

DOI: <https://doi.org/10.37850/cendekia>.  
<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia>.

---

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMA 1 (INDAHNYA KEBERSAMAAN) MENGUNAKAN *GOOGLE SITES* KELAS IV**

**M. Romadlon Habibullah<sup>1</sup>, Suttrisno<sup>2</sup>, Lia Pulviana<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.

Pos-el : [romadlon@sunan-giri.ac.id](mailto:romadlon@sunan-giri.ac.id)<sup>1</sup>, [suttrisno@unugiri.ac.id](mailto:suttrisno@unugiri.ac.id)<sup>2</sup>, [liapulviana27@gmail.com](mailto:liapulviana27@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pengembangan bahan ajar menggunakan *google sites* dikelas IV. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan bahan ajar terkait dengan validitas dan respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan, serta mengetahui keterlaksanaan terkait dengan penggunaan bahan ajar berbasis *google sites*. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (R&D). Metode yang digunakan yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh Bord & Gall. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa *website google sites*. Penelitian ini menggunakan instrumen menggunakan angket untuk mengetahui validitas, repon siswa, dan keterlaksanaan terkait penggunaan *google sites*. Berdasarkan validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata media 81%, ahli materi 94%, ahli bahasa 89% dan dapat dikategorikan "sangat valid". Hasil respon peserta didik ketika dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh persentase rata-rata 80% dan uji coba pemakaian 84% dengan kategori "sangat baik". Hasil dari angket keterlaksanaan memperoleh skor persentase 88% dengan kategori "sangat baik atau tidak perlu revisi".

**Kata Kunci:** bahan ajar, *google sites*, pembelajaran tematik.

### **Abstract**

*This study aims to discover how to develop pedagogical material using Google sites in the 4th grade. This study also aims to determine the results of the development of teaching materials related to the validity and student responses to the developed teaching materials, as well as to determine the implementation related to the use of google sites-based teaching materials. This research is a type of development research (R&D). The method used is the development model developed by Bord & Gall. The product developed in this research is a google sites website. This study uses an instrument using a questionnaire to determine the validity, student responses, and implementation related to the use of google sites. Based on the validation of media experts, media experts obtained an average percentage of 81%, material experts 94%, linguists 89% and can be categorized as "very valid". The results of student responses when the small group and large group trials were carried out obtained an average percentage of 80% and the use trial was 84% with*

*the "very good" category. The results of the implementation questionnaire obtained a percentage score of 88% with the category "very good or no need for revision".*

***Keywords:*** *teaching materials, google sites, thematic learning.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi di era 5.0 sangat bermanfaat diberbagai aspek sosial, salah satunya aspek pendidikan. Manusia dapat beradaptasi terkait dengan perkembangan teknologi melalui pendidikan. Pendidikan (education) juga dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan seseorang secara sadar. Usaha secara sadar yang dimaksudkan tersebut merupakan suatu kependidikan yang dilakukan harus didahului oleh suatu kegiatan perencanaan yang matang, sistematis dan juga terarah dengan menggunakan suatu prosedur terkait mekanisme dan suatu alat yang digunakan untuk memperoleh kelancaran sesuai dengan prosedur yang dilaksanakan (Ahmad Suriansyah, 2011). Proses pendidikan yang sistematis tersebut terdapat sebuah proses pembelajaran yang memiliki sifat interaktif dan komunikatif yang terjadi antara pendidik dan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk dapat mencapai sebuah kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien (Suyahman, 2021). Pendidik memerlukan suatu bahan ajar untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien tersebut. Bahan ajar yang dimaksudkan tersebut yaitu segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu seorang pendidik dalam pelaksanaan belajar mengajar (Sanjaya, 2020). Penggunaan bahan ajar tersebut memiliki fungsi yang penting baik untuk seorang pendidik maupun peserta didik. Untuk pendidik bahan ajar digunakan sebagai suatu panduan menyampaikan materi yang sudah terprogram sesuai dengan ketentuan kurikulum yang ada dan untuk peserta didik bahan ajar dapat memberikan suatu pengetahuan dan juga informasi yang sistematis serta terprogram. Bahan ajar tersebut juga dapat membantu peserta didik dalam pengukuhan dan pertimbangan atas penguasaan tentang suatu mata pelajaran (Kosasih, 2021).

