
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WEBSITE* BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA MUATAN IPS MATERI INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA NEGERIKU SISWA

Amril¹, Riyadi Saputra², Wilda Sari Fitri Azra³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: 1903011139@undhari.ac.id

ABSTRAK

Pada pembelajaran IPS terdapat materi perkembangan tumbuhan. Mengenai materi selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih kekurangan media yang berguna untuk mempermudah kan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Maka dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran *website* berbasis *google sites* pada pembelajaran IPS untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *website* berbasis *google sites* pada pembelajaran IPS, serta menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan ini mengacu pada pengembangan model ADDIE yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), setelah melalui tahap pengembangan dilakukannya uji validasi oleh 3 orang validator dengan hasil 80% (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukannya uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi (guru) dan (siswa) dengan hasil 82% setelah itu dilakukannya uji coba media video dengan lembar efektivitas mendapatkan hasil 76% dengan di dapatkannya hasil belajar siswa, (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan dari prosedur ADDIE yang digunakan dalam penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *website* berbasis *google sites* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan, karena telah memenuhi minimal kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: *Website, Google Sites, Keberagaman, IPS*

ABSTRACT

In IPS learning there is plant breeding material. Regarding the material during the learning process, the teacher still lacks useful media to make it easier for students to understand abstract material. So in this study developed a website learning media based on google sites on social studies learning to overcome this problem. The purpose of this research is to develop learning media for websites based on Google Sites for social studies learning, as well as to produce valid, practical and effective media. The type of research used in this research is research and development (R&D). This development procedure refers to the development of the ADDIE model which consists of several stages, namely (1) Analysis Phase, (2) Design Stage, (3) Development Stage, after going through the development stage a validation test is carried out by 3 validators with 80% results (4) Implementation Stage, at this stage practicality tests were carried out by practitioners (teachers) and (students) with 82% results after that a video media trial was carried out with an effectiveness sheet to get 76% results by obtaining student learning outcomes, (5) Evaluation Stage (Evaluation). Based on the ADDIE procedure used in the research above, it can be concluded that the google sites-based website learning media that has been developed by researchers is feasible to use, because it meets the minimum valid, practical and effective criteria.

Keywords : *Website, Google Sites, Diversity, IPS*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia juga dirasakan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu hal yang sangat bermanfaat dan penting pada masa

pembelajaran di era globalisasi. Menurut (Maritsa et al., 2021) memasuki zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang

pendidikan. Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam proses pembelajaran yang diinginkan dapat memperoleh alumnus yang mempunyai perilaku mulia maupun kreativitas, kemampuan yang signifikan, serta wawasan-wawasan yang terlibat (Monica et al., 2021). Salah satu unsur penting pendidikan dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti alur perkembangan teknologi adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi belajar menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik. Melalui media sebagai alat atau wadah penghubung untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pendidik sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, komprehensif, menarik antusias peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Salsabila & Aslam, 2022).

Pada kenyataan yang ditemui di lapangan, guru sudah berusaha menggunakan media belajar seoptimal mungkin, akan tetapi ada hal yang perlu dibenahi terutama pada penyajian media belajar di depan kelas serta penciptaan media belajar baru yang lebih menarik. Terutama dalam pembelajaran IPS, banyak terdapat berbagai bentuk materi

bersifat hafalan yang mampu membuat siswa bosan dalam belajar. Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan di SDN 68/VIII Desa Teriti, maka dapat diketahui bahwa, mata pelajaran yang memiliki nilai terendah adalah mata pelajaran IPS dengan nilai kurang dari KKM yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan banyak siswa tidak memahami materi yang diberikan, dan disisi lain siswa kurang konsentrasi dalam belajar, tidak percaya diri, kurang perhatian orangtua, kurang motivasi belajar sehingga kurang efektif.

