan model ADDIE, model ini dikembangkan oleh Dick & Cary yang mana terdiri 5 tahapan yakni Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Jumlah subjek penelitian sebanyak 18 peserta didik kelas V SDN Tinggarbuntut. Kategorisasi kevalidan media diperoleh dari hasil uji validasi oleh ahli materi yang mendapat presentase sebesar 80% termasuk kriteria valid, dari ahli media dengan persentase 86% termasuk kriteria sangat valid. Keefektifan media ditentukan berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik yakni sebesar 94% tergolong kriteria sangat baik, serta berdasarkan perhitungan N-Gain dari hasil pretest dan posttest peserta, media mendapatkan skor 0,71 perolehan tersebut diartikan bahwa media efektif digunakan. Perolehan angket respon peserta didik mendapat presentase sebesar 89% dengan kategori sangat praktis, dan medapat skor presentase sebesar 92% dari angket pendidik dengan kriteria sangat praktis digunakan agar diketahui tingkat kepraktisan media. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Digital, Google Sites, Kondisi Geografis Indonesia

Abstract

Technological developments have entered every joint of life, Including the educational field. One of the skills of 21st-century learning is the ability to opine technology. The learning activities at school are monotonous because they focus only on books as learning sources, leaving learners bored and with little enthusiasm. Therefore, a good and accessible media of study is needed according to the learner's condition through the use of technology. In addition to the use of technology or digitisation as a learning media can be used as an alternative to introducing technology to learners. Digital learning media development research based on Google Sites aims as a tool for learners to absorb lesson materials from Indonesia's geographical state of elementary school fifth grade to increase their learning materials. This digital media development uses the steps of development model ADDIE, it was developed by Dick & Cary, which comprises the 5 stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The number of research subjects wa 18 students of SDN Tinggarbuntut. The catagorization of the validating media are known from the results of the validation test by material expert of 80% including valid criteria, by media expert with a percentage of 86% including very valid criteria. The effectiveness of media is determined by the mastery learning the subject of 94% classified as very good criteria, and by the calculation of the n-gain from result of pre test and post test, the media scores 0.71 that the acquisition is defined as effective media uses. The student response questionnaire percentage of 89% with very practical criteria, and obtained scores percentage of 92% from the teacher response questionnaire with very practical criteria were used to determine the level of practicality of the media. So it was concluded that a digital study media based on Google sites of matter geographic condition of Indonesia is worthy to use.

Keywords: Development, Digital Learning Media, Google Sites, Indonesia's Geographical Conditions materials

PENDAHULUAN

Setiap manusia memerlukan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar demi kelangsungan hidupnya. Pada pendidikan formal sekolah, guru memiliki peranan esensial terhadap keberhasilan suatu proses pembelajaran. Sebagai pengajar, guru mengemban tanggung jawab dalam proses pertumbuhan dan perkembangan aspek belajar peserta didik yang meliputi aspek afektif, kognitif dan juga psikomotorik (Buchari, 2018). Dalam menjalankan tugasnya, guru berkewajiban menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi peserta didik dan merancang alur pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran merupakan penerapan rencana pembelajaran secara nyata yang telah dirancang oleh guru, dengan perencanaan pembelajaran yang teratur dan inovatif maka pelaksanaan pembelajaran akan berjalan secara optimal (Widyanto & Wahyuni, 2020). Dengan demikian guru perlu berupaya menyelenggarakan proses pembelajaran yang terencana dan terorganisir dalam menyajikan ilmu pengetahuan, memberi pengalaman, dan mewujudkan situasi belajar kondusif melalui beragam metode sehingga peserta didik antusias belajar hingga mencapai tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran yang baik dan inovatif tidak terlepas dari keterlibatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dirancang untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran sedemikian rupa hingga pemaparan materi yang disampaikan guru berhasil tepat sasaran dan tujuan pembelajaran berhasil tercapai optimal (Harahap et al., 2022). Sebenarnya keberadaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang opsional bagi guru maupun siswa. Meskipun demikian, fungsi media sangat esensial dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran mendukung kualitas pembelajaran meningkat. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu membangun motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) bahwa guru dapat menstimulus motivasi peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran baik dalam pelaksanaan belajar di kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu guru dituntut berkreasi dalam menyajikan media pembelajaran menarik dan inovatif. Pemilihan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan prinsip - prinsip yang ada, seperti memiliki tujuan yang selaras dengan jenis maupun karakteristik media. Menurut Chotib (2018) tolak ukur pemilihan media berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai dan karakteristik media yang dipilih, dalam hal ini pendidik juga perlu mempertimbangkan faktor lainnya seperti masa pembuatan dan masa berlakunya media, sumber refrensi, dana, serta prosedur penilaiannya.