Di era covid-19 (Coronavirus disease 2019) yang mulai ada sejak 17 November 2019 yang awal mulainya terdeteksi di China. Wabah covid-19 semakin menyebar secara global meliputi wilayah geografis yang luas, hingga persebaran wabah tersebut dikatakan sebagai pandemi covid-19 (Nafrin & Hudaidah, 2021). Salah satu negara yang terpapar pandemic covid-19 yaitu Indonesia diawal tahun 2020. Dengan adanya wabah tersebut, pastinya membawa dampak yang sangat besar bagi Indonesia salah satunya yaitu dibidang pendidikan (Sutrisno, 2021). Ketika pemerintah memberlakukan sebuah kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diterapkan untuk mengurangi penyebaran covid-19 sehingga semua kegiatan dilakukan dirumah salah satunya sekolah. Sekolah atau kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring (dalam jaringan) (Bujuri & Baiti, 2019). Pada awal tahun ajaran 2021 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor



384 tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 dan Nomor 440- 717 tahun 2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi covid-19 salah satunya yaitu untuk menentukan kesiapan satuan pendidikan menyelenggarakan pembelajaran tatap muka terbatas paling lambat pada tahun ajaran 2021/2022. Namun hal tersebut dapat berubah sesuai dengan kondisi level PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) di wilayah masing-masing, yang awalnya kegiatan pembelajaran sudah tatap muka bisa kembali menjadi pembelajaran secara daring atau PJJ (Bujuri & Baiti, 2019).

Perkembangan teknologi menjadikan bahan ajar tidak hanya bersumber buku melainkan dapat bersumber dari lainnya misalnya *web* ataupun yang lainnya untuk mempermudah kegiatan pembelajaran tatap muka maupun daring (dalam jaringan). Seorang guru dapat mengembangkan sebuah bahan ajar yang elah ada. Pengembangan bahan ajar merupakan suatu kegiatan merangkai materi yang telah ada menjadi model materi yang baru. Hal tersebut bertujuan untuk meghasilkan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, menarik dan penuh makna dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelumnya, serta tidak bertolak belakang dengan kurikulum yang sedang berlaku. Pengembangan bahan ajar biasanya mengarah pada tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, memiliki inovasi baru dan mempunyai suatu nilai yang lebih daripada bahan ajar yang sebelumnya (Bujuri & Baiti, 2019)(Bujuri & Baiti, 2019).

Seiring perkembangan teknologi pada saat ini pengembangan bahan ajar dapat menggunakan sebuah *website*. *Website* merupakan sebuah situs yang dapat diakses oleh pengguna internet (Hidayat, 2010). Salah satu *website* yang mudah diakses yaitu *google*, untuk mempermudah proses pembelajaran di era saat ini pendidik dapat memanfaatkan *google sites*. *google sites* merupakan salah satu produk yang dihasilkan oleh *google* sebagai alat membuat sebuah situs. *Google sites* dapat digunakan dengan mudah meskipun untuk orang yang masih awam (Budi Harsanto, 2014). Situs tersebut adalah salah satu cara termudah dalam membuat informasi yang dapat diakses seseorang dengan mudah tanpa harus menggunakan aplikasi. Dengan menggunakan *google sites* seseorang dapat menambahkan sebuah lampiran ataupun file, informasi yang bermanfaat dari aplikasi *google* lain. Penggunaan *google sites* ini dapat menjadikan sebuah proses pembelajaran menjadi menarik, memudahkan peserta didik untuk mendapatkan sebuah materi, file yang digunakan tidak mudah hilang, peserta didik lebih mudah mendapatkan informasi terkait pembelajaran (Ferismayanti, n.d.). Pendidik dapat mengunggah-upload sebuah materi dari berbagai sumber misalnya dari buku yang sedang dibahas pada materinya pada *google sites* sesuai kebutuhan pembelajaran.

Pada kurilukum 2013 ini pendidik menggunakan tematik sebagai bahan ajar. Tematik merupakan sebuah buku yang digunakan yang digunakan sebagai panduan belajar peserta didik yang didalamnya terdapat berbagai paduan mata

pelajaran. Kegiatan belajar mengajar menggunakan tematik atau pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau proses belajar mengajar dengan memadukan beberapa pelajaran menjadi satu tema yang melibatkan peserta didik dan menguatkan dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan belajar dari berbagai aspek diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Muklis, 2012). Pada pembelajaran menggunakan buku tematik terdapat sub tema yang dapat dijelaskan sebagai penjabaran dari gagasan utama yang ditetapkan oleh tema. Dalam subtema terdapat beberapa mata pelajaran sesuai dengan tema yang diterapkan.

