

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ika Silvi Anisa¹, Arie Widya Murni²

PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, ikasilvianisa@gmail.com
PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, ariewidya.pgsd@unusida.ac.id

Article history:

Received Juli 27, 2024

Revised, Agust 09, 2024

Accepted, Agust 09,
2024

Kata Kunci:

Media pembelajaran,
4D, website

Keywords:

Learning media, 4D,
website

Abstrak. Pengembangan media pembelajaran berupa website yang akan dipergunakan oleh peserta didik kelas empat sekolah dasar pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D dari Thiagarajan dengan 4 tahap yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap uji coba (*desminate*). Namun pada penelitian ini hanya sampai 3 tahapan yakni pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar hasil validasi dan lembar hasil wawancara. Media website atau media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini sudah dinyatakan layak untuk dipergunakan oleh para validator baik media maupun materinya. Persentase yang didapatkan peneliti dalam hasil validasi ahli media sebesar 73% atau dalam kriteria tersebut dinyatakan layak dikembangkan oleh peneliti. Hasil persentase yang didapatkan peneliti pada validasi ahli materi sebesar 88% yang mana hasil tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak untuk dikembangkan pada penelitian ini.

Abstract. The development of learning media in the form of a website that will be used by fourth grade elementary school students in social science lessons is the aim of this research. This research uses Thiagarajan's 4D research model with 4 stages, namely the definition stage, design stage, development stage and desiminate trial stage. However, in this research, there were only 3 stages, namely definition, design stage, and development stage. The data collection instruments used were validation results sheets and interview results sheets. The website media or learning media that has been developed by this researcher has been declared suitable for use by validators, both media and material. The percentage obtained by researchers in the media expert validation results was 73% or according to these criteria, it was declared worthy of development by researchers. The percentage of results obtained by researchers from material expert validation was 88%, which is included in the criteria for being very suitable for development in this research.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek dalam kehidupan yang paling penting adalah adanya pendidikan. Karena pendidikan dapat dijadikan sebagai alat untuk mempersiapkan manusia menjadi sumber daya yang berkualitas [1], selain itu pendidikan juga dijadikan sebagai pembentuk sumber daya manusia agar dapat bertahan dalam kemajuan perkembangan zaman yang semakin pesat. Perkembangan dalam dunia pendidikan ini dapat dicontohkan dengan perkembangan teknologi yang mana perkembangan teknologi tersebut akan semakin meningkat di setiap tahunnya. Maka, di era perkembangan tersebut khususnya di dunia pendidikan dapat diintegrasikan berbagai macam materi pembelajaran melalui teknologi informasi dan komunikasi [2].

Gencarnya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sangat dirasakan ketika Indonesia dinyatakan terimbas Covid-19 atau lebih dikenal dengan virus corona. Karena tergolong virus yang mematikan dan mudah sekali penularannya maka pemerintah memberikan kebijakan agar setiap kegiatan yang berhubungan dengan orang lain termasuk kegiatan belajar disekolah dilakukan di rumah saja. Di mana kegiatan pembelajaran yang awalnya bisa dilakukan bersama di ruang kelas menjadi pembelajaran yang hanya bisa dilakukan dengan cara kegiatan belajar jarak jauh atau kegiatan belajar tanpa melibatkan tatap muka secara langsung sehingga guru dituntut agar dapat menggunakan dan menguasai jaringan internet. Selain itu pemanfaatan media digital juga harus dikuasai oleh guru dengan memanfaatkan fitur-fitur yang menarik agar terciptanya konsep belajar yang efektif dan menyenangkan. [3]

Pada kegiatan penggalian informasi lebih banyak dengan guru kelas empat di SDN Panjunan mengenai kegiatan belajar siswa maka peneliti melakukan wawancara. Dari kegiatan tersebut peneliti mendapati hasil dan poin permasalahan dalam pembelajaran seperti peserta didik yang kurang antusias dan terkesan bosan akan pembelajaran yang hanya berasal dari link youtube. Selain itu guru juga kurang menahu apakah peserta didiknya benar-benar belajar di rumah dan sesuai seperti arahan yang sudah gurunya berikan. Selain permasalahan tersebut, masalah lain yang ditemui oleh guru yakni guru tidak bisa memberikan media pembelajaran yang optimal atau sesuai materi pada kegiatan belajar. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran jarang diberikan kepada peserta didik yang belajar di rumah atau tanpa adanya tatap muka dalam kelas. Padahal, seharusnya media pembelajaran harus selalu diberikan kepada peserta didik karena hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor diberikannya media pembelajaran kepada mereka. [4].