Abad ke-21 dikenal sebagai abad keterbukaan dan globalisasi, atau akrab dikaitkan dengan era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi telah memasuki setiap sendi kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pembelajaran di abad ke-21 adalah hasil dari implikasi dari bagaimana masyarakat berkembang seiring berjalannya waktu, yang mana pembelajaran dirancang berfokus pada peserta didik supaya mampu mengembangkan keterampilan – keterampilan yang sesuai arus perkembangan zaman. Pembelajaran Abad 21 menuntut tenaga pendidik dan kependidikan serta peserta didik untuk menguasai ketrampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengusung perubahan - perubahan yang cukup signifikan dalam sistem pembelajaran, mulai dari perubahan kurikulum, proses pembelajaran, media yang digunakan, dan lain-lain. Lebih lanjut, perubahan masyarakat yang mengarah ke digitalisasi membawa dampak pada pembelajaran di sekolah Indonesia untuk mengikuti perkembangan teknologi (Rahayu et al., 2022). Menurut riset Badan Pusat Statistika Indonesia, dalam kurun waktu 2016—2020 penduduk Indonesia mengalami peningkatan penggunaan internet dari 25,37% pada tahun 2016 menjadi 53,73% pada tahun 2020. Fenomena pandemi Covid 19 pada tahun 2020 juga membuat system pembelajaran di sekolah berkembang kearah digital. Pendidik dituntut menyelenggarakan pembelajaran tanpa harus bertatap muka, tentunya situasi tersebut mengharuskan pendidik untuk membiasakan diri dengan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, transformasi digital sendiri sudah termasuk dalam bagian pendidikan.

Seiring perkembangan teknologi, jenis media pembelajaran yang dapat di jadikan pilihan oleh guru semakin bertambah. Pada pembelajaran abad 21, pengembangan media pembelajaran dalam bentuk digital mengalami kenaikan. Salah satu ketrampilan dalam pembelajaran abad 21 adalah kemampuan mengoperasikan teknologi. Maka dari itu, penggunaan teknologi atau digitalisasi sebagai media pembelajaran dapat di jadikan sebagai alternatif cara memperkenalkan teknologi kepada peserta didik. Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang beroperasi dari data digital atau mampu menghasilkan sesuatu dalam bentuk digital yang dapat diakses, dikerjakan, dan dibagikan melalui perangkat digital juga (Batubara, 2021). Dilihat dari karakteristik peserta didik era ini, jenis media pembelajaran digital cocok digunakan sebagai sarana penyajian materi. Selain itu salah satu keunggulan media pembelajaran digital adalah bersifat fleksibel sehingga peserta didik dapat leluasa menggunakan media tanpa terikat jam pembelajaran. Oleh karena itu, hendaknya guru

senantiasa memperbarui wawasan dengan berinovasi menyajikan media pembelajaran digital untuk menambah antusias belajar peserta didik.

Permasalahan yang sering terjadi di sekolah adalah keterbatasan sumber belajar, keterbatasan guru dalam mendesain media, dan keterbatasan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah. Adapun salah satu pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran digital berbasis website, yang mana website merupakan perangkat lunak berisi file yang terhubung dalam jaringan internet. Salah satu website yang cocok diterapkan pada bidang pendidikan adalah Google Sites. Google sites adalah bagian layanan google yang memfasilitasi pengguna untuk membuat website tanpa coding (Harsanto et al., 2017). Dengan kreativitas guru, Google Sites dapat di desain untuk menyajikan materi pembelajaran menarik yang mana terintegrasi dengan Google Apps dan tidak perlu menginstal software. Konten yang akan disajikan dalam media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, guru dapat menambahkan materi dalam bentuk gambar, animasi, video, dan fitur lainnya. Media ini juga mudah di akses oleh peserta didik tanpa perlu log in dan dapat memberi pengalaman belajar baru.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilaksanakan dengan pada wali kelas V di SDN Tinggarbuntut, peneliti menemukan beberapa permasalahan pembelajaran yaitu (1) Guru jarang sekali menyajikan media pada pembelajaran, penggunaan media cenderung hanya pada mata pelajaran IPA dan Matematika, (2) Guru disibukkan menangani administrasi sehingga mereka merasa tidak memiliki cukup waktu untuk menyiapkan media pembelajaran yang variatif, (3) Fasilitas proyektor yang disediakan sekolah terbatas, (4) Pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi relative rendah (5) Pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik kurang antusias belajar dan berpengaruh pada hasil belajar yang rendah. Kemudian peneliti bertanya lebih lanjut tentang materi yang dirasa sukar dimengerti peserta didik, guru menyebutkan jika hasil belajar peserta didik tergolong rendah pada pelajaran IPS khususnya materi kondisi geografis wilayah Indonesia. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran materi kondisi geografis Indonesia guru menggunakan metode ceramah serta media yang digunakan terbatas pada gambar, sementara materi IPS bersifat verbalisme dan disajikan dalam buku teks yang monoton, sedangkan minat baca peserta didik juga tergolong rendah sehingga peserta didik cepat bosan dan menghiraukan pembelajaran IPS. Lebih lanjut peneliti melakukan observasi kepada peserta didik dengan menunjuk suatu wilayah pada peta, ketika diminta menjelaskan letak geografis wilayah tersebut mereka merasa kebingungan dan bertanya pada