Karena media *google sites* merupakan teknologi yang sering dijumpai guru saat mengoperasikan teknologi digital berbasis web. Selain itu menurut Halat (2013) aktivitas web merupakan salah satu penggunaan yang dapat dipelajari dengan cepat dibandingkan dengan sosial media. Alasan yang mendasari pemilihan media berbasis web, karena terbukti berpotensi membantu setiap permasalahan dalam pembelajaran, khususnya dalam materi matematika sebagai peningkatan kemampuan numerasi (Tseklevs et al., 2016). Selain itu media web dipilih karena dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Lo et al., 2012). Serta penggunaan media web efektif dan dapat meningkatkan kinerja siswa dalam belajar (Suprianto et al., 2019).

Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu bahwa media web dapat digunakan untuk mengadakan diskusi dan memasukkan jawaban matematika (pecahan) untuk ditinjau siswa lain dan guru, serta siswa dapat meninjau kembali hasil pekerjaannya (Nurulwahida Azid et al., 2020). Selain itu menurut Chin-Fei dan Chia-Ju (2012) penggunaan media web dapat meningkatkan motivasi siswa dibanding dengan siswa belajar menggunakan buku teks. Hendrawati, Ismanto, dan Iriani (2021) juga mengatakan bahwa media web dinyatakan sangat layak dengan berbagai fitur diantaranya 1) beranda, 2) profil sekolah, 3) cara penggunaan, 4) kelas online, 5) forum diskusi online, dan 6) latihan soal beserta jawabannya, dengan perolehan persentase sebesar 85%. Semua fitur yang disebutkan di atas di kemas dalam bentuk text namun untuk fitur kelas online terdapat tambahan media gambar dan video.

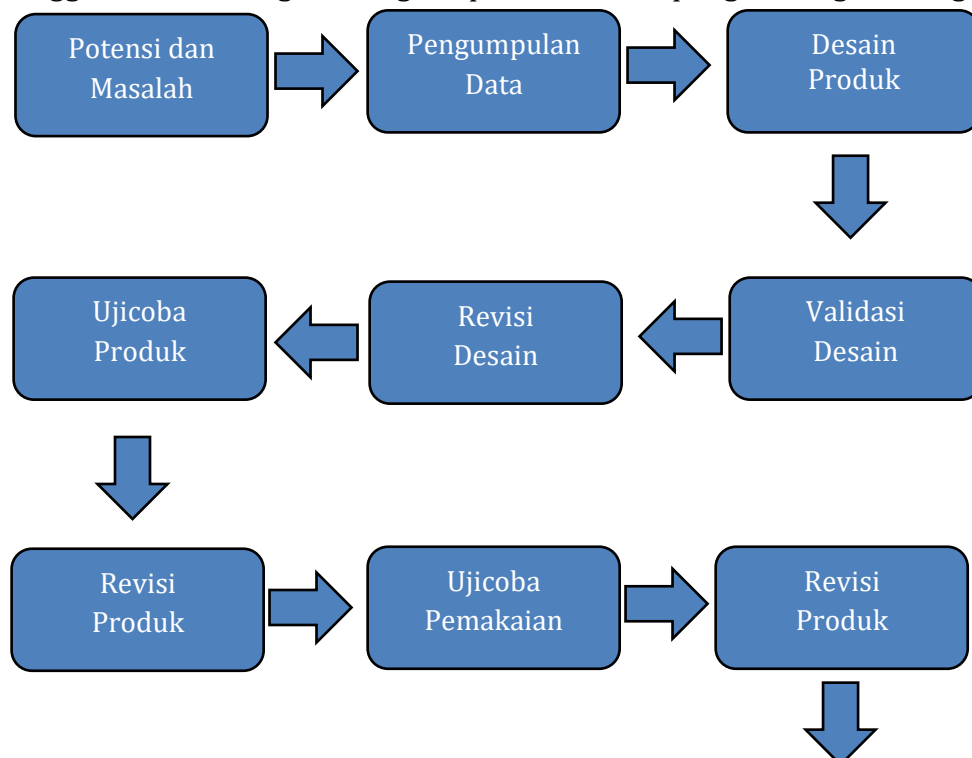
Berdasarkan pada penelitian terdahulu, media pembelajaran *google sites* berbasis web menggunakan berbagai fitur, diantaranya 1) petunjuk penggunaan, 2) presensi siswa, 3) materi, 4) LKPD, 5) Quiz dalam bentuk game, 6) kesimpulan, dan 7) angket. Adapun media pembelajaran dikemas dalam bentuk text, gambar, dan video. Serta terdapat kegiatan percobaan dalam fitur LKPD serta game dalam fitur quiz. Tujuan penggunaan game edukasi yaitu tidak hanya agar siswa senang melakukan pembelajaran, namun agar siswa dapat menggali kemampuan numerasi pada mata pelajaran matematika (Swalaganata, 2018). Selain itu