Untuk mengatasi sejumlah permasalahan tersebut sebagai seorang guru yang menjadi salah satu tokoh yang memiliki peran penting dalam pendidikan, mengharuskan guru mempunyai kemampuan dalam merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Maka dalam era digital ini, keterampilan menggunakan teknologi menjadi kompetensi tambahan yang harus dimiliki dan dikuasai seorang guru.

Salah satu inovasi media pembelajaran di era digital adalah media pembelajaran berbasis web. Media pembelajaran berbasis *web* adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *website* yang dapat digunakan melalui jaringan internet. Media pembelajaran *Website* berbasis *Google Sites* menjadi solusi yang tepat. Sektor pendidikan sebagai salah satu pilar utama bagi kemajuan generasi penerus bangsa, juga perlu menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal baik dari bidang teknologi pendidikan maupun kurikulum pembelajaran dibandingkan dengan negara maju (Estuhono et al., 2023).

Peneliti menggunakan media *Google Sites*, dikarenakan *Google Sites* dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring maupun tatap muka karena mudah dibuat oleh pemula dan

tanpa menggunakan bahasa pemrograman. Peneliti mengembangkan media *Google Sites* ini agar siswa dapat memilih cara belajar dengan membaca atau dengan menonton, hal tersebut dikarenakan cara belajar dan pemahaman siswa bervariasi. *Google Sites* adalah salah satu produk dari *Google* sebagai *tools* untuk membuat situs.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, maka dapat dikatakan siswa maupun guru memerlukan sebuah media belajar baru, yang mampu menunjang aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media belajar yaitu *website* berbasis *google sites*. Adapun media belajar yang akan dikembangkan oleh penulis memiliki beberapa perbedaan dari media belajar sebelumnya serta dalam pembuatannya lebih menekankan pada desain yang lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu inovasi baru terhadap media belajar tersebut, agar terciptanya media belajar yang lebih menarik serta mampu menarik perhatian siswa dalam belajar.

METODE

Penelitian ini memakai jenis *Research and Development* (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang dipakai pada penelitian ini adalah data primer. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 68/VIII Desa Teriti. Pengembangan Instrumen yang digunakan berupa lembar validitas praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data instrumen analisis siswa, instrumen validitas, instrumen praktikalitas dan instrumen efektifitas. Teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pengembangan ini, menyajikan data dan uji coba produk media *website* berbasis *google sites* pada mata pelajaran IPS di SDN 068/VIII Teriti melalui beberapa tahap yaitu:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Hasil analisis kebutuhan siswa dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. peneliti menemukan fakta bahwa guru belum menggunakan media untuk mengajarkan materi indahnnya keberagaman budaya negeriku kepada siswa. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memancing minat siswa agar lebih bersemangat dalam belajar terutama pada materi indahnnya keberagaman budaya negeriku.

Hasil analisis karakteristik siswa adalah telaah tentang keadaan siswa atau yang berkaitan dengan karakteristik siswa, berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada wawancara menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan belajar menggunakan media. Hal ini dapat dilihat pada lembar wawancara dimana siswa mengaku sangat senang jika belajar menggunakan media. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk semangat belajara sehingga diharapkan dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Hasil analisis materi yang dipilih pada penelitian ini, yaitu indahnnya kaberegaman budaya negeriku, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya terdapat fakta bahwa pada materi ini guru belum munggunakan media sehingga masih kurangnya pemahaman bagi siswa tentang materi ini, dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada muatan IPS. Maka untuk meningkatkan hasil belajar

siswa, terutama pada materi indahnya keberagaman budaya negeriku peneliti mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran *google sites*.

Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Perancangan instrumen penelitian terdiri dari Lembar validasi validitas instrumen dan produk. Lembar validasi terdiri dari Produk oleh ahli media, Produk oleh ahli bahasa, Produk oleh ahli materi, Angket respon guru, Angket respon siswa Naskah soal tes formatif. Perancangan instrumen penelitian, Lembar Validasi validitas instrumen dan produk

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dilakukan dengan memvalidasi instrumen dan produk penelitian yang sudah dirancang. Produk divalidasi oleh validator sesuai dengan bidang keahliannya yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa

Tabel 1. validasi lembar produk oleh ahli mater

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Estuhono, M.Pd	80	Sangat valid
2.	Dr. Gunawan Ali, M.Kom	80	Sangat valid
3.	Ahmad Ilham Asmariyadi, MA, M.Pd	84	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa lembar validitas produk oleh ahli materi memiliki nilai rata-rata 81,3 dengan kategori sangat valid.

