

Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Google Site dalam Pembelajaran IPA

Received:
29/08/2023

Accepted:
27/09/2023

Published:
30/09/2023

Evi Ristiana

Universitas Negeri Makassar

evi.ristiana@unm.ac.id

Abstract

The use of innovative learning media is crucial in increasing students' interest in learning in the current digital era. This research aims to develop interactive learning media based on Google Site as an effort to increase the learning interest of class V. The research method used is development research with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The research began with needs analysis, problem identification, and initial data collection through observation and questionnaires. Next, the design of Google Site-based interactive learning media was prepared based on the findings of needs analysis and learning theories. The development process involves media experts, material experts, and teachers as validators. Learning media is implemented in class V learning at UPT SPF SDI Mangasa 1. The research results show that the development of interactive learning media based on Google Site can increase students' interest in learning. The existence of interactive features such as learning videos, simulations and online quizzes provide a more interesting and memorable learning experience. Apart from that, positive responses from students and teachers show that this learning media can be integrated well in the classroom learning process. This research contributes to the development of learning technology at SDI Mangasa 1 Integrated Elementary School level and provides practical guidance for teachers in implementing Google Site-based interactive learning media. Apart from that, this research can be a reference for educational researchers and practitioners to develop learning media that suits the needs of students in the digital era.

Keywords: *google site, learning, science, elementary school*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi krusial dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di era digital saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDI Mangasa 1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan pengumpulan data awal melalui observasi dan kuesioner. Selanjutnya, desain media pembelajaran interaktif berbasis Google Site disusun berdasarkan temuan analisis kebutuhan dan teori-teori pembelajaran. Proses pengembangan melibatkan ahli media, ahli materi, dan guru sebagai validator. Media pembelajaran diimplementasikan dalam pembelajaran kelas V SDI Mangasa 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Adanya fitur-fitur interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, dan kuis online memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan

berkesan. Selain itu, respons positif dari peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi pembelajaran di tingkat SDI Mangasa 1 dan memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Kata kunci: *google site, ipa, pembelajaran, sekolah dasar*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era modern ini membuat guru harus berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, saat ini sudah banyak media pembelajaran berbentuk online. Di sisi lain, kompetensi Abad 21 menuntut agar peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas internet, dimana peserta didik bukan hanya sebatas mencari informasi, tapi peserta didik juga melaksanakan pembelajaran secara online (Wijayanti, Maharta, & Suana, 2017).

Media website pada internet sangat cocok untuk dijadikan alternatif pilihan media pembelajaran jarak jauh. Media website dapat juga digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan dampak positif penggunaan internet. Yang tentu saja dalam hal ini membutuhkan peran yang baik dari para tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran daring ini agar dapat digunakan secara terarah dengan baik dan sesuai dengan pada proses pembelajaran (Nugroho, A. 2012).

Google site adalah salah satu media website yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Google site adalah suatu tool yang digunakan untuk menciptakan custom website untuk keperluan kelompok ataupun pribadi. Google site merupakan cara termudah dalam membuat informasi yang bisa diakses oleh orang yang membutuhkan secara cepat, dan orang-orang dapat bekerja sama dalam situs untuk menambahkan berkas file lampiran serta informasi dari aplikasi google lainnya seperti google docs, sheet, forms, calendar, awesome table dan lain sebagainya. Dengan fitur-fitur yang ditawarkan google site dapat menunjang pembelajaran (Arief, R. 2017).

Google site memberikan sebuah peluang agar kegiatan belajar lebih menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar, khususnya pada kompetensi dasar (KD) 3.4 Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google site* karena dapat mengurangi sifat abstrak dari materi-materi pelajaran, terutama dalam mempelajari materi sistem peredaran darah. Sumber-sumber materi yang relevan dapat dipublikasikan pada halaman *website* sehingga bisa diakses dengan mudah oleh peserta didik. Dalam media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti memasukkan beberapa sumber belajar diantaranya bahan ajar yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan video pembelajaran yang dibuat menarik dan interaktif, serta quiz sebagai evaluasi

untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dengan memanfaatkan fitur-fitur di dalam *google site*. Seperti; *google docs, sheet, forms, calender, awesome table* dan lain sebagainya. Dengan demikian kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh dapat diatasi.