menurut Abdullah (2018) dengan menggunakan game edukasi siswa dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dalam soal matematika. Yantik, et al. (2022) juga menambahkan bahwa melalui pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Menurut paparan di atas, adapun tujuan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *google sites* untuk meningkatkan aktifitas dan kemampuan numerasi siswa kelas IV. Selain menggunakan buku tema pendidik dapat memanfaatkan situs *google sites* untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Diera digital ini pastinya sudah banyak peserta didik yang menggunakan jejaring sosial. Pendidik dapat memanfaatkan hal tersebut untuk mengarahkan peserta didik mengakses situs yang berhubungan dengan pembelajaran tersebut. Didalam *google sites* pendidik juga dapat menyisipkan video pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan ketika mengakses situs tersebut. Untuk mengetahui hasil pengembangan bahan ajar menggunakan *website google sites* maka, peneliti akan melakukan sebuah penelitian ilmiah yang berjudul “Pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) menggunakan *google sites* kelas IV MI SD IT Nurul Huda Padang Bojonegoro”.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Bord & Gall. Bord & Gall berpendapat bahwa tujuan utama metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk yang efektif dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2013). Sugiyono menggambarkan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:





Gambar 1. Alur Model Penelitian R&D (Indrawan, 2016)

Untuk instrument pengumpulan yaitu angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan menggunakan *website google sites*, angket juga diberikan kepada pendidik untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *google sites*.

### **Subjek dan Waktu Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD IT Nurul Huda Padangan Bojonegoro. Waktu yang diperlukan oleh peneliti dalam penelitian ini kurang lebih selama 1 bulan.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Subjek diminta untuk memberikan pendapat terkait dengan bahan ajar berbasis *website google sites* yang telah dikembangkan. Pengisian angket dilakukan ketika peneliti melakukan validasi produk. Validasi dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Pengisian angket berikutnya dilakukan oleh peserta didik ketika peneliti melakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Ketika melakukan uji coba pemakaian terdapat angket yang harus diisi oleh seorang pendidik atau guru kelas untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar *website google sites*. Adapun indikator angket terdiri dari: kesuaian design antar muka, animasi dan gambar, pilihan warna serta pemilihan kata dan angka.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket validasi (validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa), angket respon siswa dan angket keterlaksanaan, analisis data dibagi menjadi 2 yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kualitatif adalah data berupa kritik dan saran yang disampaikan oleh validator Ketika mengisi lembar validasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan persentase angket validasi, angket respon siswa, dan angket keterlaksanaan. Angket tersebut akan diakumulasikan menggunakan skala likert lima dengan uraian a. Sangat Kurang (SK) dengan skor 1, b. Kurang (K) dengan skor 2, c. Cukup (C) dengan skor 3, d. Baik (B) dengan skor 4

dan e. Sangat Baik (SB) dengan skor 5 (Irfan Maulana, M.Givi Efgivia, 2021). Kemudian untuk melihat efektifitas produk yang dikembangkan, pengujian melakukan uji efektifitas produk dari data yang diperoleh di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Produk

Pengembangan bahan ajar menggunakan google sites adalah suatu produk yang dihasilkan berupa buku yang berbasis digital dengan tema “Pengembangan Bahan Ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Menggunakan Google sites kelas IV SD IT Nurul Huda Padangan Bojonegoro”. Potensi dan permasalahan yang ada di daerah menjadi titik awal terciptanya produk ini, yang dilakukan melalui observasi dan percakapan dengan instruktur IT SD Nurul Huda Padangan Bojonegoro. Potensi masalah yang didapatkan oleh peneliti, selanjutnya peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis digital.