Tabel 2. Validasi lembar produk oleh ahli media

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Estuhono, M.Pd	80	Sangat valid
2.	Dr. Gunawan Ali, M.Kom	80	Sangat valid

3.	Ahmad Ilham Asmariyadi, MA, M.Pd	88	Sangat valid
----	----------------------------------	----	--------------

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa lembar validitas produk oleh ahli media memiliki nilai rata-rata 82,6 dengan kategori sangat valid.

Tabel 3. validasi lembar produk oleh ahli bahasa

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Estuhono, M.Pd	72	Valid
2.	Dr. Gunawan Ali, M.Kom	80	Sangat Valid
3	Ahmad Ilham Asmariyadi, MA, M.Pd	88	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa lembar validitas produk oleh ahli bahasa memiliki nilai rata-rata 80 dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. validasi lembar validitas angket respon guru

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr. Estuhono, M.Pd	84	Sangat Valid
2.	Dr. Gunawan Ali, M.Kom	80	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa lembar validitas angket respon guru memiliki nilai rata-rata 84 dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. validasi lembar validitas angket respon siswa

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Dr. Estuhono, M.Pd	88	Sangat Valid
2.	Dr. Gunawan Ali, M.Pd	80	Sangat Valid
3	Ahmad Ilham Asmariyadi, MA, M.Pd	80	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa lembar validitas angket respon siswa memiliki nilai rata-rata 82,6 dengan kategori sangat valid.

Tabel 6. Hasil Validasi Produk oleh Validator

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Dr.Raimon Efendi,M. Kom	100	Sangat Valid
2	Rendi Marlianda, M.Pd	87	Sangat Valid
3	Paradita	72	Valid

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa produk dinyatakan valid dengan rerata nilai 86,3.

Validitas dan Reabilitas Soal Tes

Soal tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal. Soal dinyatakan valid melalui hasil pengolahan data nilai siswa menggunakan aplikasi SPSS.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap ini dilakukan uji coba produk dan pengambilan data praktikalitas, data efektifitas produk. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV sebanyak 13 orang. Uji coba dilakukan sebanyak 3 pertemuan. Diakhir setiap pertemuan dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tabel 7. data hasil praktikalitas respon guru Responden

Responden	Penilaian	Kategori
Winda pratiwi,S.Pd	80%	SangatPraktis
Soladi,S.Pd, SD	82,5%	SangatPraktis
Putri RatnaDila,S. Pd	90%	SangatPraktis

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai rerata 84 kategori sangat praktis

Tabel 8. data lembar respon siswa

Penilaian	Kategori		
1.	Afiqoh	90%	Sangatpraktis
2.	Ahmadnoval	80%	Sangatpraktis

3.	Aisha	87,5%	Sangatpraktis
4.	Amirul	85%	Sangatpraktis
5.	Jerian	82,5	Sangatpraktis
6.	Mifta	87,5	Sangatpraktis
7.	m.abidzar	90%	Sangatpraktis
8.	Amirul	85%	Sangatpraktis
9.	m.syakir	90%	Sangatpraktis
10.	Sakinatu marwa	100%	Sangatpraktis
11.	Salsabilla	90%	Sangatpraktis
12.	Sapika	87,5	Sangatpraktis
13.	Berta	90%	Sangatpraktis
Jumlah		1.055%	
Rata-rata		87,9%	Sangatpraktis

Berdasarkan hasil yang ada pada tabel 8. diatas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari angket praktikalitas media *website* berbasis *google sites* oleh guru dan siswa memperoleh hasil yaitu: Guru dengan hasil86,6% kategori sangat praktis, dan siswa kelas IV dengan hasil 87,9% kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas yang diperoleh dari wali kelas dans iswa kelas IV, menunjukkan bahwa media *website* berbasis *google sites* yang peneliti buat telah mendapatkan kepraktisan dari wali kelas serta siswa SDN 068/VII Teriti.