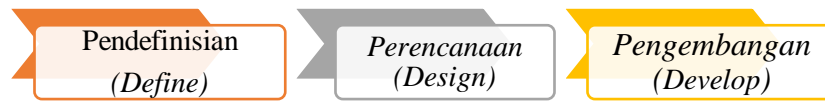
Setelah menganalisis beberapa poin masalah pada kegiatan belajar di SDN Panjunan maka peneliti memiliki solusi berupa pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan secara fleksibel atau media tersebut bisa digunakan dalam berbagai macam waktu dan lokasi baik menggunakan laptop maupun gadget yang mana media tersebut berbentuk web/website. Pemberian media pembelajaran tersebut dapat dibagikan melalui link ataupun tautan yang sudah dicantumkan guru sehingga peserta didik tidak perlu bertemu secara langsung. Web atau website merupakan suatu sistem informasi yang di dalamnya dapat berisi informasi yang dapat berinteraksi melalui antar muka melalui suatu laman di internet [5]. Dan peserta didik tidak akan lagi merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan terasa berbedan dan pastinya peserta didik akan merasakan sensasi baru dalam pembelajaran.

Pada peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Nur Anisa [6] media belajar berupa website dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya yang mana permasalahan pada penelitian tersebut sama dengan masalah yang ditemukan oleh peneliti. Selain itu, permasalahan yang sama juga ditemukan pada hasil penelitian dari Danang Setyadi [7] yang menggunakan media pembelajaran berbasis website sebagai solusi yang cocok untuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan dari hasil, teori, penemuan permasalahan melalui kegiatan wawancara yang sudah dilaksanakan maka tujuan dari penelitian ini yakni pengembangan media website sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi kelas empat sekolah dasar pada materi IPS.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yakni jenis penelitian pengembangan yang mana menggunakan model 4D dari Thiagarajan dengan tahapan pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun, pada penelitian yang dilakukan peneliti ini hanya menggunakan 3 tahap yakni pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*develop*) untuk pengembangan produk media pembelajaran berbasis website. Berikut merupakan gambaran tahapan pada penelitian ini:



Gambar 1. Gambaran Tahapan Penelitian

Peserta didik kelas empat di SDN Panjungan pada penelitian ini digunakan sebagai sampel penelitian. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar wawancara dan angket yang diberikan kepada wali kelas dari sampel penelitian. Selin itu untuk mengukur kelayakan pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini, digunakannya lembar validasi yang akan diberikan kepada validator ahli materi dan media yang hasilnya akan dihitung dengan menggunakan hitungan skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum hasil produk pengembangan media pembelajaran di sebar dan dipergunakan secara luas, peneliti terlebih dulu melakukan uji validasi terhadap dua kategori yakni uji validasi untuk kelayakan media dan uji validasi untuk kelayakan media sehingga perhitungan hasil akhir dapat menggunakan rumus seperti berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{skor Ideal}} \times 100\%$$

Untuk memudahkan penghitungan skor untuk pakar ahli, peneliti menggunakan panduan skor seperti berikut. skor 5 dapat dinyatakan sangat layak, skor 4 dinyatakan layak, skor 3 dinyatakan cukup layak, skor 2 dinyatakan kurang layak, dan skor 1 dinyatakan sangat kurang

Tabel 1. Interval Dan Kategori Persentase Hasil Validasi

Interval	Kategori
81-100%	Sangat baik/Sangat layak
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
1-20%	Sangat kurang

Dan hasil dari penilaian validator ahli media dan materi dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Kesesuaian Pembelajaran						
1	Kemanfaatan dalam pembelajaran	√				
2	Kebebasan dan kemudahan memilih materi atau sub bab	√				
3	Latihan dan evaluasi akhir		√			
	nilai akhir = $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}}$					$\frac{14}{15} = 93\%$
Aspek kesesuaian materi						
1	Kompetensi Inti (KI)	√				
2	Kompetensi Dasar (KD)	√				
3	Tujuan pembelajaran		√			
4	Kesesuaian materi		√			
5	Materi yang disampaikan teratur dan sesuai	√				
6	Terdapat tes untuk mengukur pengetahuan peserta didik			√		
	nilai akhir = $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}}$					$\frac{26}{30} = 86\%$
Aspek kesesuaian bahasa						
1	Menggunakan kalimat yang komunikatif		√			
2	Penggunaan bahasa yang sesuai kaidah		√			
3	Kalimat yang tidak mengandung penggandaan kata	√				
	nilai akhir = $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}}$					$\frac{13}{15} = 86\%$

Pada tabel tersebut hasil dari penilaian yang dilakukan dengan validator ahli materi yang pertama media yang telah dikembangkan dinilai sangat layak atau sangat baik untuk digunakan, di mana dalam tabel di jelaskan bahwa persentase materi pada media sebesar 86%.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Pertama