teman lainnya. Peneliti juga meminta peserta didik menunjukkan wilayah Indonesia yang termasuk dalam pembagian waktu WITA (Waktu Indonesia Tengah), peserta didik ragu - ragu dalam menjawab dan beberapa dari mereka masih salah menjawab seperti mengira bahwa Bali dan seluruh wilayah kalimantan termasuk dalam pembagian waktu WIB (Waktu Indonesia Barat). Peneliti juga mendapati bahwa seluruh peserta didik kelas V SDN Tinggarbuntut mampu mengoperasikan smartphone, 13 dari 18 peserta didik sudah memiliki smartphone pribadi. Menurut Makki (2019) motivasi belajar yang kuat akan mendorong meningkatnya pencapaian hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan juga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Melihat peristiwa tersebut, peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites pada materi kondisi geografis Indonesia kelas V. Media pembelajaran digital berbasis Google Sites tersebut di pilih peneliti karena peneliti ingin menyalurkan inovasi media pembelajaran yang mudah di desain oleh guru dan mudah di akses oleh peserta didik, sehingga efektif untuk di jadikan sebagai media pembelajaran. Menurut penelitian Gunawan (2020) pemanfaatan teknologi pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat memperjelas pesan yang diterima peserta didik supaya tidak terlalu verbalistis, terciptanya interaksi diantara peserta didik dan sumber belajar secara langsung, memudahkan peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri sesuai potensinya, serta menghasilkan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Dengan Google Sites guru dapat menyajikan materi IPS yang cukup padat melalui video atau animasi, sehingga penyampaian materi tidak hanya berlangsung secara verbal tetapi disertai visualisasi yang dapat menambah pemahaman peserta didik. Media yang akan dikembangkan peneliti berisi tiga sub bab materi, yakni kondisi geografis wilayah Indonesia, kondisi astronomis wilayah Indonesia, dan kenampakan alam dan buatan. Melalui penggunaan media ini, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar baru. Media berbasis Google Sites ini dapat di akses peserta didik melalui smartphone, Tab, ataupun laptop sehingga baik di sekolah ataupun di rumah peserta didik masih bisa menggunakan media ini dalam pengawasan guru atau orang tua.

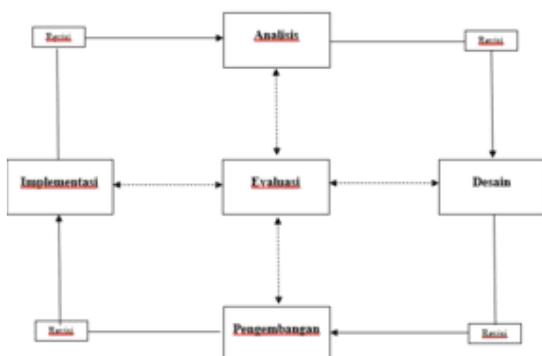
Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran Google Sites bertujuan sebagai sarana penunjang bagi peserta didik dalam menyerap materi pelajaran kondisi geografis wilayah Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Hal tersebut diwujudkan dalam penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondidi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D), Sugiyono menyampaikan metode Research and Development (R&D) adalah penelitian yang berguna untuk mengembangkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk dalam (Zakariah et al., 2020). Dalam konteks bidang pendidikan, penelitian pengembangan dapat menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk, proses, ataupun rancangan pembelajaran. Penelitian pengembangan sebagai cara pengembangan model produk dan penyusunan saran – saran metodologi untuk perancangan dan evaluasi model produk (Prasetia, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan produk pendidikan berwujud media pembelajaran dengan basis website Google Sites materi kondisi geografis Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar.

Pada penelitian ini peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Google Sites yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS kondisi geografis Indonesia untuk kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan menggunakan langkah - langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini dikembangkan oleh Dick & Cary yang mana terdiri dari 5 tahapan yakni Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation. Model ADDIE ini biasa digunakan dalam bidang desain instruksional untuk mewujudkan desain yang efektif. Alasan mengapa peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini dapat diimplementasikan untuk mengembangkan produk pendidikan secara efektif, serta model pengembangan ini memiliki tahapan yang saling terhubung dan berkaitan.

Prosedur yang dilaksanakan peneliti sebagaimana model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan produk terdiri dari 5 langkah, diantaranya analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (Evaluation)..



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE

Dalam penelitian kali ini subjek uji coba lapangan pada media pembelajaran digital berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia adalah siswa kelas V di SDN Tinggarbuntut Kecamatan Bangsal Kabupaten Mojokerto yang berjumlah 18 peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan dalam proses pembelajaran setelah melakukan validasi oleh para ahli. Sebelum menerapkan media dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan pretest dan setelah menerapkan media peserta didik diberikan posttest. Diakhir pembelajaran, peneliti meminta peserta didik menilai media pembelajaran berbasis Google Sites yang telah digunakan oleh siswa melalui angket.

Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan dapat diketahui dengan instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen dirancang berdasarkan variabel pada judul penelitian, kemudian instrumen tersebut diberikan kepada validator ahli materi, validator ahli media, peserta didik, dan pendidik.

Pada penelitian ini, peneliti memakai lembar validasi untuk mendapatkan data mengenai kualitas media yang telah dikembangkan, media digital berbasis Google Sites ini akan di validasi oleh dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Lembar validasi berisi beberapa butir pertanyaan yang mengacu pada variable penelitian. Setiap pertanyaan memiliki lima alternatif jawaban dengan bentuk dan struktur yang mengacu pada skala likert dengan skala 1-5 (Sugiyono, 2016). Pada akhir lembar validasi, peneliti menyediakan kolom komentar untuk validator menyampaikan catatan, kritik, dan saran terhadap penilaian produk. Selanjutnya data hasil validasi ahli ini di analisis untuk menilai kevalidan pengembangan media. Data validasi ahli materi dan ahli media dihitung menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Skor Penilaian Validasi}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013)

Kemudian perolehan hasil presentase rumus diatas dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan tabel kevalidan berikut ini :