Tabel 9. Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Afiqoh	60	Tidak Tuntas
2	Ahmadnoval	60	Tidak Tuntas
3	Aisha	80	Tuntas
4	Amirul	100	Tuntas
5	Jerian	80	Tuntas
6	Mifta	100	Tuntas

7	m.abidzar	40	Tidak Tuntas
8	Amirul	60	Tidak Tuntas
9	m.syakir	100	Tuntas
10	Sakinatu marwa	100	Tidak Tuntas
11	Salsabilla	100	Tuntas
12	Sapika	100	Tuntas

Persentasi | 80,5% | 19,4%

Berdasarkan tabel 10. bahwa dari 13 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan 66,6% tuntas materi 2 dinyatakan 83,3% tuntas dan materi 3 didapatkan 91,6% tuntas.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada penelitian ini merujuk kepada prosedur pengembangan yang dilakukan. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap langkah prosedur pengembangan. Evaluasi ini berguna supaya penelitian dilaksanakan sesuai dengan langkah yang sudah ditentukan. Tahap analisis berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan, Data yang diperoleh selanjutnya diolah untuk mendapatkan kesimpulan akhir. Kesimpulan akhir adalah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran pada materi 1 rumah adat di Indonesia materi 2 pakaian adat di Indonesia materi 3 keberagaman ekonomi di Indonesia di sekolah SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo.

Pada tahap perancangan dilakukan beberapa kali perbaikan sesuai arahan dari pembimbing. Perbaikan dimaksud meliputi instrumen dan produk penelitian meliputi revisi format instrumen, tampilan produk, penggunaan bahasa pada instrumen, perubahan pada indikator-indikator yang sesuai. Tahap pengembangan berjalan sesuai dengan yang ditentukan dimana semua validator memberikan nilai maksimal pada instrumen dan produk. Maksimal dalam makna tanpa revisi. Secara umum instrumen valid untuk digunakan dalam pengambilan data dan produk siap diuji cobakan.

Tahap implementasi berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan yaitu sebanyak 3 (tiga) pertemuan dan diikuti semua peserta didik. Masing-masing pertemuan dengan materi ajar yang berbeda sesuai dengan RPP yang sudah ditetapkan.

Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari

PERTEMUAN II

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Afiqoh	60	Tidak Tuntas
2	Ahmad noval	100	Tuntas
3	Aisha	80	Tuntas
4	Amirul	80	Tuntas
5	Jerian	80	Tuntas
6	Mifta	80	Tuntas
7	m.abidzar	60	Tidak Tuntas
8	Amirul	80	Tuntas
9	m.syakir	80	Tuntas
10	Sakinatu marwa	100	Tuntas
11	Salsabilla	100	Tuntas
12	Sapika	100	Tuntas

PERTEMUAN III

No	Nama	Nilai	Kategori
1	Afiqoh	100	Tuntas
2	Ahmad noval	80	Tuntas
3	Aisha	80	Tuntas
4	Amirul	80	Tuntas
5	Jerian	60	Tidak Tuntas
6	Mifta	100	Tuntas
7	m.abidzar	80	Tuntas
8	Amirul	100	Tuntas
9	m.syakir	80	Tuntas
10	Sakinatu marwa	100	Tuntas
11	Salsabilla	80	Tuntas
12	Sapika	100	Tuntas

Tabel 10. Rekapitulasi Nilai Ketuntasan

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	8	4
2	10	2
3	11	1

pengembangan produk tercapai. Evaluasi sumatif didasarkan kepada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah menggunakan produk dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan diatas nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Pembahasan