Peneliti membuat produk berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan kemungkinan masalah. Produk tersebut yang akan digunakan sebagai bahan ajar yaitu dengan menggunakan website yang bernama google sites yang nantinya akan digunakan pada pembelajaran tematik dikelas IV. Isi dari bahan ajar menggunakan google sites ini berupa materi pembelajaran yang nantinya akan dilengkapi dengan fitur suara atau voicenote dan video pembelajaran. Bahan ajar menggunakan google sites bertujuan untuk mempermudah proses belajar yang dilakukan peserta didik dan juga menarik minat belajar peserta didik khususnya pada pelajaran tematik. Pengembangan bahan ajar menggunakan google sites ini dirancang dan didesain langsung oleh peneliti. Beberapa instrument dan perlengkapan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) menggunakan google sites:

Tabel 1. Alat dan bahan

No	Jenis Alat dan Bahan	
	Hardware	Software
1	Buku tema 1 (indahny kebersamaan)	<i>Google sites</i>
2	<i>Laptop</i> yang terkoneksi internet	Aplikasi <i>paint</i>
3	<i>handphone</i>	Aplikasi <i>browsing</i> misalnya <i>google, google chrome</i> dan lain sebagainya

### Validitas Produk

Pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya kebersamaan) menggunakan *google sites* kelas IV yang dikembangkan oleh peneliti adalah suatu pengembangan yang telah divalidasi oleh dua pakar untuk dievaluasi dan disempurnakan sebelum lakukan uji coba lapangan kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Validasi dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli materi atau bahan ajar dan validator ahli desain. Penilaian validasi menggunakan instrumen penilaian

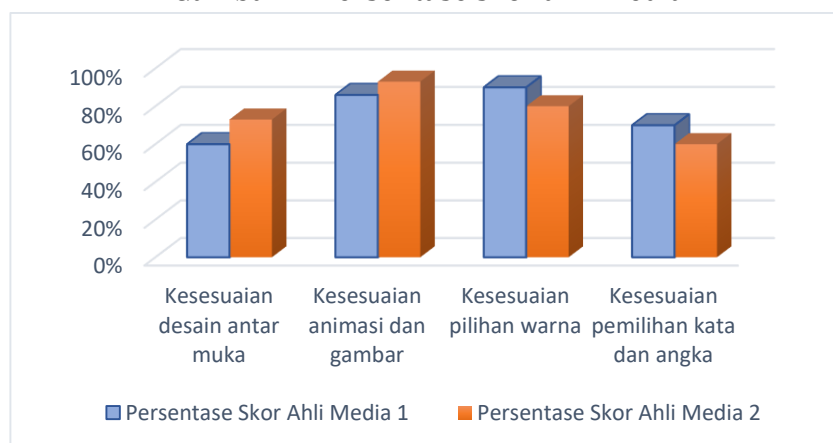
angket. Validator diminta melakukan penilaian terhadap pengembangan bahan ajar dengan mengisi angket serta memberikan kritik dan saran didalam lembar angket yang diajukan peneliti. Berikut hasil validasi dari validator:

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No.	Indikator penilaian	Ahli Media I			Ahli Media II		
		$\Sigma$ peraspek	Skor %	kriteria	$\Sigma$ peraspek	Skor %	kriteria
1	Kesesuaian desain antar muka	13	86%	Sangat Valid	11	73%	Valid
2	Kesesuain animasi dan gambar	13	86%	Sangat Valid	14	93%	Sangat Valid
3	Kesesuaian pilihan warna	9	90%	Sangat Valid	8	80%	Sangat Valid
4	Kesesuaian pemilihan kata dan angka	7	70%	Valid	6	60%	Valid
Jumlah		42	84%	Sangat Valid	39	78%	Sangat Valid
Persentase Rata-rata		81%			Sangat Valid		

Berdasarkan tabel tersebut dari kedua validator ahli media memperoleh presentase rata-rata 81% dan termasuk kategori "sangat valid". Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ahli media 1 dan 2 menilai kualitas pengembangan bahan ajar menggunakan google sites layak digunakan dan diuji cobakan dilapangan. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai denga kritik dan saran yaitu Artikulasi pada audio suara tidak jelas, Permainan engklek diberi ilustrasi gambar dan Tambahkan ringkasan. Selain bentuk table hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media yang pertama dan ke dua pada pengembangan bahan ajar menggunakan google sites juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 1. Persentase skor ahli media