Tabel 1 Kriteria Validasi Materi dan Media

Penilaian	Kriteria
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

(Riduwan, 2014)

Lembar angket digunakan peneliti untuk memperoleh data kepraktisan media yang dikembangkan. Lembar angket ini memuat beberapa butir pertanyaan yang ditunjukkan kepada pengguna, yakni peserta didik dan wali kelas V SDN Tinggarbuntut. Setiap pertanyaan

memiliki lima alternatif jawaban dengan bentuk dan struktur yang mengacu pada skala likert 1-5 (Sugiyono, 2016). Selanjutnya data hasil angket ini di analisis untuk menilai kepraktisan pengembangan media. Data angket pengguna dihitung menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Jawaban Responden}}{\sum \text{Nilai Total}} \times 100\%$$

(Sudijono, 2015)

Setelah itu hasil perhitungan rumus diatas akan dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan tabel kepraktisan data pengguna berikut ini :

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media

Penilaian	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

(Sudijono, 2015)

Peneliti menggunakan lembar tes untuk mengukur keefektifan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* materi kondisi geografis Indonesia kelas V sekolah dasar, yang mana peneliti akan mencari tahu pemahaman peserta didik terhadap materi kondisi geografis Indonesia setelah menggunakan media yang dikembangkan. Adapun peneliti akan melakukan pretest media pembelajaran oleh peserta didik dan posttest dilaksanakan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran. Dalam setiap tes peneliti mengujikan 20 soal pilihan ganda mengenai materi kondisi geografis Indonesia. Sedangkan efektifitas media yang dikembangkan dapat dinilai melalui peningkatan hasil belajar peserta didik saat melakukan pretest dan posttest. Media dinyatakan efektif jika hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media mendapatkan nilai di atas KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal), yakni 75. Data tes peserta didik dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

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

(Sudijono, 2015)

Setelah itu hasil perhitungan rumus diatas akan dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan tabel tingkat efektivitas media sebagai berikut :

Tabel 3 Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Sangat tidak baik

(Arikunto, 2016)

Kemudian peneliti menghitung nilai pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan nilai, yang mana menggunakan rumus dibawah ini :

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

(Riduwan, 2013)

Selanjutnya hasil perhitungan rumus diatas akan dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4 Kriteria N-Gain

Presentase	Keterangan
$-1,00 \leq g < 0,00$	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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai prosedur mengembangkan produk media pembelajaran. Media produk pengembangan berupa media pembelajaran digital berbasis *Google Sites*. Dalam tahapannya peneliti melakukan pengamatan dan wawancara kepada Wali Kelas V SDN Tinggarbuntut untuk memperoleh data serta informasi terkait kondisi awal sekolah serta masalah yang dihadapi guru di sekolah tempat subjek penelitian. Melalui hasil pengamatan dan wawancara peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini terbatas hanya menggunakan buku tema yang dipinjamkan oleh sekolah saja. Peneliti juga mendapat informasi bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah pada mata pelajaran IPS terutama materi Kondisi Geografis Indonesia, hal ini dikarenakan materi IPS bersifat verbalisme sementara minat baca peserta didik tergolong rendah sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar, pada materi tersebut juga dibutuhkan visualisasi untuk memudahkan peserta didik memahami materi. Peneliti juga mencari tahu lebih lanjut terkait media apa saja yang sudah pernah di uji cobakan kepada peserta didik dan ditemukan bahwa guru jarang sekali merancang media pembelajaran karena merasa disibukkan dengan administrasi sekolah, penggunaan media terbatas pada media konkrit untuk mata pelajaran IPA dan Matematika. Peneliti juga menanyakan terkait fasilitas yang tersedia di sekolah yang dapat menunjang pembelajaran, ditemukan bahwa sekolah tidak memiliki lab komputer, jumlah proyektor terbatas, namun sekolah memiliki jaringan wifi yang cukup memadai untuk diakses peserta didik.

Selain melakukan observasi kepada Wali Kelas V selaku pendidik, lebih lanjut peneliti juga melakukan pengamatan dan wawancara secara langsung kepada

peserta didik untuk memperoleh data yang dibutuhkan, dari tahapan analisis peserta didik peneliti menemukan bahwa peserta didik tidak memahami materi kondisi geografis Indonesia, mereka juga merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang monoton terpaut pada buku. Peneliti mendapati bahwa 13 dari 18 peserta didik SDN Tinggarbuntut sudah memiliki smartphone pribadi, sedangkan 5 diantaranya masih menggunakan ponsel orang tua yang ada di rumah. Ketika peneliti menanyakan mengenai situasi belajar yang disenangi, mereka mengungkapkan senang belajar dengan media berbasis teknologi atau digital yang bersifat interaktif dan mudah diakses.

Buku yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran materi kondisi geografis Indonesia yakni terdapat pada Buku Tema 1 Kelas V “Organ Gerak Manusia”, dalam buku ini materi yang dipaparkan cukup singkat dan jelas, akan tetapi tetap membutuhkan media pembelajaran pendukung yang lebih variatif, interaktif, dan tentunya dapat menambah wawasan peserta didik sehingga peserta didik lebih antusias belajar dan pembelajaran berlangsung lebih bermakna.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton terpaut pada buku saja, bersifat variatif, mudah di desain, dan mudah diakses maka peserta didik akan lebih antusias belajar, mudah memahami materi, dan tentunya meningkatkan hasil belajar. Adapun kompetensi dasar IPS yang berbunyi 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya. Berdasarkan karakteristik materi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Site, platform ini dapat dikembangkan sebagai e-learning sehingga pengajar mampu memanfaatkannya sebagai media pembelajaran digital (Dewi, 2020).