Berbagai uraian dan masalah yang telah peneliti jabarkan di atas, menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *google sites* yang mempunyai berbagai kelebihan antara lain mudah diakses, memberikan sajian materi pembelajaran yang menarik, interaktif dan sekaligus sebagai media pembelajaran online yang lengkap untuk menunjang proses pembelajaran daring pada siswa kelas V di SDI Mangasa 1.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *google site* pada peserta didik kelas V di SDI Mangasa 1, kemudian untuk mengetahui minat peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* pada peserta didik kelas V SDI Mangasa 1. Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini berupa memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan bidang teknologi pendidikan terutama dalam pengembangan media khususnya media pembelajaran berbasis *website*.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian dari jenis penelitian pengembangan media berbasis *google site*. Penelitian ini pada prinsipnya adalah mengujicobakan media pembelajaran berbasis *google site*. Pengembangan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE di kembangkan oleh Robert (dalam Indah, N. 2015) yang membagi menjadi 5 tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Uji coba dari produk yang dikembangkan mencakup uji coba, analisis, dan revisi yang diharapkan terjadi siklus atau kegiatan secara berulang untuk mendapatkan prototype akhir produk yang memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan dari sasaran (target audience) dalam hal ini siswa mengenai media pembelajaran yang telah dibuat. Desain uji coba dalam penelitian ini dilakukan pada kelompok kecil secara terbatas yaitu uji coba yang melibatkan satu kelas. Pada uji coba terbatas ini digunakan angket. Uji coba, analisis, dan revisi ini dimungkinkan terjadi siklus atau kegiatan terjadi secara berulang untuk mendapatkan prototype akhir produk yang memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan dari sasaran (target audience) dalam hal ini siswa mengenai media pembelajaran yang telah dibuat.

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan media *google site* adalah peserta didik kelas V SDI Mangasa 1, dengan jumlah peserta didik 24 orang terbagi atas 15 perempuan dan 9 laki-laki. Penelitian dan pengembangan media *google site* juga melibatkan 1 orang guru sebagai responden. Penelitian pengembangan ini menghasilkan data deskriptif kuantitatif. Adapun jenis data yang diperoleh meliputi:

data hasil kevalidan media pembelajaran dari ahli, data kepraktisan media yang dikembangkan, dan data keefektifan media yang dikembangkan. Validasi instrumen untuk media dilakukan melalui konsultasi dan meminta saran kepada pembimbing agar tidak salah dalam mengembangkan instrument dan meminta pendapat ahli yang memiliki keahlian dibidang media pembelajaran.

Kepraktisan pada media yang dikembangkan dilakukan dengan melibatkan 24 orang subjek peserta didik kelas V, dan 1 orang responden yaitu guru kelas V. Angket diberikan kepada subjek untuk melihat respon peserta didik dan guru terhadap media google site dari berbagai aspek. Data respon peserta didik dan guru kemudian dianalisis untuk melihat tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

Keefektifan dari media yang dikembangkan dilakukan dengan mengamati aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan juga diberikan angket minat belajar untuk melihat minat belajar peserta didik dalam 3 pertemuan selama KBM. Angket penelitian bersifat tertutup, karena pemilihan jawaban telah disediakan sehingga responden hanya memilih salah satu jawaban yang disediakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, meliputi observasi dalam mengumpulkan data menggunakan teknik checklist terhadap aktivitas belajar peserta didik untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan, kemudian angket yang diisi responden akan digunakan sebagai dasar pijakan revisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini, adalah statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari hasil pengembangan untuk memperoleh kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk media pembelajaran berbasis google site.

Hasil

Untuk mengetahui keefektifan atau peningkatan minat siswa dengan media pembelajaran berbasis google site dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan angket minat peserta didik.

Data observasi aktivitas siswa

Tabel 2 Data observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran

No	Aktvitas siswa	Pertemuan			Rata rata	Kategori
		1	2	3		
1.	Memperhatikan penjelasan guru	3,0	3,5	4,0	3,3	Tinggi
2.	Memperhatikan materi pada media google site	3,0	3,7	4,0	3,6	Sangat Tinggi
3.	Memberikan pertanyaan atau berdiskusi	3,0	3,5	4,0	3,5	Tinggi
4.	Perilaku relevan dengan kegiatan belajar mengajar	3,0	3,2	3,6	3,3	Tinggi
Rata - rata keseluruhan aktivitas peserta didik					3.4	Tinggi

Penilaian Minat Belajar siswa

Tahap dilakukan uji coba operasional yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik dengan memberikan angket yang berisikan butir – butir pertanyaan yang menunjukkan perilaku minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

Tabel 3 Analisis angket minat belajar peserta didik

No	Aspek Penilaian	Pertemuan			Rata - rata	Kategori
		1	2	3		
1.	Perhatian Dalam KBM	3.4	3.6	3.7	3.6	Sangat Tinggi
2.	Partisipasi Dalam KBM	3.7	3.7	3.9	3.8	Sangat Tinggi
3.	Perasaan Senang Terhadap KBM	4.0	3.8	4.0	3.9	Sangat Tinggi
Rata – Rata pada setiap pertemuan		3,7	3,7	3,8	3.7	Sangat Tinggi
Rata – rata keseluruhan minat belajar peserta didik						

Pembahasan

Kevalidan Media Pembelajaran Google Site

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data bahwa Media Google Site yang terdiri atas tiga komponen yaitu Tampilan, Pembelajaran, dan Bahasa secara rata-rata dengan nilai 0,97 berada pada kategori sangat tinggi sehingga valid untuk digunakan.