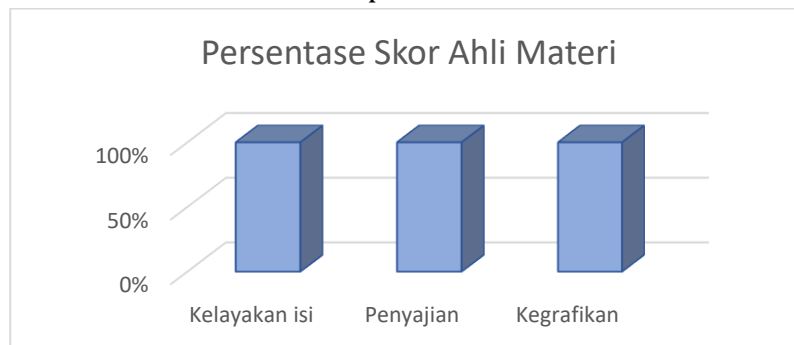


Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No.	Indikator penilaian	Ahli Materi		
		$\Sigma$ peraspek	Skor %	kriteria
1	Kelayakan isi	29	96%	Sangat Valid
2	Penyajian	14	93%	Sangat Valid
3	Kegrafikan	9	90%	Sangat Valid
Jumlah		42	94%	Sangat Valid
Persentase Rata-rata			94%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada pengembangan bahan ajar tema 1 (indahnyanya kebersamaan) menggunakan google sites untuk ahli materi adalah 94 % termasuk kategori “sangat valid”. Bahan ajar ini dapat diuji coba dilapangan. Selain bentuk tabel hasil Gambar berikut merupakan penilaian yang dilakukan oleh para ahli materi tentang pembuatan bahan ajar menggunakan *google sites*:

Gambar 2. Hasil persentase ahli materi

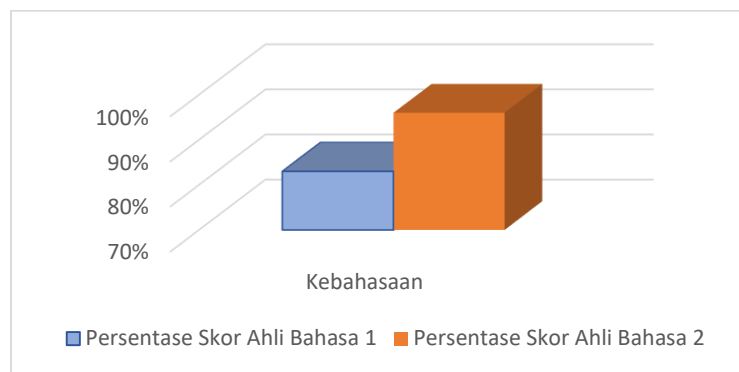


Tabel 4. Hasil validasi ahli bahasa

No.	Indikator penilaian	Ahli Bahasa			Ahli Bahasa		
		$\Sigma$ peraspek	Skor %	kriteria	$\Sigma$ peraspek	Skor %	kriteria
1	Kebahasaan	46	83%	Sangat Valid	53	96%	Sangat Valid
Jumlah		46	83%	Sangat Valid	53	96%	Sangat Valid
Persentase Rata-rata						89.5%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut untuk aspek kebahasaan pada pengembangan bahan ajar tema 1 (indahnyanya kebersamaan) menggunakan google sites memperoleh persentase rata-rata yaitu 89,5% termasuk kategori “sangat valid”. Bahan ajar ini dapat diuji coba dilapangan. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yaitu suara tidak perlu dianimasikan, cukup dengan suara asli yang dilafalkan menggunakan gaya mendongeng. Selain bentuk table hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli Bahasa yang pertama dan kedua pada pengembangan bahan ajar menggunakan google sites juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 3: Persentase skor ahli Bahasa



### Respon siswa

Mekanisme pemberian angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) menggunakan *google sites* ini sama halnya dengan respon peserta didik terhadap kemenarikan dari bahan ajar tersebut. Respon peserta didik ini dapat diketahui melalui uji coba produk. Uji coba dilakukan di kelas IV SDIT Nurul Huda Padang. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu memperlakukan hasil pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) menggunakan *google sites*. kegiatan yang terakhir dilakukan peneliti yaitu memberi angket penilaian terkait dengan respon siswa terhadap penggunaan *google sites*.

Tabel 5. Hasil respon siswa

No.	Jenis ujicoba	Jumlah siswa	Persentase rata-rata	kategori
1	Uji coba kelompok kecil	8	80%	Sangat baik
2	Uji coba kelompok besar	31	80%	Sangat baik
3	Uji coba pemakaian	63	84%	Sangat baik