Dari hasil temuan tersebut kemudian peneliti melakukan desain produk media yang meliputi materi, komponen media, dan juga desain media pembelajaran digital berbasis Google Sites ini. Peneliti juga menentukan beberapa aspek penilaian atau kriteria produk yang akan dikembangkan, yang mana produk ini akan di uji validasi, berikut merupakan tabel yang memuat aspek penilaian untuk ahli media dan ahli materi :

Tabel 5 Aspek Penilaian Uji Validasi Materi & Uji Validasi Media

No.	Aspek Penilaian Media	Aspek Penilaian Materi
1.	Desain Media	Kesesuaian Materi
2.	Isi Media	Kelayakan Isi
3.	Karakteristik Media	Efektivitas Materi

Selanjutnya adalah tahap pengembangan, peneliti mewujudkan rancangan media pembelajaran dengan membuat media pembelajaran. Adapun tahapan dalam realisasi produk pengembangan ini, peneliti membuat konten untuk masing – masing komponen menu, mendesain website, testing, uji validasi serta revisi atas komentar dan saran validator. Tahapan ini dimulai dengan membuat konten yang dirancang peneliti menggunakan beragam website, peneliti juga mengunduh beberapa gambar dan animasi dari internet. Pada menu halaman utama, menu petunjuk penggunaan dan menu kompetensi dasar peneliti menggunakan website canva untuk mendesain gambar agar tampak lebih menarik. Pada menu absensi dan menu evaluasi peneliti menggunakan Google Formulir sebagai konten utama untuk menghimpun data kehadiran peserta didik dan nilai postest. Pada menu materi peneliti memanfaatkan beberapa aplikasi untuk membuat konten video pembelajaran, kemudian video tersebut di unggah ke youtube dan ditautkan pada menu materi. Sedangkan pada menu games, peneliti menggunakan website Wordwall untuk membuat konten games interaktif yang menarik dan mudah diakses peserta didik. Dalam tahapan ini, semua konten disusun dengan memperhatikan kesesuaian materi, kelayakan isi, dan efektifitas media. Kemudian mulai mendesain website dengan memasukkan konten – konten yang telah dibuat sesuai komponen menu, peneliti juga menambahkan fitur tambahan yang tersedia pada Google Sites seperti teks untuk memperjelas instruksi, materi tombol untuk memudahkan akses media, bagian footer sebagai identitas kreator, dan lain sebagainya. Dalam tahapan ini, desain website disusun dengan memperhatikan kemenarikan desain media, kelayakan isi media, dan efektifitas media. Kemudian hasil dari desain website tersebut dapat dipublikasikan dan link akses media Google Sites dapat dikirimkan ke peserta didik. Untuk mendapat hasil produk yang sesuai dengan rancangan, maka pertimbangan mengenai perpaduan antara materi dengan penggunaan fitur Google Sites menjadi point penting dalam mendesain media, adapun tampilan media adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan Menu Halaman Utama

Menu halaman utama ini berisi kumpulan menu, dalam halaman ini peserta didik dapat mengakses komponen menu yang di inginkan.



Gambar 3 Tampilan Menu Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman ini menjelaskan petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.



Gambar 4 Menu Halaman Absensi

Halaman ini berisi gambar yang di tautkan dengan link absensi peserta didik.



Gambar 5 Menu Halaman Kompetensi Dasar

Halaman ini menjelaskan kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran mengenai materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.



Gambar 6 Menu Halaman Materi

Halaman ini memuat satu video yang menggambarkan negara Indonesia secara singkat, selain itu terdapat tiga sub menu yang akan membahas setiap materi lebih rinci.



Gambar 7 Menu Materi Kondisi Geografis Indonesia

Halaman ini memuat penjelasan singkat mengenai kondisi geografis dan sebuah video yang memaparkan materi kondisi geografis Indonesia beserta pengaruhnya.



Gambar 8 Menu Materi Kondisi Astronomis Indonesia

Halaman ini memuat penjelasan singkat mengenai kondisi astronomis dan sebuah video yang memaparkan materi kondisi astronomis Indonesia beserta pengaruhnya..



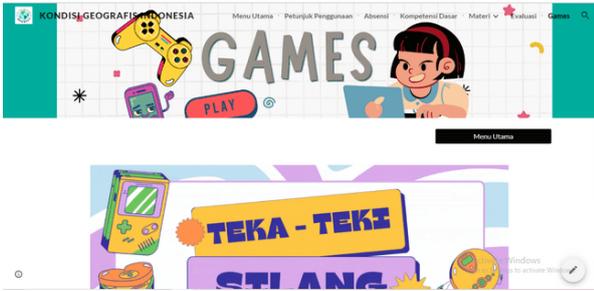
Gambar 9 Menu Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan

Halaman ini memuat penjelasan, gambar, dan animasi mengenai materi kenampakan alam dan kenampakan buatan..



Gambar 10 Menu Halaman Evaluasi

Halaman ini berisi gambar yang di tautkan dengan link posttest, yang mana posttest akan dikerjakan peserta didik setelah mempelajari materi yang disajikan.