No.	Indikator Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Pengoprasian Program						
1	Pengguna dapat bebas memilih menu			√		
2	Kebebasan mengakses halaman			√		
3	Terdapat menu yang memuat bantuan atau petunjuk penggunaan media				√	
4	Konsistensi navigasi			√		
	nilai akhir = $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}}$					$\frac{11}{20} = 55\%$
Aspek Kesesuaian Materi						
1	Desain atau tampilan sesuai dengan pengguna			√		
2	Desain dapat menarik perhatian pengguna				√	
3	Menggunakan latar belakang yang sesuai dengan tema				√	
4	Adanya gambar pendukung		√			
5	Menu dapat memberikan gambaran jelas untuk penggunaan para pengguna			√		
6	Kesesuaian tata letak pada tombol menu				√	
7	Kesesuaian warna pada icon			√		
8	Konsisten terhadap warna icon		√			
9	Ketepatan reaksi pada tombol icon	√				
10	Kesesuaian penggunaan font atau huruf				√	
11	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan			√		
12	Font yang digunakan tidak membingungkan user				√	
	nilai akhir = $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}}$					$\frac{35}{60} = 58\%$

Pada hasil validasi untuk media pembelajaran peneliti mendapat skor persentase sebesar 58% di mana pada interval skor nilai tersebut tergolong cukup atau masih batas layak untuk dikembangkan. Walaupun terbilang cukup peneliti kurang puas akan hasil yang telah di dapat pada hasil tes yang pertama. Maka dari itu peneliti melakukan kembali uji validasi kepada validator dan mendapatkan beberapa saran serta revisi agar media yang digunakan lebih terlihat menarik untuk dipergunakan oleh peserta didik kelas empat. Dan validasi yang kedua ini peneliti mendapatkan hasil seperti berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No.	Indikator Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Pengoprasian Program						
1	Pengguna dapat dengan bebas memilih menu		√			
2	Kebebasan mengakses halaman			√		
3	Terdapat menu yang memuat bantuan atau petunjuk penggunaan media			√		
4	Konsistensi navigasi			√		
nilai akhir = $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}} =$		$\frac{13}{20} = 65\%$				
Aspek Kesesuaian Materi						
1	Desain atau tampilan sesuai dengan pengguna		√			
2	Desain dapat menarik perhatian pengguna	√				
3	Menggunakan latar belakang yang sesuai dengan tema		√			
4	Adanya gambar pendukung		√			
5	Menu dapat memberikan gambaran jelas untuk penggunaan para pengguna			√		
6	Kesesuaian tata letak pada tombol menu		√			
7	Kesesuaian warna pada <i>icon</i>				√	
8	Konsisten terhadap warna <i>icon</i>			√		
9	Ketepatan reaksi pada tombol <i>icon</i>		√			
10	Kesesuaian penggunaan <i>font</i> atau huruf		√			
11	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan			√		
12	Font yang digunakan tidak membingungkan user		√			
nilai akhir = $\frac{\text{nilai yang didapat}}{\text{nilai maksimal}} =$		$\frac{44}{60} = 73,3\%$				

Pada hasil validasi kedua yang dilakukan peneliti dalam validasi ahli media peneliti mendapat skor persentase sebesar 73,3% yang mana hal tersebut tergolong baik atau layak untuk di kembangkan.

Berdasarkan pemaparan yang dilakukan mengenai pengembangan media yang telah dilakukan oleh peneliti oleh peneliti sudah dikategorikan sebagai media yang baik atau layak untuk di kembangkan dengan masing-masing skor yang didapat 86% untuk ahli materi dan 73,3% untuk ahli materi.

SIMPULAN

Meningkatkan antusias peserta didik dapat dilakukan dengan banyak hal di antaranya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga motivasi pembelajaran yang dimiliki oleh peserta didik akan meningkat dan tentunya hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lailatul, N., Sekolah, J., Ilmu, T., Nahdlatul, T., Al, U., & Mojokerto, H. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN POE (PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN

- MASALAH PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(1).
- [2] Safitri, E., & Cacik, S. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. In *Elementary school journal* (Vol. 2, Issue 1).
- [3] Noviyanti, M., Dwi, A., Utami, W., Murni, A. W., Nahdlatul, U., Sidoarjo, U., Monginsidi, J., Kav, D., & Dpr Sidoklumpuk, S. (n.d.). Program “Guru Siap Berdaring” Guru-Guru MI Wonokalang Sidoarjo Dalam Menghadapi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.
- [4] Lestyowati, A. H., & Sumadi, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUK OLENG TIGA DIMENSI MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. In *Elementary school journal* (Vol. 2, Issue 1).
- [5] Melanda, D., Surahman, A., Yulianti, T., Penulis, N., Dinda, K. :, & Submitted, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo)*. 4(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2435>
- [6] Annisa, N., Sugiarti, Y., & Nuramalia Handayani, M. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATERI SORTASI DAN GRADING Development of Website-Based Learning Media on Sorting and Grading Material*. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edufortechEDUFORTECH6>
- [7] Setyadi, D., & Qohar, D. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Kreano*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.5964>