Tabel 6. Kriteria pengkategorian penilaian

Interval skor	Tingkat keterlaksanaan/ kategori
0% - 25%	Kurang baik
26% - 50%	Cukup baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut persentase rata rata yang diperoleh Ketika peneliti melakukan uji coba lapangan kelompok kecil yang dilakukan dikelas IV-B dengan jumlah peserta didik 8 anak yaitu 80% dengan kateogri "sangat baik". Selanjutnya peneliti melakukan sedikit revisi dan dilakukan uji coba lapangan kelompok besar yang dilakukan pada peserta didik kelas IV-A yang berjumlah 31 siswa memperoleh skor persentase rata-rata 80% dengan kategori "Sangat baik". Ketika melakukan uji coba peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa

peserta didik, data yang diperoleh Ketika wawancara dimanfaatkan peneliti untuk melakukan revisi bagian yang dianggap kurang menarik, selanjutnya peneliti melakukan uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan di kelas IV yang terdapat 63 peserta didik. Skor persentase rata-rata yang diperoleh yaitu 83% yang dapat dikategorikan "sangat baik". Berdasarkan hasil dari respon peserta didik tersebut produk pengembangan bahan ajar menggunakan *google sites* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran baik secara tatap muka ataupun secara daring (dalam jaringan).

### Keterlaksanaan

Penelitian pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) menggunakan *google sites* kelas IV SDIT Nurul Huda Padangan Bojonegoro ini dilaksanakan beberapa kali pertemuan. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekolah tersebut. observasi juga dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keterlaksanaan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di SDIT Nurul Huda Padangan bahan ajar yang digunakan yaitu buku tematik. Proses pembelajaran tersebut terlaksana secara kondusif. Untuk mengetahui keterlaksanaan pada tahap ini akan diamati dan dinilai oleh guru kelas tersebut. hal ini dilakukan untuk mengetahui persentase keterlaksanaan uji coba pemakaian produk ini dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan tersebut dilakukan dengan mengisi sebuah angket. Hasil pengamatan tersebut diperoleh sebuah data pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil keterlaksanaan

No.	Jumlah pertanyaan	$\Sigma$ Skor	Persentase	Ket.
1	18	80	88%	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji pemakaian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) menggunakan *google sites* kelas IV SDIT Nurul Huda Padangan Bojonegoro. Keterlaksanaan uji pemakaian bahan ajar tersebut memperoleh persentase 88% dan dapat dikategorikan "sangat baik atau tidak perlu revisi".

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rikani, Istiqomah, dan Taufiq (2021) menunjukkan adanya kevalidan media pembelajaran *google sites* pada materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV). Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Hendrawati et al (Hendrawati et al., 2021) bahwa media pembelajaran berbasis web menunjukkan validitas, kepraktisan, dan efektifitas terhadap kegiatan bimbingan belajar di sekolah. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Nurulwahida Azid et al (Nurulwahida Azid et al., 2020) bahwa media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan kemampuan numerasi pada mata pelajaran matematika siswa yang berlokasi di Kubang Pasu Malaysia. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hidasar, Bafadal, & Yani (2021) menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa di Kalimantan Barat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya yang dikemas dalam

permainan tradisional Tabak. Media dibuat dalam bentuk video dan dapat diakses dengan mudah melalui akun YouTube.

Hasil penelitian lain yang relevan di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rohendi (2019) tentang penggunaan multimedia berbasis game dengan tema petualangan di lingkungan pada materi operasi hitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD di Bandung. Penelitian lain dilakukan oleh Zhang et al (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game yang dibelajarkan menggunakan tablet lebih baik dari pembelajaran konvensional. Hal serupa juga disampaikan oleh peneliti Godfrey dan Mtebe (2018) bahwa pembelajaran menggunakan game berbasis teknologi efektif dan menyenangkan serta mudah dipelajari oleh siswa SD di Tanzania. Selain itu juga terdapat penelitian tentang game edukasi berbasis e-learning untuk penanaman konsep numerasi pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung kelas V SD di Jakarta yang dilakukan oleh Nurfatanah et al (2021) layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran google sites layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih senang belajar menggunakan media google sites dari pada belajar konvensional. Selain itu siswa dapat meningkatkan kemampuan numerasi dan terdapat peningkatan aktivitas selama kegiatan pembelajaran pada materi pecahan kelas III SD. Sebagaimana pendapat Bhagaskara, Firdausi, dan Syaifuddin (Bhagaskara et al., 2021) bahwa terdapat kelebihan media pembelajaran google sites bagi siswa antara lain menarik minat belajar siswa, menyenangkan, meningkatkan motivasi dan semangat, mampu meningkatkan sikap ilmiah, dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian pengembangan (R&D) ini menciptakan sebuah produk berupa pengembangan bahan ajar tema 1 (Indahnya Kebersamaan) menggunakan *google sites* untuk kelas IV di SD IT Nurul Huda Padang. Bahan ajar menggunakan *google sites* ini divalidasi untuk mengetahui valid atau tidaknya produk ini. Hasil dari penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Menggunakan Google Gites Kelas IV SD IT Nurul Huda Padang Bojonegoro” dapat dikategorikan layak atau valid digunakan sebagai bahan ajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator memperoleh persentase rata-rata 81% dari validator ahli bahasa, 94% dari validator ahli materi dan 89,5% dari validator ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat dikategorikan “sangat valid”. Uraian respon peserta didik Ketika dilakukan uji coba yaitu memperoleh persentase rata-rata 80% untuk uji coba kelompok kecil dan besar, dan 84% untuk uji pemakaian. Keduanya dapat dikategorikan “sangat baik”. Selain itu terdapat pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan



pembelajaran menggunakan *google sites* dan memperoleh persentase rata-rata 88% dengan kategori “sangat baik”.

Pengembangan bahan ajar ini hanya untuk tema 1, untuk kedepannya dapat dikembangkan untuk pelajaran tema lainnya maupun pelajaran yang lainnya. Penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memperoleh hasil yang maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Ahmad Suriansyah. (2011). *Landasan Pendidikan*,. Comdes.
- Bhagaskara, A. E., Firdausi, A. K., & Syaifuddin, M. (2021). Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–119. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5541>
- Budi Harsanto. (2014). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital*,. Unpad press.
- Bujuri, D. A., & Baiti, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar IPA Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i2.3173>
- Chin-Fei, H., & Chia-Ju, L. (2012). Exploring the Influences of Elementary School Students' Learning Motivation on Web-Based Collaborative Learning. *US-China Education Review*, 6, 613–618.
- Fatmawati, Endang. dkk. (2022). *Pembelajaran Tematik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Fani Yantik, Sutrisno, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Ferismanyanti. (n.d.). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Kemdikbud.Go.Id.
- Godfrey, Z., & Mtebe, J. S. (2018). Redesigning local games to stimulate pupils ' interest in learning numeracy in Tanzania. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 14(3), 17–37.
- HALAT, E. (2013). Experience of Elementary School Students with the Use of WebQuests. *Mevlana International Journal of Education*, 3(2), 68–76. <https://doi.org/10.13054/mije.13.18.3.2>

- Hendrawati, R., Ismanto, B., & Iriani, A. (2021). Pengembangan Website Bimbingan Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Hidasar, P, F., Bafadal, M, F., & Yani, A. (2021). Can Numeration Ability Be Enhanced Through Physical Activity of Traditional Tabak Games? *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 109(1), 28–34.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT Alex Media Komputindo.
- Indrawan, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran*.
- Irfan Maulana, M.Givi Efgivia, Y. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Online Learning dengan Desain Assure dan Pedati*. Wdina Bhakti Persada.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Lo, J. J., Chan, Y. C., & Yeh, S. W. (2012). Designing an adaptive web-based learning system based on students' cognitive styles identified online. *Computers and Education*, 58(1), 209–222. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.018>
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, IV(1).
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nurfatanah, N., Yudha, C. B., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Development of matematic media games education based on e-learning in the Planting of Basic Concepts in Numeracy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012127>
- Nurulwahida Azid, Rozita Hasan, Nurul Fazilah Mohamad Nazarudin, & Ruzlan Mohd Ali. (2020). Embracing industrial revolution 4.0: The effect of using web 2.0 tools on primary schools students' mathematics achievement (Fraction). *International Journal of Instruction*, 13(3), 711–728.
- Rikani, Istiqomah, & Taufiq, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV). *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (6th SENATIK)*, 54–61.
- Rohendi, D. (2019). Game-based multimedia for horizontal numeracy learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(15), 159–170. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i15.10679>
- Sanjaya. (2020). *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*. CV Jejak.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & d*. Alfabete.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics



Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91.

Sutrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>

Suyahman. (2021). *Media Pembelajaran PPKn SD*. Lakeisha.

Swalaganata, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (GAMETIKA) Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(1). <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.65-76>

Tsekleves, E., Cosmas, J., & Aggoun, A. (2016). Benefits, barriers and guideline recommendations for the implementation of serious games in education for stakeholders and policymakers. *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 164–183. <https://doi.org/10.1111/bjet.12223>

Zhang, L., Shang, J., Pelton, T., & Pelton, L. F. (2020). Supporting primary students' learning of fraction conceptual knowledge through digital games. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(4), 540–548. <https://doi.org/10.1111/jcal.12422>