Gambar 11 Menu Halaman Games

Halaman ini memuat penjelasan singkat mengenai kondisi geografis dan sebuah video yang memaparkan materi kondisi geografis Indonesia beserta pengaruhnya.

Selanjutnya media pembelajaran berbasis Google Sites yang telah selesai di tinjau peneliti akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validator akan menilai media berdasarkan instrument lembar validasi yang diberikan peneliti, validator dapat memberi komentar dan saran perbaikan produk sebelum di implementasikan kepada peserta didik. Tahap uji validasi materi dan media dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Adapun hasil validasi materi disajikan dalam diagram berikut ini:

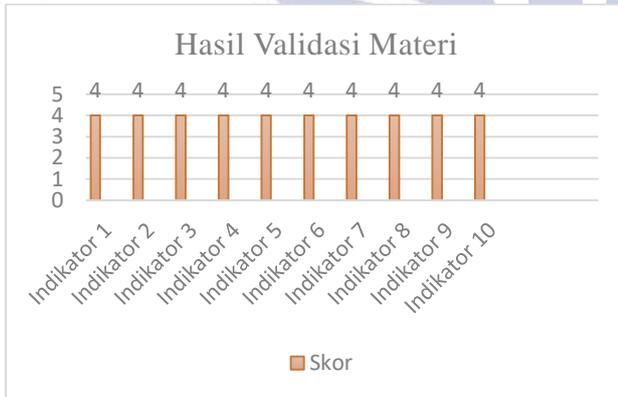


Diagram 1 Hasil Validasi Materi

Berdasarkan rekapitulasi dari hasil validasi materi, selanjutnya dihitung menggunakan skala likert sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Hasil penilaian validasi}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{40}{50} \times 100\% \\ &= 80\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data pada tabel uji validasi materi, maka hasil uji validasi oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh nilai presentase 80%. Apabila disesuaikan dengan tabel kriteria tingkat validasi materi dan media, maka perolehan nilai tersebut termasuk dalam kriteria valid. Setelah melaksanakan validasi materi, peneliti melanjutkan validasi soal pretest dan posttest untuk mengetahui kelayakan soal yang diujikan

kepada peserta didik. Adapun hasil validasi materi disajikan dalam diagram berikut :



Diagram 2 Hasil Validasi Soal

Berdasarkan rekapitulasi dari hasil validasi pretest dan posttest, selanjutnya dihitung menggunakan skala likert sebagai berikut:

berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Hasil penilaian validasi}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor} &= \frac{49}{50} \times 100\% \\ &= 98\% \text{ (Valid)} \end{aligned}$$

Setelah melakukan validasi materi dan soal, peneliti melaksanakan revisi sesuai saran dari validator, adapun hasil revisi berupa penambahan sumber pada media dan animasi, memperjelas materi pengaruh letak astronomis, dan memperbaiki soal posttest.

Kemudian peneliti melakukan uji validasi media, adapun hasil yang didapat adalah sebagai berikut :



Diagram 3 Hasil Validasi Media

Berdasarkan rekapitulasi dari hasil validasi media, selanjutnya dihitung menggunakan skala likert sebagai berikut:

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Hasil penilaian validasi}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan perhitungan data pada tabel uji validasi, maka pengamatan yang dilaksanakan oleh ahli media secara keseluruhan memperoleh nilai presentase 86%. Apabila disesuaikan dengan tabel kriteria tingkat

validasi materi dan media, maka perolehan nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. Kemudian peneliti melaksanakan revisi sesuai dengan aspek media yang dinilai rendah oleh validato yakni mengatur ulang ukuran komponen dan mengubah tata letak komponen pada halaman menu supaya lebih variatif.

Pada tahap implementasi peneliti menerapkan media pada situasi pembelajaran nyata di SDN Tinggarbuntut, Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto pada hari Rabu 24 Mei 2023, Adapun uji coba dilakukan pada peserta didik kelas V yang berjumlah 18 anak. Dalam tahap ini peneliti akan melakukan uji coba media, *pretest* dan *posttest*, serta pengisian angket oleh peserta didik dan pendidik sebagai pengguna media. Berikut merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* :

Tabel 6 Hasil Pretest dan Posttest

No	Inisial	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Kriteria
1.	AYR	45	85	0,73	Tinggi
2.	AAE	35	85	0,77	Tinggi
3.	AMS	45	80	0,64	Sedang
4.	AHS	50	95	0,90	Tinggi
5.	AFAW	40	75	0,59	Sedang
6.	ASK	50	85	0,70	Sedang
7.	ADA	55	80	0,56	Sedang
8.	CAP	45	80	0,64	Sedang
9.	CA	40	85	0,82	Tinggi
10.	FA	40	70	0,50	Sedang
11.	GEM	60	95	0,87	Tinggi
12.	IAS	50	85	0,70	Sedang
13.	MFR	50	95	0,90	Tinggi
14.	MAFM	45	90	0,82	Tinggi
15.	RAP	35	80	0,69	Sedang
16.	SBDT	40	85	0,75	Tinggi
17.	SNF	50	80	0,60	Sedang
18.	VAP	30	80	0,71	Tinggi
Rata-rata		44,72	83,89	0,71	Tinggi

Pada penelitian ini acuan KKM yang digunakan peneliti adalah 75, selanjutnya untuk menentukan

keefektifan media pembelajaran maka data tes peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut :

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

$$P = \frac{17}{18} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Dengan mendapatkan nilai 94% maka ketercapaian pemahaman materi dalam penelitian ini mendapatkan kriteria “Sangat Baik”, kemudian peneliti akan menghitung nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dari pretest dan posttest dengan rumus berikut ini ::

$$< g > = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

$$< g > = \frac{83,89 - 44,72}{100 - 44,72}$$

$$< g > = \frac{39,17}{55,28}$$

$$< g > = 0,71$$

Dengan mendapatkan nilai 0,71 maka peningkatan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini mendapatkan kriteria “Sedang”. Setelah pembelajaran usai, peneliti meminta seluruh peserta didik mengisi angket media pembelajaran digital berbasis *Google Sites*. Berikut merupakan rekapan hasil angket peserta didik :



Diagram 4 Hasil Angket Peserta didik

Melalui diagram diatas peneliti dapat menghitung presentase nilai kepraktisan dengan rumus berikut ini :

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Jawaban responden}}{\sum \text{Nilai total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = \frac{880}{990} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = 89\%$$

Berdasarkan hasil presentase angket peserta didik maka kepraktisan media ini mendapatkan nilai presentase 89% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Didapatkan hasil angket dari pendidik yaitu:



Diagram 5 Hasil Angket Pendidik

Melalui tabel diatas peneliti dapat menghitung presentase nilai kepraktisan dengan rumus berikut ini :

$$\text{Presentase skor} = \frac{\sum \text{Jawaban responden}}{\sum \text{Nilai total}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$\text{Presentase skor} = 92\%$$

Berdasarkan hasil presentase angket pendidik maka kepraktisan media ini mendapatkan nilai presentase 92% dengan kriteris “Sangat Praktis”.

Pembahasan

Sehubungan dengan uraian hasil penelitian diatas, kelayakan media pembelajaran digital berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia ini ditelaah melalui beberapa tahapan. Kevalidan media ini ditinjau dari materi dan media produk pengembangan oleh peneliti, yang mana hasil dari pengembangan tersebut akan dilakukan uji validasi materi dan uji validasi media kepada validator. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi data dari validator untyuk selanjutnya dapat diketahui kevalidan media sebelum diterapkan ke peserta didik. Peneliti menggunakan instrumen validasi yang dinilai dengan skala Likert yakni rentang skor rentang 1-5 sebagai penilaiannya.

Tahapan validasi materi dilaksanakan pada 22 Mei 2023 oleh validator materi yakni Ibu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah IPS PGSD FIP UNESA. Aspek penilaian pada lembar validasi berisi kesesuaian materi, kelayakan isi, dan efektivitas media. Berdasarkan penilaian pada lembar validasi media diperoleh skor 40 dari jumlah keseluruhan skor 50. Kemudian peneliti menganalisis data dan diperoleh skor presentase kevalidan materi sebesar 80%, presentase tersebut termasuk dalam kriteria valid sehingga media dapat digunakan dan perlu beberapa bagian yang direvisi oleh(Riduwan, 2013).

Nilai kevalidan materi dalam media pembelajaran digital berbasis Google sites menunjukkan cakupan materi yang sudah sesuai dan isi materi sudah layak karena materi disajikan

dalam bentuk audio-visual, yang mana penyajian materi yang jelas dan menarik memudahkan peserta didik dalam mencerna materi. Hal ini sejalan dengan pengertian media pembelajaran yang dikemukakan Mashuri (2019) yaitu media pembelajaran dapat mendorong proses edukasi antara guru dengan peserta didik dalam menyalurkan pesan ataupun informasi dengan merangsang pikiran, perasaan, dan minat kita. Peneliti merevisi media dengan menyantumkan sumber gambar dan animasi yang didapat dari internet serta mengulas lebih rinci materi pengaruh letak astronomis Indonesia sesuai saran validator media.

Tahapan validasi media dilaksanakan pada 22 Mei 2023 oleh validator materi yaitu Ibu Dr. Hitta Alfi Muhimmah, M. Pd. selaku dosen yang berkompeten dalam bidang teknologi di PGSD FIP UNESA. Aspek penilaian pada lembar validasi berisi desain media, isi media, dan efektivitas media. Berdasarkan hasil penilaian tersebut diperoleh skor 43 dari jumlah maksimal skor 50. Kemudian peneliti menganalisis data dan diperoleh skor presentase kevalidan media sebesar 86%, presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid tanpa revisi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital menarik, dapat memudahkan peserta didik memahami materi, dan tentunya cocok digunakan anak usia sekolah dasar. Kondisi tersebut sesuai dengan penelitian Adzkiya (2021) yang menjelaskan bahwa Google Sites merupakan media pembelajaran yang mudah diaplikasikan dalam pembelajaran jenjang Sekolah Dasar khususnya pada kelas V karena penggunaannya yang praktis sehingga peserta didik tidak perlu membawa banyak buku, cukup menerima materi yang sudah di rancang oleh guru dengan dengan jelas. Namun untuk memaksimalkan media pembelajaran, peneliti melakukan revisi pada tata letak komponen menu halaman utama agar tidak monoton. Berdasarkan hasil validasi, dapat diartikan bahwa media pembelajaran digital berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia dinyatakan valid serta dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