Bertitik tolak dari prosedur pengembangan pada penelitian ini, maka pembahasan mengikuti prosedur tersebut yaitu

Tahap Analisis

Hasil dari pengolahan data menunjukkan 3 guru dan 24 siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai dengan perkembangan teknologi dan dengan aktifitas keseharian mereka yang tidak terlepas dari handphone berbasis android. Peserta didik sekarang dikatakan generasi alpha yaitu generasi di usia sejak lahir bahkan dalam kandungan sudah familiar dengan teknologi. Buku teks dapat dijadikan untuk pendalaman materi oleh siswa di rumah

Tahap Perancangan

Semua penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan R&D akan melakukan perancangan terhadap produk dan instrumen pengambilan data. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian harus benar-benar di rencanakan dengan sebaik-baiknya oleh pengembang. Perancangan ini membutuhkan pihak eksternal seperti dosen pembimbing, institusi tempat melakukan penelitian termasuk sampel dan subjek penelitian. Instrumen pengambilan data dan produk yang sudah dirancang dengan baik akan menghasilkan atau mendapatkan data penelitian yang valid supaya tujuan penelitian tercapai.

Tahap Pengembangan

Instrumen dan produk penelitian yang sudah dirancang dengan sebaik-baik oleh peneliti atau pengembang selanjutnya di tentukan tingkat validitas dari produk dan instrumen penelitian. Validasi akan dilakukan oleh pakar atau ahli yang sesuai dengan instrumen dan produk tersebut.

Validasi akan dilakukan oleh beberapa orang ahli dengan harapan semakin banyak pakar yang dilibatkan akan semakin valid instrumen dan produk yang di kembangkan. Keterbatas waktu dan ruang maka penelitian ini memohonkan kepada 6 orang pakar dengan harapan sudah mendapatkan hasil yang signifikan Tahap implementasi

Produk dan instrumen pengumpulan data yang sudah valid selanjutnya dilaksanakan uji coba penggunaan produk pada kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana atau RPP yang sudah ditetapkan sekolah. Uji coba produk penelitian dilakukan selama 3 pertemuan dengan sampel yang sudah ditentukan yaitu siswa-siswi SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo Kelas IV Penarikan kesimpulan akan dilakukan berdasarkan data hasil uji coba. Tahap ini dilakukan pengambilan data praktikalitas produk oleh guru dan siswa menggunakan angket respon yang sudah valid dan data efektifitas produk ditentukan dari hasil tes belajar siswa disetiap akhir pertemuan.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi sumatif dilakukan setelah data hasil coba diolah untuk menentukan apakah tujuan dari penelitian tercapai. Penelitian ini mencapai proses pengembangan produk yang valid dengan nilai 83,3 produk mencapai kategori sangat valid menurut pendapat guru dan kateori sangat praktis menurut peserta didik yang sudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 068/VIII Teriti terhadap media pembelajaran pembelajaran *Google Sites* maka dapat diberikan kesimpulan. Proses pengembangan produk yaitu berupa media pembelajaran *google sites*. pada mata pelajaran IPS dikelas IV SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo dinyatakan valid oleh 6

pakar untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran IPS dikelas IV SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa. Penggunaan produk yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi 1, rumah adat diindonesia dan m materi 2 pakaian adat diindonesia 3 keberagaman ekonomi diindonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. A. M. (2021). *Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 2013*. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Budiman, H. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182. <https://doi.org/10.32699/spektra.v2i01.6>
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajasan Sosiologi Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- Doni, C. P. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card pada Pembelajaran Bahasa Arab di RA Asri Al Magfirah*. 1(1), 38–47.
- Estuhono, Friska, S. Y., & Paradila, I. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Research Based Learning Berbantuan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ika*, 13(2), 112–126.
- Fatih. (2019). *Media Pembelajaran*. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Handayani, K. K., Suwatra, I. I. W., & Parmiti, D. P. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Berpendekatan Saintifik Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv*. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 85. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20777>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). *Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 91–96. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results> <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. alfabeta, CV.