Keefektifan Media Pembelajaran Google Site

Observasi aktivitas siswa

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam proses pembelajaran, dimana aspek peserta didik memperhatikan penjelasan guru memperoleh nilai rata-rata 3,3 yang menunjukkan bahwa aspek tersebut berada pada kategori tinggi, aspek memperhatikan materi pada media google site memperoleh nilai rata-rata 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek tersebut berada pada kategori sangat tinggi.

Aspek memberikan pertanyaan atau berdiskusi memperoleh nilai rata-rata 3,5 yang menunjukkan bahwa aspek berada pada kategori tinggi dan aspek penilaian perilaku relevan dengan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung memperoleh nilai rata-rata 3,3 yang menunjukkan bahwa aspek tersebut berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penilaian aktivitas peserta didik dari semua aspek penilaian berada dalam kategori tinggi dan terlaksana secara keseluruhan dengan nilai rata – rata 3,4.

Penilaian Minat Belajar siswa

Dari analisis deskriptif diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis google site materi sistem peredaran darah pada manusia dan hewan menunjukkan kategori sangat tinggi. Aspek perhatian peserta didik dalam mengikuti KBM dengan menggunakan media pembelajaran berbasis google site dinyatakan bahwa dari 3 pertemuan minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat tinggi, ini dapat dilihat dari rata – rata respon peserta didik adalah 3,6

Aspek partisipasi peserta didik dalam mengikuti KBM dengan menggunakan media pembelajaran berbasis google site dinyatakan bahwa dari 3 pertemuan minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat tinggi, ini dapat dilihat dari rata – rata respon peserta didik adalah 3,8. Sedangkan pada aspek perasaan senang terhadap KBM dengan menggunakan media pembelajaran berbasis google site dinyatakan bahwa dari 3 pertemuan minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat baik, ini dapat dilihat dari rata – rata respon peserta didik adalah 3,9 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat tinggi.

Keefektifan media pembelajaran google site terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDI Mangasa 1 mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari rata – rata dari aspek penilaian yaitu pada pertemuan pertama dan kedua mencapai nilai rata- rata 3,7 berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada pertemuan ketiga minat belajar peserta didik meningkat dengan nilai rata – rata 3,8 yang berada pada kategori sangat tinggi, Secara keseluruhan dari aspek penilaian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran google site efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba produk terkait media pembelajaran berbasis google site, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis google site dinyatakan valid setelah divalidasi oleh dua orang validator ahli kemudian hasil validasi dianalisis menggunakan uji Gregory dengan hasil rata- rata berada pada kategori sangat tinggi. Media pembelajaran google site dinyatakan praktis digunakan berdasarkan ketercapaian tiga instrumen yang digunakan yaitu respon guru secara rata- rata berada pada kategori tinggi, respon peserta didik berada pada kategori tinggi, dan hasil observasi aktivitas peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Media pembelajaran berbasis google site dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Berdasarkan hasil penilaian aktivitas peserta didik dari semua aspek penilaian berada dalam kategori tinggi dan terlaksana secara keseluruhan.

Referensi

- Arsyad, A. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ariessanti, H. D., & Aini, Q. (2017). Penerapan iDu iLearning Plus berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal*, 1(2), 37- 49.
- Arief, R. (2017). Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail. *Sntekpan V*, Itats, Surabaya, 137-143.
- Darmayanti, T., Setiani, M. Y., & Oetojo, B. (2007). E-learning pada pendidikan jarak jauh: konsep yang mengubah metode pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 8(2), 99-113.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Erwinto. 2014. *Pengembangan Perangkat Media Komik Pembelajaran Pada Bilangan Bulat Pada Murid SD*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya.
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra AdityaBakti.

- Heri S., dan Edy W. (2008). Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI Kelas V. Jakarta: Depdiknas
- Indah, N. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Word Square Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Babul Khaer Kalumeme Bulukumba*. Tesis. Universitas Negeri Makassar
- Maheni, P. 2014. *Pengembangan Media Kartu Matematika Dengan Model Pembelajaran Langsung Dalam Mengajarkan Pokok Bahasan Hitungan Campuran Pada Murid Sekolah Dasar*. Tesis. Universitas Negeri Surabaya.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*
- Nugroho, A. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web. *Jurnal Transformatika*, 9(2), 72-78.
- Prasetyo, Sigit. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), 2017, 122-141. sd.v1i1.29. Yogyakarta.
- Prawiradilaga, D.S dan Siregar, E. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Psikometrian)*. Parama Publishing: Yogyakarta
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media Google Site dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri (e_Journal)*, 6(2), 78-87. <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13797.Lampung>.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sisdiknas. 2005. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*. Bandung: Nusa Alia
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Saifuddin Azwar. 2012. *Reliabilitas Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media
- Ulya, Haritsa, Ratu Betta Rudibyani, dan Tasviri Efkar. 2018. Pengembangan Modul Kimia Berbasis Problem Solving Pada Materi Asam Basa Arrhenius. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran Kimia (online) Volume 7 Nomor 02* (<https://core.ac.uk> diakses 15 januari 2021)

Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46.