Keefektifan media pada penelitian ini ditinjau dari skor hasil pretest maupun posttest yang dilakukan peserta didik kelas V SDN Tinggarbuntut pada tanggal 23 Mei 2023. Seluruh peserta didik hadir lengkap ketika proses pengambilan data, yakni berjumlah 18 peserta didik. Peserta didik antusias sekali ketika belajar karena ini merupakan pengalaman baru bagi mereka. Adapun tahap keefektifan ini mencari nilai ketercapaian materi dan nilai peningkatan N-Gain sebelum dan sesudah menerapkan media pada peserta didik. Dari proses pengambilan data, media pembelajaran digital berbasis Google Sites ini mendapatkan nilai

ketercapaian materi sebesar 94%, yang mana 17 dari 18 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM yakni 75. Berdasarkan perolehan nilai presentase tersebut maka tingkat ketuntasan belajar peserta didik tergolong dalam kategori “Sangat Baik” menurut kriteria (Arikunto, 2016). Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam mempelajari segala informasi baru dari beragam saluran dan membangun pengetahuan baru dalam ingatan sehingga mereka mampu mencapai tujuan pembelajaran (Hamid et al., 2020). Sedangkan hasil pretest dan posttest pada nilai N-Gain menunjukkan skor 0,71 dengan kategori “Tinggi” berdasarkan tabel kriteria (Sundayana, 2016).

Keefektifan dapat dibuktikan melalui penerapan suatu media dalam proses pembelajaran yang mana media tersebut membawa pengaruh kemajuan atau keberhasilan terhadap hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat Julhadi (2021) bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai peserta didik setelah mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran. Dari hasil proses pembelajaran diperoleh berupa nilai ketercapaian materi dan nilai N-Gain media pembelajaran digital berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia ini dapat dikatakan efektif karena berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kepraktisan media ditinjau dari lembar angket peserta didik Kelas V SDN Tinggarbuntut dan pendidik yakni Bapak Hadi Saputro, S. Pd. selaku wali kelas V SDN Tinggarbuntut. Pendidik mengisi angket pada 24 Mei 2023 yang memperoleh skor 69 dari jumlah skor keseluruhan 75. Berdasarkan perhitungan presentase kepraktisan didapatkan nilai sebesar 92% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis. Wali kelas V menyebutkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Google Sites ini inovatif, menarik, dan praktis karena dikemas dalam bentuk website tanpa perlu menginstal aplikasi. Selain itu perolehan skor dari angket peserta didik juga menunjukkan kriteria nilai yang sangat praktis yakni sebesar 89%. Hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia sangat praktis digunakan sebagai media untuk menarik minat belajar peserta didik, memudahkan peserta didik mencerna materi tentang letak Indonesia beserta pengaruhnya, serta membantu guru mencapai tujuan belajar. Selaras dengan pernyataan tersebut bahwa manfaat media pembelajaran ialah membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran, menarik minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang inovatif seperti

melalui gerakan, suara, representasi pada animasi, serta adanya media pembelajaran memudahkan terjalannya komunikasi interaktif antara guru dan peserta didik (Rohani, 2019).

PENUTUP

Simpulan

Dari penjelasan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites ini layak digunakan sebagai media pembelajaran materi kondisi geografis Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Media dapat dikatakan layak berdasarkan terjawabnya 3 rumusan masalah yang diangkat, yakni : (1) Produk pengembangan berupa media pembelajaran digital berbasis Google Sites ini dikatakan “Valid” karena mendapatkan nilai sebesar 80% pada validasi materi dan 94% dalam validasi media, berdasarkan hasil tersebut media ini termasuk dalam kriteria “Valid”.(2) Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia kelas V Sekolah Dasar ini dikatakan “Efektif” karena mendapatkan presentase 94% untuk ketercapaian pemahaman materi, dan Nilai N-Gain sebesar 0,71 dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan, (3) Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia kelas V Sekolah Dasar ini termasuk dalam katagori praktis karena nilai total 890, apabila di presentasekan sebesar 89% dalam penyebaran angket kepada subjek penelitian.

Saran

Berdasarkan serangkaian tahap penelitian yang sudah dilakukan, adapun saran yang diberikan adalah : (1) Media pembelajaran digital berbasis Google Sites dapat dijadikan pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, non-prabayar, dan mudah di desain oleh guru (2) Pengembangan media ini dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan media selanjutnya (3) Penyusunan media baru harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik..

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (Cetakan Pe). PT Remaja Rosdakarya.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106.

<https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>

- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 109–115.
- Dewi, N. C. (2020). PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 210–216.
- Gunawan, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS Sd. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(02), 24.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.); Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Harsanto, B., Sonjaya, S., & PRESS, U. (2017). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. UNPAD PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=u73cDgAAQBAJ>
- Julhadi. (2021). *HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi* (N. Kholik (ed.)). EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=BfclEAAAQBAJ>
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *KONSEP DASAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (M. Afandi (ed.)). Duta Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=GXz7DwAAQBAJ>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=jHGNDwAAQBAJ>
- Prasetya, I. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik* (Akrim & E. Sulasmi (eds.); Cetakan Pe). umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=CaeBEAAAQBAJ>
- 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.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. CV Alfabeta.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika penelitian pendidikan : (pembahasan dilengkapi dengan bantuan MS. Excel dan SPSS)* (Cet. 3). Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. <https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ>