

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE*  
MENGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN 40/II  
TEBING TINGGI KABUPATEN BUNGO**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh  
**PUTRI HIDAYATI**  
**NPM. 2010013411167**



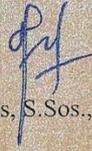
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Putri Hidayati  
NPM : 2010013411167  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website*  
Menggunakan *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan  
Pancasila Siswa Kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi  
Kabupaten Bungo.

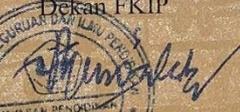
Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing

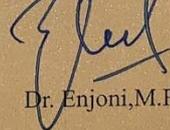


Darwianis, S.Sos.,M.H.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum  


Ketua Program Studi



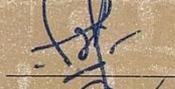
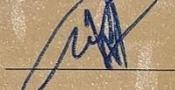
Dr. Enjoni, M.P

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

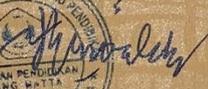
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jum'at** tanggal **21** bulan **Juni** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

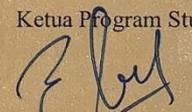
Nama : Putri Hidayati  
NPM : 2010013411167  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo.

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Darwianis, S.Sos.,M.H	1. 
2. Dr. Muslim, S.H.,M.Pd	2. 
3. Dr. Hendrizal, S.IP.,M.Pd	3. 

### Mengetahui

Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi  
  
Dr. Enjoni, M.P

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Hidayati  
NPM : 2010013411167  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website*  
Menggunakan *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan  
Pancasila Siswa Kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi  
Kabupaten Bungo

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo" adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang , Agustus 2024  
Saya yang menyatakan



Putri Hidayati  
NPM. 2010013411167

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE*  
MENGUNAKAN *GOOGLE SITES* PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN 40/II  
TEBING TINGGI KABUPATEN BUNGO**

**Putri Hidayati<sup>1</sup>, Darwianis<sup>1</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: [putrihidayati.dp@gmail.com](mailto:putrihidayati.dp@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan dalam melakukan inovasi baru dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi sebagai media dalam pembelajaran pendidikan Pancasila siswa kelas V. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan menggunakan model DDD-E yang terdiri atas *decide, design, develop, dan evaluate*. Data penelitian diperoleh dari validasi para ahli yaitu validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi. Selain itu, data juga diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Pada angket respon siswa untuk keterbacaan melalui uji kelompok kecil dan untuk praktikalitas melalui uji kelompok besar. Hasil penilaian ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 5 dengan kategori sangat valid, penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,6 dengan kategori sangat valid serta penilaian ahli materi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,63 dengan kategori sangat valid. Penilaian respon guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,8 dengan kategori sangat praktis dan nilai respon siswa pada uji kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata 4,84 dengan kategori sangat praktis serta penilaian pada uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata 4,83 dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan pengembangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo secara keseluruhan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

---

Kata Kunci: Media Interaktif, *Website Google Sites*, Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT. Karena telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo”. Shalawat beriringan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi sauri tauladan setiap sikap dan tindakan setiap Muslim.

Skripsi ini merupakan suatu karya ilmiah yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Bung Hatta, sebagai pengembangan teori yang diperoleh dalam proses perkuliahan. Selain itu, penulisan karya ilmiah ini berguna untuk persyaratan dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana (S1). Peneliti bersyukur sekali kepada Allah Swt yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan karya ilmiah ini dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu dari hati yang paling dalam peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Darwianis, S.Sos., M.H selaku pembimbing yang telah banyak membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Muslim, SH, M.Pd dan Bapak Dr. Hendrizal, S.Ip., M.Pd selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan skripsi ini yang penulis kerjakan.

3. Bapak ketua dan Ibu sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Ibu Dekan dan Ibu wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Dr. Nursi, M.Si., Ibu Risa Yulisna M.Pd., dan Ibu Ade Fitri Rahmadani S.Pd.,M.Pd.T sebagai validator.
6. Ibu Utay S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibu Rianti, S.Pd., selaku Guru Wali Kelas V SD Negeri 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Bapak dan ibu Dosen dan staf Universitas Bung Hatta yang telah banyak membantu dalam proses perkuliahan.
9. Kedua Orang tua yang selalu memberi Do'a, dukungan dan motivasi kepada penulis.
10. Seluruh keluarga besar yang senantiasa ikhlas mendo'akan dan setia menerima segala keluh kesah penulis serta berikanlah pahala yang berlimpah atas segala pengorbanan kedua orang tua, kakak-kakak beserta seluruh keluarga besar.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari tiada manusia yang sempurna. Keberhasilan datang dari Allah SWT dan kesalahan datang dari hambanya. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun, penulis sangat harapkan dari pembaca. Amin ya Rabbal'alamin. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, 03 Juni 2024

Putri Hidayati  
NPM. 2010013411167

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING..Error! Bookmark not defined.</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSIError! Bookmark not defined.</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Pengembangan .....	8
H. Pentingnya Pengembangan.....	9
I. Definisi Istilah .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Media Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	11
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran Interaktif .....	14
1. Definisi Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif .....	15
3. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.....	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif.....	17
C. Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> .....	18
1. Pengertian <i>Website</i> .....	18

2. Fungsi <i>Website</i> .....	19
D. <i>Google Sites</i> .....	19
1. Pengertian <i>Google Sites</i> .....	19
2. Manfaat <i>Google Sites</i> .....	20
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Google Sites</i> .....	21
4. Langkah-langkah Penggunaan <i>Google Sites</i> .....	22
E. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.....	23
F. Konsep Pengembangan.....	25
G. Penelitian Relevan.....	26
H. Kerangka Konseptual.....	28
<b>BAB III METODOLGI PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	32
1. <i>Decide</i> (Menentukan).....	32
2. <i>Design</i> (Merancang).....	35
3. <i>Develop</i> (Mengembangkan).....	38
4. <i>Evaluation</i> (Mengevaluasi).....	39
C. Subjek Uji Coba.....	40
D. Jenis dan Sumber Data.....	41
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	49
1. Analisis Validitas.....	50
2. Analisis Praktikalitas.....	52
G. Jadwal Penelitian.....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Tahap <i>Decide</i> (Menentukan).....	54
2. Tahap <i>Design</i> (Merancang).....	55
3. Tahap <i>Develop</i> (Mengembangkan).....	63
4. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	82
B. Pembahasan.....	83
1. Hasil Pengembangan Media Interaktif.....	83

2. Validitas Media Interaktif.....	86
3. Praktikalitas Media Interaktif .....	87
C. Kelemahan Penelitian .....	89
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual.....	29
2. Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif .....	36
3. Tampilan Judul Media Pembelajaran Interaktif.....	58
4. Pencantuman Logo Instansi dan Identitas Media .....	59
5. Pembuatan Fitur-fitur Menu .....	59
6. Pengaturan Tata Letak pada Tampilan <i>Website</i> .....	60
7. Tampilan pada <i>Background</i> .....	60
8. Design Tampilan-tampilan lainnya.....	61
9. Design Tampilan Evaluasi .....	62
10. Tampilan Beranda .....	66
11. Tampilan Menu .....	66
12. Tampilan Menu Profil Mahasiswa .....	66
13. Tampilan Menu CP dan Tujuan Pembelajaran .....	67
14. Tampilan Menu Materi Pembelajaran .....	68
15. Tampilan Menu Video Pembelajaran .....	69
16. Tampilan Menu Evaluasi .....	69
17. Tampilan Sampul Beranda a) Sebelum Revisi b) Sesudah Revisi .....	72
18. Tampilan Tata Cara Penggunaan a) Sebelum revisi b) Sesudah revisi ....	73
19. Tampilan Profil Penulis a) Sebelum revisi b) Setelah revisi .....	73
20. CP & Tujuan Pembelajaran a) Sebelum revisi b) Sesudah revisi .....	77
21. Menu Materi Pembelajaran yang Ditambahkan .....	78

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Langkah-langkah Model Pengembangan DDD-E .....	32
2. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Website</i> .....	36
3. Kisi-kisi Wawancara Guru.....	43
4. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Bahasa .....	44
5. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	45
6. Kisi-kisi Angket Validator Ahli Media.....	46
7. Angket Respon Guru.....	48
8. Angket Respon Siswa .....	49
9. Konversi Nilai Skala Lima.....	50
10. Interval Skor dan Kategori Validitas .....	52
11. Interval Skor dan Kategori Praktikalitas .....	52
12. Jadwal Penelitian.....	54
13. Spesifikasi Laptop.....	556
14. Penilaian Validasi Media .....	71
15. Penilaian Ahli Bahasa .....	74
16. Penilaian Validasi Materi.....	76
17. Hasil Angket Respon Guru .....	79
18. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil.....	80
19. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Observasi Awal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
II. Dokumentasi Observasi dan Wawancara.....	100
III. Instrumen Wawancara Awal Observasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
IV. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
V. Surat Permohonan Validator Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
VI. Surat Permohonan Validator Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
VII. Surat Permohonan Validator Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
VIII. Penilaian Angket Validasi Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
IX. Penilaian Angket Validasi Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
X. Penilaian Angket Validasi Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XI. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XII. Surat Izin Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XIII. Surat Izin Dari Penelitian Dinas Pendidikan Kabupaten Bungo .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XIV. Penilaian Angket Respon Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XV. Modul Ajar Pertemuan 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XVI. Modul Ajar Pertemuan 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XVII. Penilaian Angket Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XVIII. Penilaian Angket Siswa Uji Coba Kelompok Besar	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XIX. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XX. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XXI. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
XXII. Dokumentasi Lainnya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

XXIII. Lampiran Link & Barcode Media Interaktif..... **Error! Bookmark not defined.**

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi pada era digital berpengaruh besar terhadap segala aspek kehidupan manusia, terutama dalam hal pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 memerlukan guru untuk berkreasi dan berinovasi menggunakan teknologi sebagai alat komunikasi yang efektif dalam sistem pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Baroya (2018:103) bahwa “Siswa abad ke-21 perlu dilengkapi keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu memperhatikan perkembangan global”. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah. Konten standar proses yang lebih baik untuk mencapai hal ini adalah melalui penggunaan teknologi dengan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu memiliki keterampilan dalam menerapkan sistem pembelajaran yang mengusung inovasi baru menggunakan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Kemajuan teknologi saat ini memerlukan inovasi dan perbaikan secara sistematis mencakup seluruh komponen pendidikan khususnya media pembelajaran. Menurut Prasetia (2023:232) bahwa “Media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan yang dapat disesuaikan dengan seorang pendidik sehingga dapat mendukung dalam pembelajaran”. Kinerja seorang guru dalam mengajar dapat dinilai dari cara mereka menyampaikan materi kepada siswa. Afrila & Yarmayani (2018:540) menyebutkan bahwa “Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran”. Pendekatan inovatif

menggunakan teknologi informasi dalam media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan mutu pembelajaran karena merupakan cara yang efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi. (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017:12).

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin tanggal 09 Oktober 2023 yang dilakukan peneliti di SDN 40/II Tebing Tinggi Kecamatan Muko-Muko Bathin VII Kabupaten Bungo Provinsi Jambi didapatkan beberapa informasi. Sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun untuk kelas III dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Sekolah tersebut telah dilengkapi dengan fasilitas internet berupa *wifi* sekolah. pada hari Selasa tanggal 10 Oktober 2023 peneliti melakukan pengamatan selama guru mengajar di kelas, terlihat bahwa penggunaan buku sebagai sumber utama pembelajaran masih dominan. Namun, ditemukan bahwa siswa memiliki gaya belajar yang bervariasi, beberapa siswa lebih memahami materi secara visual seperti gambar, sementara yang lain lebih cepat memahami dengan mendengarkan. Kemudian pada hari Kamis tanggal 12 Oktober 2023 peneliti masih melakukan pengamatan terlihat guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi sebagai media dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan kegiatan belajar terasa monoton, yang mempengaruhi pemahaman siswa.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas V ibu Rianti, S.Pd pada hari Senin tanggal 09 Oktober 2023 didapatkan informasi bahwa masih kurang inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada dasarnya sekolah telah

menyediakan buku paket khusus, akan tetapi materi di dalamnya kurang kontekstual.

Agar pembelajaran Pendidikan Pancasila berjalan dengan efektif dan menarik adalah dengan mengembangkan media interaktif berbasis *website* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan media interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan yang krusial dalam membentuk karakter siswa, memperluas pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban, serta memperkenalkan keragaman budaya di Indonesia.

Materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dikembangkan yaitu keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Guru harus mampu menjelaskan bahwa pentingnya memahami keanekaragaman suku dan budaya Indonesia, dengan persamaan maupun perbedaan yang timbul, dan memupuk rasa sosial yang kuat. Perbedaan yang ada sebagai faktor untuk menyatukan dan mempererat hubungan antar-suku bangsa di Indonesia. Alasan ini menjadi fokus peneliti mengangkat materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

Menurut Im & Park (2014:194) bahwa “Multimedia interaktif berbasis *website* dapat dimanfaatkan melalui pendekatan yang efektif dalam kegiatan pembelajaran”. *Website* dapat mengubah metode pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi menarik perhatian siswa. Dengan aksesibilitasnya yang luas, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari *website* di mana pun mereka berada, selama terhubung dengan internet. Hal ini menjadikan pembelajaran berbasis *website* sebagai alat yang memudahkan siswa, berbeda dengan modul,

lembar kerja, dan buku teks yang tidak selalu tersedia secara langsung. Walaupun setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dalam era digital ini, perangkat pembelajaran berbasis *website* menjadi solusi yang praktis dan menarik bagi siswa untuk memahami konsep pembelajaran. (Novialdi et al., 2020:29).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan media interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran yang berlandaskan teknologi. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* dapat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam memahami keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Mardin & Nane (2020:79) menjelaskan “Guru dapat memanfaatkan *google sites* sebagai media pembelajaran untuk mengunggah video pembelajaran dan karakteristik topik materi yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa”. *Google sites* dapat diakses secara gratis melalui berbagai perangkat seperti tablet, PC, dan smartphone. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai jenis informasi, termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya, dalam satu tempat yang dapat dibagikan sesuai dengan kebutuhan. (Mukti et al., 2020:52).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengidentifikasi permasalahan, yaitu:

1. Siswa memiliki gaya belajar yang bervariasi, ada yang lebih memahami materi melalui visual seperti gambar, dan ada juga siswa yang lebih cepat menyerap pembelajaran dengan mendengarkan.
2. Pada proses pembelajaran guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi sebagai media dalam pembelajaran. Sehingga proses belajar terasa monoton, sehingga mempengaruhi pemahaman siswa.
3. Masih kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka peneliti melakukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* yang belum banyak dikembangkan. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia kelas V sekolah dasar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo?
2. Bagaimana validitas media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo?
3. Bagaimana praktikalitas media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo.
2. Untuk mengetahui validitas media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo.
3. Untuk Mengetahui praktikalitas media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* diharapkan mampu mengundang hal-hal positif untuk setiap elemen, yakni:

### 1. Manfaat teoritis

- a. Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website*.
- b. Manfaat bagi penulis dapat memperoleh pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website*.
- c. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji topik yang sama dan hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran untuk penelitian yang mendalam bagi peneliti lainnya.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan positif dalam kemajuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* di sekolah.

#### b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan membantu guru dalam membuat media interaktif yang memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi kepada siswa.

c. Bagi siswa

Memudahkan siswa memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media interaktif yang berbasis teknologi, sehingga mampu membuat siswa mengembangkan pola pikir secara kritis.

2. Manfaat Akademik

Memberikan tambahan ilmu dan pengetahuan tentang pengembangan media interaktif *website* menggunakan *google sites* serta sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar..

### **G. Spesifikasi Pengembangan**

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Media interaktif yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google sites* sebagai aplikasi penunjang yang sudah dikreasikan, gambar-gambar, animasi-animasi dan tulisan yang menarik.
3. Media interaktif berbasis *website* yang dikembangkan di dalam *website* tersebut terdapat beberapa fitur yaitu : a) Beranda; b) Halaman profil penulis; c) Menu utama; d) CP & Tujuan Pembelajaran; e) Materi pembelajaran; f) Video Pembelajaran; dan g) Kuis interaktif.

## H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki peranan penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan layak diterapkan oleh guru dalam kegiatan mengajar. Dengan demikian, siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia karena visualisasi tampilan media yang menarik. Pengembangan media berbasis *website* ini dapat menjadi solusi agar tercapai tujuan pembelajaran pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

## I. Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahan dalam penggunaan istilah, maka perlu diberi penjelasan tentang hal sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu untuk menguji validi dan praktis dari produk tersebut.
2. Pembelajaran berbasis *website* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet sebagai sarana untuk mengakses informasi dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik.
3. *Google Sites* merupakan aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar, pada aplikasi ini guru dapat mengunggah suatu materi dalam bentuk video, teks, dan foto yang telah dibuat. *Google sites* dapat membuat siswa lebih tertarik dan membuat pembelajaran semakin menyenangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan untuk mendukung proses pembelajaran, seperti buku, video, atau presentasi. Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam suatu proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “Tengah”, “Perantara” atau “Pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sangatlah penting dalam proses pembelajaran sebagai penunjang untuk menyampaikan materi dan informasi kepada siswa.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang merujuk pada berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses dan penyampaian materi pembelajaran mencakup segala sesuatu mulai dari buku teks, audio, video, hingga teknologi digital. Sebagaimana dijelaskan Hasan et al (2021:10) bahwa:

Media adalah alat fisik yang mampu menyampaikan pesan dan memotivasi siswa untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang berperan sebagai sarana penyampaian pesan atau distribusi kepada target atau penerima pesan. Pesan yang ingin disampaikan adalah materi pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Di era digital, penggunaan media pembelajaran modern dan teknologi dianggap sangat penting dilakukan oleh pendidik kepada siswa saat proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran saat guru

menggunakan media pembelajaran digital akan menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik dan interaktif, dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi. Pemanfaatan teknologi memungkinkan akses menjadi mudah ke berbagai sumber informasi, memperluas wawasan siswa dan mendukung pembelajaran mandiri.

Menurut Rosiyana (2021:218) bahwa “Pemanfaatan media pembelajaran modern membantu siswa mengasah keterampilan digital yang sangat diperlukan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di masa mendatang. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton”. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut Hasan et al. (2021:29) bahwa terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran yaitu:

Pertama, sebagai perantara pesan atau materi selama pembelajaran. Kedua, sebagai sumber informasi untuk belajar. Ketiga, untuk memicu motivasi siswa selama pembelajaran. Keempat, sebagai alat bantu yang efisien untuk mencapai hasil pembelajaran yang komprehensif dan bermakna. Kelima, sebagai sarana untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Di era digital ini guru harus menguasai dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dengan bijak dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia yang terus berkembang. Media pembelajaran bermanfaat meningkatkan retensi informasi karena penggunaan elemen visual dan interaktif. Dalam media pembelajaran sangat efektifitas dalam penyampaian materi karena

penyampaiannya secara lebih efektif, terutama dalam hal kompleksitas atau abstraksi konsep. Secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagaimana yang dipaparkan oleh Nurrita (2018:178) yaitu:

Keuntungan penggunaan media pembelajaran bagi guru dapat memberikan panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran, membantu penyajian materi pembelajaran secara terstruktur, dan mendukung penyampaian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di sisi lain, manfaat bagi siswa meliputi peningkatan motivasi dan minat belajar, memfasilitasi pemikiran analitis terhadap materi pelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Selanjutnya menurut Istiqlal (2018:142) “Penggunaan media pembelajaran berdampak besar pada pemahaman materi anak-anak melalui pemanfaatan indra mereka. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media dalam menyampaikan pesan secara konkret atau nyata, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih rinci dan jelas bagi mereka”. Berdasarkan paparan teori yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan keunggulan dalam memfasilitasi pemahaman dengan pendekatan visual dan auditif, memicu kreativitas dan meningkatkan retensi informasi. Sehingga mampu mengatasi berbagai masalah dalam kegiatan proses pembelajaran.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

Habib et al. (2020:26) menjelaskan bahwa ”Digitalisasi pendidikan merupakan sebuah keharusan demi menciptakan pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21”. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan interaktivitas, pemahaman konsep dan memotivasi siswa. Selain itu, media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan

mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong siswa melakukan praktek-praktek yang benar. Namun dibalik itu memiliki kekurangan atau keterbatasan yaitu melibatkan risiko ketergantungan, ketidaksetaraan akses dan terbatasnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Adapun secara lebih rinci penjelasan terkait kelebihan dan kekurangan media pembelajaran oleh Ramli (2012: 6-10) yaitu:

- a. Memberikan umpan balik untuk meningkatkan pembelajaran yang sudah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- b. Menyajikan materi yang lebih praktis dan bermanfaat bagi pembelajar.
- c. Memberikan pengalaman langsung yang memperkaya pengetahuan kepada pelajar terkait materi yang telah diajarkan.
- d. Mendorong pelajar untuk lebih yakin terhadap pembelajaran yang disampaikan, sehingga menciptakan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.
- e. Mendalamkan pemahaman pelajar melalui pertemuan antara konsep pembelajaran dengan pengalaman di luar sekolah.
- f. Tidak secara langsung mendorong pelajar untuk membandingkan materi yang diajarkan oleh guru dengan yang mereka peroleh dari media pembelajaran di luar sekolah..

Kemudian, adapun kekurangan atau keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu, bukan pengganti peran guru.
- b. Media yang menggunakan listrik sangat bergantung pada ketersediaan daya listrik.
- c. Terkadang media memerlukan penataan ruangan khusus.
- d. Penggunaan media pembelajaran memiliki tantangan yang bervariasi.
- e. Persiapan beberapa media pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama.
- f. Kerusakan mendadak dapat mengganggu dan membuat media tidak dapat digunakan untuk keperluan selanjutnya.
- g. Perawatan ekstra hati-hati diperlukan, terutama untuk media pembelajaran yang bersifat elektronik, agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama..

## **B. Media Pembelajaran Interaktif**

### **1. Definisi Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sumber belajar yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas, media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi, bereksperimen dan merespons konten pembelajaran. Menurut Gulo & Harefa (2022:292) bahwa “Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk membuat pengalaman belajar yang mirip dengan kehidupan nyata di sekitarnya, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah”. Dalam meningkatkan keefektivan dalam penyajian materi pembelajaran serta meningkatkan proses pembelajaran pendidik dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik, karena melibatkan secara aktif siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, memperkaya dan memperluas wawasan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Yanto (2019:79) menjelaskan bahwa:

Media pembelajaran interaktif menjadi solusi untuk materi pembelajaran yang cenderung abstrak. Dengan mengemasnya dalam bentuk perangkat lunak komputer atau aplikasi *mobile*, serta menyertakan animasi yang baik, media tersebut akan menarik minat siswa untuk belajar dan memahami konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, yang merupakan kebutuhan pendidikan di era abad ke-21.

Berdasarkan beberapa teori yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran, adapun media interaktif yang banyak digunakan pada saat ini adalah media interaktif berbasis teknologi dalam bentuk *software* komputer maupun *mobile*.

## **2. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif**

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep, memfasilitasi keterlibatan siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Contoh media pembelajaran interaktif meliputi perangkat lunak pembelajaran interaktif, simulasi *computer*, permainan edukatif, dan platform pembelajaran. Tarigan & Siagian (2015:197) menjelaskan manfaat yang diperoleh dari media pembelajaran interaktif adalah:

Konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami, dan disusun secara sistematis. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan ritme masing-masing, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dengan cepat tanpa menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar dan animasi, serta beragam soal latihan. Media pembelajaran interaktif ini juga bisa digunakan sebagai alternatif bagi metode pembelajaran klasikal atau individual.

Perlu diingat bahwa keberhasilan media pembelajaran interaktif tergantung pada desain yang baik, integrasi yang sesuai dengan kurikulum dan pengelolaan waktu yang efektif untuk mendukung tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang benar dan relevan memberikan banyak manfaat dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di dalam kelas dan memberikan banyak manfaat tersendiri di dunia pendidikan. Sebagaimana yang dipaparkan Slamet Sugiyarto et al. (2020:120) bahwa “Media pembelajaran interaktif dapat

membantu dan mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran, sehingga merangsang mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran”.

Dari paparan yang telah disampaikan dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran interaktif membuat materi pembelajaran semakin menarik perhatian siswa, menjadikan siswa dapat berinteraksi terkait *feedback* dengan pendidik. Media pembelajaran interaktif dapat mengefisiensikan waktu yang digunakan untuk mengulang kembali proses kegiatan belajar, membantu siswa belajar kapanpun dan dimanapun, menjadikan siswa lebih fokus dengan pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru.

### **3. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif**

Secara umum langkah-langkah membuat media pembelajaran interaktif yaitu langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media pembelajaran interaktif, menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran interaktif, setelah itu membuat desain media pembelajaran interaktif dengan mempertimbangkan aspek visual, audio dan interaktif. Setelah desain dibuat, langkah selanjutnya yaitu membuat konten media pembelajaran interaktif yang harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Langkah berikutnya yaitu menguji media pembelajaran dan melakukan revisi. Terdapat berbagai aplikasi dan *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti *Canva*, *Powtoon*, *Assemblr Edu*, *Kinemaster*, dan lain-lain.

Koesnandar et al. (2006:77) mendefinisikan bahwa “Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dimulai dari analisis kebutuhan,

dilanjutkan dengan pemilihan topik, penyusunan garis besar isi, penulisan naskah, pelaksanaan produksi, evaluasi dan revisi, serta pengemasan”. Mulyanta (2021:p.11-23) mendefinisikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu:

- 1) tentukan jenis media pembelajaran interaktif; 2) tentukan tema materi ajar; 3) menyusun gambaran umum media; 4) susun diagram alir (*flowchart*); 5) susun alur cerita (*storyboard*); 6) pengumpulan material; 7) membuat desain; 8) gunakan teknik amati, tiru, dan modifikasi; 9) tetapkan target; 10) *success story* (belajar mencoba dan mencoba lagi, belajar mandiri/otodidak, tekun dan tidak menyerah).

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif melibatkan keterlibatan aktif siswa, pemahaman konsep yang lebih baik dan peningkatan motivasi. Namun terdapat juga kekurangan dari media pembelajaran interaktif yaitu dapat mencakup biaya implementasi yang tinggi dan tantangan teknis yang mungkin dihadapi oleh beberapa siswa atau lembaga. Trimansyah (2021:17) menjelaskan bahwa “Kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat membuat pelajar akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan seterusnya meningkatkan tahap motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari”.

Menurut Triana et al. (2021:164) mendefinisikan kelebihan media pembelajaran interaktif yaitu:

- 1) Lebih interaktif dan inovatifnya sistem pembelajaran. 2) dalam pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat. 3) Mampu menggabungkan antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks menjadi kesatuan yang saling mendukung serta melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. 4) tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi siswa yang terpacu dan meningkat. 5) Materi mampu divisualisasikan dengan baik, dimana selama ini sulit diterangkan jika penjelasan hanya dengan metode ceramah

atau menggunakan alat peraga konvensional. 6) Melatih siswa agar dalam mendapatkan suatu ilmu pembelajaran dapat lebih mandiri.

Menurut Trimansyah (2021:25) bahwa “Kekurangan media pembelajaran interaktif adalah Berkaitan dengan filosofis yang meliputi Masalah yang berasal dari pandangan kaum obyektivis dan Masalah yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis”. Kemudian, menurut Rahmawati (2022:6) kekurangan media pembelajaran interaktif “Ketergantungan pada ketersediaan dukungan teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada. Hal ini dapat mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya. Selain itu, diperlukan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoperasikannya”.

### **C. Pembelajaran Berbasis *Website***

#### **1. Pengertian *Website***

*Website* adalah media berupa kumpulan halaman yang saling terkait, *website* ini memiliki peran untuk menampilkan beragam data mulai dari teks, audio, video, atau gabungan dari semuanya. Ma’ruf et al. (2017:51) menjelaskan bahwa “*Website* merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi melalui internet yang dapat diakses menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, atau perangkat lain yang terhubung dengan jaringan atau internet”. Faizal et al. (2018:34-35) mengungkapkan bahwa “*Website* adalah suatu bentuk media yang diakses melalui internet, salah satu kegunaannya adalah sebagai sarana penyampaian informasi. *Website* dapat juga berfungsi sebagai penyampaian informasi tentang akademis dan non-akademis”.

Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *website* adalah bentuk media yang dapat diakses melalui internet atau kumpulan halaman *web* yang saling terhubung di internet, menyajikan berbagai informasi atau konten multimedia, dan menyampaikan berbagai informasi terkait akademis maupun non-akademis.

## **2. Fungsi Website**

Penggunaan *website* yang sangat mudah hanya dengan memerlukan akses internet sehingga banyak pengguna dari masyarakat umum. *Website* dalam konteks pembelajaran dapat berfungsi sebagai penyedia materi pembelajaran, alat evaluasi, serta sumber referensi yang dapat diakses secara fleksibel. Azkiyah et al. (2022:29) menyebutkan fungsi *website* dalam pembelajaran adalah:

Dalam proses pembelajaran berbasis *web* yang bermanfaat sebagai pengganti sistem pembelajaran, siswa menggunakan *web* sebagai pengganti pembelajaran yang konvensional. Namun pembelajaran tersebut masih dibawah bimbingan guru karena jika ada materi yang tidak dipahami oleh siswa, guru dapat menjelaskan secara langsung. Kemudian, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan siswa lebih mengingat bahan ajar, dan mengurangi biaya operasional. Pembelajaran berbasis *web* akan memberikan inovasi dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi siswa.

Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa *website* memiliki fungsi sebagai alat yang dapat digunakan untuk memudahkan seseorang untuk mencari atau mendapatkan informasi di berbagai bidang.

## **D. Google Sites**

### **1. Pengertian Google Sites**

Mardin & Nane (2020:79) menjelaskan “*Google sites* merupakan aplikasi online yang diluncurkan oleh *google* untuk pembuatan *website* kelas, sekolah,

atau lainnya dengan menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat dan dapat dibagikan sesuai kebutuhan penggunanya”. *Google sites* juga dapat diakses secara gratis baik melalui tablet, PC, maupun *smartphone*. *Google sites* telah menjadi sumber belajar utama yang menarik dan mudah dipahami. Menurut Ekayanti & Liana (2022:104) bahwa “*Google Sites* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat situs *website*, manfaat dari *google sites* mudah dikreasikan dan digunakan oleh pengguna serta menyediakan sumber belajar yang menarik untuk di pelajari”.

Berdasarkan pemaparan teori yang telah diuraikan terkait definisi *google sites* dapat disimpulkan bahwa *google sites* merupakan *platform* atau aplikasi dari *google* yang dibuat untuk menciptakan sebuah halaman atau situs tanpa harus mengoding. *Google sites* mudah dioperasikan oleh pengguna awam, mudah untuk mengakses informasi, dan dapat menambahkan berkas file.

## **2. Manfaat *Google Sites***

Penggunaan *google sites* merupakan salah satu sistem pembelajaran yang berinovasi di pembelajaran era digital dan teknologi. Pembelajaran menggunakan *google sites* memberikan manfaat bagi pendidik ataupun siswa.

Menurut Alfian (2022:21) manfaat *google sites* yaitu:

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b. Memperoleh materi pembelajaran lebih mudah.
- c. Dengan menggunakan *google sites*, materi pembelajaran akan diunggah ke dalamnya sehingga tidak diperlukan penggunaan flashdisk yang berpotensi mengakibatkan infeksi virus pada komputer.
- d. Materi pembelajaran lebih terjamin tidak hilang.
- e. Siswa dapat mengakses informasi pembelajaran dengan cepat.
- f. Silabus dapat disimpan di *google sites*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Azkiyah et al. (2022:23) bahwa *google sites* memiliki manfaat yaitu:

Pertama, *google sites* adalah platform yang menarik untuk dipelajari karena siswa dapat mengaksesnya secara gratis. Kedua, platform ini mudah digunakan oleh guru dengan memanfaatkan kreativitas mereka, sehingga menghasilkan aplikasi yang menarik. Ketiga, memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan aplikasi *google* lainnya. Keempat, pengaturan aksesibilitas link *website* dapat disesuaikan, baik dapat diakses oleh semua orang atau hanya oleh sejumlah tertentu, sehingga memudahkan pencarian melalui mesin pencari *google*. Masih banyak potensi menarik lainnya yang dapat dikembangkan dari alat ini.

Berdasarkan uraian tersebut ditarik kesimpulan bahwa *google sites* bermanfaat untuk keefektivan dan lancarnya proses kegiatan belajar mengajar. siswa semangat saat mengikuti proses pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan *Google Sites***

*Google sites* adalah platform pembuatan situs *web* yang disediakan oleh *google*. Pengguna dapat membuat situs *web* dengan mudah tanpa perlu memiliki keterampilan khusus. *Google sites* sering digunakan untuk membuat situs *web* kolaboratif, portfolio, atau proyek tim. *Google sites* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan sebelum menggunakannya sebagai media interaktif. Arumingtyas (2021:347) mendefinisikan kelebihan dan kekurangan *google sites* adalah:

- a. Fitur dalam *google sites* sangat lengkap dan dapat dimanfaatkan dalam *google sites* antara lain:
  - 1) Menu penulisan teks untuk menjelaskan materi pembelajaran, menuliskan jadwal pembelajaran, serta menuliskan petunjuk dalam pembelajaran;
  - 2) Menu penyisipan gambar untuk menarik siswa
  - 3) Menu untuk menyisipkan video youtube untuk materi berupa video.

- 4) Menu untuk menyisipkan *google form* yang dimanfaatkan untuk presensi dan evaluasi;
- 5) Menu menyisipkan *powerpoint* untuk menyisipkan materi pembelajaran yang disajikan pada slide;
- 6) *Google sites* mudah digunakan di mana pun dan kapan pun baik di rumah maupun di luar rumah dan siswa bebas mengakses materi setiap saat.
- 7) Karya siswa juga dapat ditampilkan pada *google sites*

Kekurangan *google sites* adalah memerlukan akses internet, namun hal ini dapat diatasi dengan bantuan kuota internet yang diberikan secara berkala. siswa yang tidak memiliki kuota internet juga dapat bergabung dengan teman terdekat untuk tetap mengikuti pembelajaran melalui *google sites*.

#### 4. Langkah-langkah Penggunaan *Google Sites*

Penggunaan *google sites* memiliki langkah-langkah dalam pembuatannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2022:27) terdapat langkah-langkah penggunaan *google sites* yaitu:

- a. Kunjungi *google* dan cari "*Google Sites*" atau akses langsung ke *sites.google.com*.
- b. Log In menggunakan akun gmail Anda.
- c. Untuk membuat situs baru, klik opsi "*Blank Page*" atau "+" di pojok atas kiri.
- d. Beri nama situs Anda di bagian "Situs tanpa judul" di pojok kiri atas.
- e. Masukkan nama situs Anda di kolom "Masukkan nama situs" di bawah "Situs tanpa judul".
- f. Anda dapat menambahkan logo dengan mengarahkan kursor ke bawah kolom "Masukkan nama situs". Pilih "Upload" untuk logo dari penyimpanan PC/Komputer atau "Pilih" jika logo tersimpan di *Google Drive* atau dapat dicari di *Google*.
- g. Beri nama cover *Google Sites* Anda dengan mengklik "Judul halaman Anda".
- h. Ubah gambar latar belakang cover *Google Sites* dengan mengarahkan kursor dan klik "Ubah gambar". Anda bisa mengupload atau memilih gambar latar belakang yang diinginkan.
- i. Untuk memasukkan kata pengantar, daftar isi, dll., klik "Kotak teks" pada menu "Sisipkan" di sisi kanan.
- j. Anda dapat mengubah tata letak halaman di bagian menu "Sisipkan".

- k. Untuk menambahkan video, klik "Youtube" pada menu "Sisipkan" (di bagian bawah). Pilih video yang ingin Anda sisipkan atau pilih dari akun Youtube Anda.
- l. Untuk mengubah font, blok teks yang ingin Anda ubah, lalu pilih font dan ukuran yang diinginkan. Anda juga dapat menyisipkan link, mengatur rata kanan kiri, dan memberi nomor.
- m. Setelah situs *Google* Anda siap, klik "Publikasi" dan ubah link agar dapat diakses oleh siapa saja.
- n. *Google Sites* sekarang dapat digunakan.

### **E. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar**

Pendidikan Pancasila telah menjadi bagian integral dari Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Secara resmi, mata pelajaran Pendidikan Pancasila akan menggantikan PPKn mulai Juni 2022 atau akan diterapkan mulai tahun ajaran 2022/2023 bersamaan dengan penerapan kurikulum baru, yaitu Kurikulum Merdeka. Penggantian ini tertuang dalam Keputusan Mendikbud Ristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. PPKn hanya sekedar berganti nama menjadi Pendidikan Pancasila, namun muatannya masih terkait Pancasila dan Kewarganegaraan.

Fadhilah & Adela (2020:9940) menjelaskan bahwa “Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai, moralitas, serta sikap dan perilaku siswa”. Tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk membentuk, membekali, dan memantapkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan baik warga negara Indonesia yang berpancasila dengan warga negara lain maupun dengan sesama warga negara Indonesia. Menurut Akhyar & Dewi (2022:1542) “Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan ideologi yang ditujukan untuk membentuk individu yang menjadi warga negara yang bertanggung jawab, memiliki

pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, mencintai tanah air, dan memiliki kesadaran nasional Indonesia”. Pangajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan sekolah dasar.

Kurikulum Merdeka menekankan proses belajar yang menyenangkan dan relevan, memungkinkan siswa untuk memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila diajarkan secara relevan untuk menguatkan profil Pelajar Pancasila, dengan fokus pada pembekalan empat konsensus yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI. Di era globalisasi ini nilai-nilai Pancasila banyak mengalami penyusutan. Dalam mencegah hilangnya nilai-nilai dasar Pancasila dari kehidupan masyarakat, maka nilai-nilai tersebut harus ditanamkan kepada anak-anak penerus bangsa. Anak-anak perlu diberi tahu tentang pentingnya Pancasila. Oleh karena itu, salah satu cara untuk menanamkan pentingnya Pancasila adalah dengan mengajarkan Pendidikan Pancasila. Ridhuan (2018:6) mendefinisikan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu:

- 1) Menyiapkan siswa agar memiliki keyakinan dan ketaatan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Menjaga kesehatan secara fisik dan mental, serta berperilaku baik dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai batin.
- 3) Mengembangkan kepribadian yang kuat, mandiri, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai batin.
- 4) Berkompeten dalam mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni.
- 5) Mencapai kecerdasan dan kesejahteraan bagi masyarakatnya.

Pendidikan Pancasila perlu ditanamkan kepada penerus bangsa mulai dari dasarnya yaitu pada sekolah dasar. Anak-anak sekolah dasar dirasa telah mampu untuk mendapatkan pengajaran mengenai bangsanya sendiri. Walaupun begitu

pembelajaran harus dilakukan secara bertahap dengan metode yang menyenangkan agar anak-anak tidak kebingunan dan menjadi bosan dengan materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terdapat pada kelas V adalah Keanekaragaman Suku dan Budaya Indonesia. Karena masyarakat Indonesia terkenal dengan kaya gotong royong, kerja sama, toleransi dan saling berbagi, maka peneliti ingin mengembangkan media interaktif yang akan meningkatkan pemahaman siswa terkait keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Pada materi ini, guru dituntut harus mampu menjelaskan tentang pentingnya siswa mengenal keanekaragaman suku dan budaya Indonesia dengan semua persamaan maupun perbedaan terkait rasa sosial.

Pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia bertujuan untuk pemahaman anak-anak tentang keanekaragaman yang kaya dalam negara mereka baik dari sabang hingga merauke, memupuk rasa toleransi dan membangun kesadaran multikultural. Sehingga perbedaan yang timbul tidaklah menjadi perpecahan antara suku bangsa di Indonesia. materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia di sekolah dasar sangat penting karena membantu membentuk pemahaman positif, meningkatkan toleransi, identitas nasional dan memperkaya perspektif siswa terhadap kehidupan masyarakat yang beragam di Indonesia.

#### **F. Konsep Pengembangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “pengembangan” secara etimologi yaitu proses atau cara, perbuatan mengembangkan. Secara

terminologi, pengembangan merujuk pada proses aktivitas yang menghasilkan inovasi atau metode baru, yang dilakukan selama proses tersebut. Pengembangan mencakup serangkaian langkah atau strategi untuk meningkatkan atau memperluas sesuatu, seperti produk, proyek, atau keterampilan.

Sugiyono (2013:297) menjelaskan bahwa “Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan produk tersebut”. Sukmadinata (2012:164) mengemukakan bahwa “Penelitian Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan”.

Pengembangan pembelajaran hadir didasarkan dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, di mana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penugasan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan adalah proses atau serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan, memperluas, atau mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik atau lebih maju.

### **G. Penelitian Relevan**

Peneliti telah mengumpulkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Sebagai bahan perbandingan, aspek persamaan, aspek perbedaan terhadap penelitian lainnya guna agar nantinya tidak terjadi peniruan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut penelitian relevan yang dimaksud:

Pertama, penelitian yang dilakukan Hamdani (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Website* menggunakan *Google*

*Sites* pada materi sistem gerak manusia untuk siswa kelas VIII SMP/MTs”. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D). Untuk hasil penelitian ini yakni suatu produk berupa *website* pembelajaran yang memiliki banyak fitur, hasil validasi mendapatkan persentase 95%, validasi pada bagian media 95,38%, untuk hasil uji coba respon siswa mendapatkan respon 83%.

Dalam penelitian ini memiliki kesamaan pada metode pengembangan yang digunakan yakni metode *research dan development* (R&D). Letak perbedaan yaitu pada materi pembelajaran yang digunakan, penelitian ini mengembangkan materi sistem gerak manusia, sedangkan peneliti mengembangkan materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Perbedaan selanjutnya terletak pada tingkatan sekolahnya karna pada penelitian Hamdani lebih berfokus pada siswa tingkat menengah kelas VIII SMP/MTs, sedangkan peneliti berfokus pada siswa tingkat sekolah dasar. Dan perbedaan selanjutnya, dalam model pengembangan yang dipakai penelitian yang ditulis Hamdani menggunakan model pengembangan 4D sedangkan peneliti memakai model pengembangan DDD-E.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Putra (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia di Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan ialah *Reaserch and Development* (R&D). Hasil penelitian ini diperoleh dari validator ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 4,63 dengan kategori sangat valid, penilaian dari ahli bahasa mendapatkan rata-rata sebesar 4,54 dengan

kategori sangat valid, dan penelitian dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,30 dengan kategori sangat valid. Kemudian penilaian respon dari siswa mendapat skor rata-rata 4,75 dengan kategori sangat praktis.

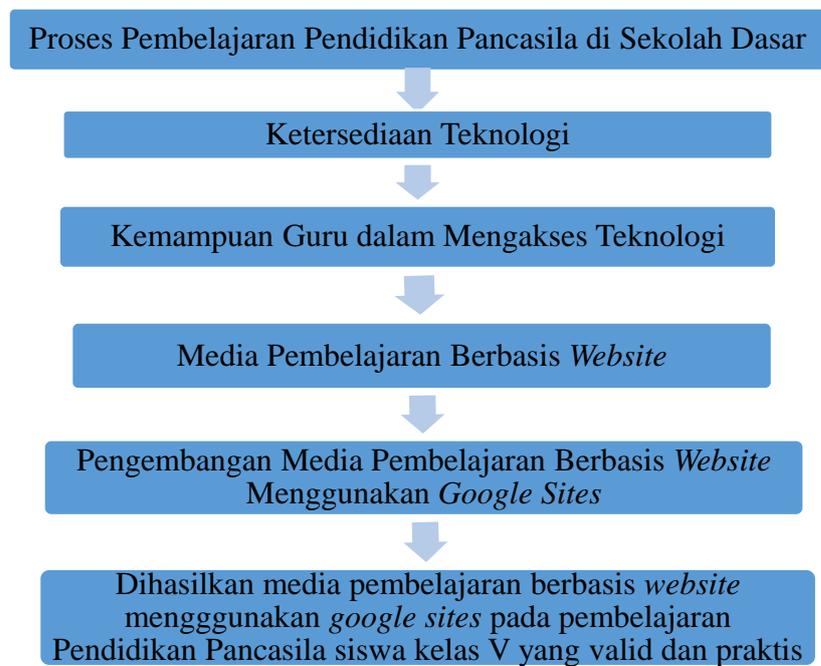
Persamaannya terletak pada metode pengembangan yang digunakan yakni metode *research dan development (R&D)*. Kemudian persamaan lainnya yaitu pada pengembangan media yang dikembangkan yakni pengembangan media pembelajaran berbasis *website*. Perbedaan terletak pada materi pembelajaran yang diangkat, karena pada penelitian Putra berfokus pada materi memelihara kesehatan organ pernapasan manusia pada muatan IPA, sedangkan peneliti berfokus pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia Kelas V sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **H. Kerangka Konseptual**

Media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media interaktif sebagai alat bantu pembelajaran, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap seluruh materi pembelajaran yang disampaikan.

Melalui pengembangan media ini, menghasilkan media interaktif berupa aplikasi pembelajaran yang memenuhi standar penggunaan. Media interaktif yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites*. Media interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami keanekaragaman suku dan budaya Indonesia dan meningkatkan siswa dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kerangka konseptual dalam penelitian ini ditunjukkan oleh gambar 1.



**Gambar 1. Kerangka Konseptual**

## **BAB III METODOLGI PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan *Research dan Development (R&D)* adalah salah satu jenis metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan produk yang dibuat. Menurut Peprizal & Syah (2020:458) bahwa “Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dalam bidang pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran”. Kemudian Sugiyono (2013:297) berpendapat bahwa “Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan”.

Tujuan dari penelitian *Reasearch dan Development (R&D)* yakni menghasilkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada, dan digunakan untuk menguji keefektivan produk tersebut. sehingga produk yang dihasilkan nantinya akan memberikan manfaat bagi bidang akademis maupun non akademis. Penelitian ini nantinya akan mengembangkan produk berupa media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

Model pengembangan (R&D) yang digunakan oleh peneliti ini menggunakan model oleh Ivers & Barron (2002) yaitu model DDD-E yang terdiri atas 4 tahap yang meliputi *decide, design, develop, dan evaluate*. Menurut Juniari

& Putra (2021:142) bahwa model pengembangan DDD-E dengan 4 tahapan tersebut yaitu “1) *Decide* atau menentukan tujuan, tema program; 2) *Design* atau membuat struktur program; 3) *Develop* atau mengembangkan yakni kegiatan memproduksi komponen media pembelajaran interaktif; 4) *Evaluate* atau evaluasi yaitu memeriksa keseluruhan proses desain dan pengembangan”. Model pengembangan yang akan digunakan yaitu *one group pretest posttest design* dengan subjek penelitian 19 siswa dari SDN 40/II Tebing Tinggi. Model ini dipilih karena tahapannya jelas, runtut dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan media.

Surjono (2018:65) menjelaskan “Model Ivers & Barron dengan langkah DDD-E ini memang belum banyak digunakan oleh para pengembang, namun model ini tepat digunakan untuk acuan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif”. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini dikarenakan model DDD-E dapat dipakai dalam mengembangkan media interaktif berbasis *website*, selain itu memiliki langkah kerja yang sistematis yakni pada setiap tahapan selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang telah diperbaiki sehingga memperoleh produk yang baik. Menurut Fatimah et al. (2016:5) bahwa “Model pengembangan DDD-E merupakan model yang cocok digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran”. Kemudian model pengembangan ini dinilai lebih praktis dan dapat dipakai dalam mengembangkan pembelajaran interaktif sesuai pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini memodifikasi pengembangan DDD-E yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan DDD-E**

Tahap	Tindakan
<i>Decide</i>	Pengambilan keputusan tentang capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang akan disajikan, dan teknologi yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu produk.
<i>Design</i>	Perancangan desain pembelajaran, termasuk desain visual. Membuat <i>flowchart</i> , dan dilakukan pengembangan <i>storyboard</i> .
<i>Develop</i>	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>website</i> menggunakan teknologi yang dipilih pada tahap <i>decide</i> . Memproduksi komponen media, elemen dan pengujian fungsional
<i>Evaluate</i>	Melakukan evaluasi media pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan, dan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan,

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* ini sebagaimana yang dijelaskan terdiri dari 4 tahapan utama yakni *decide* (menentukan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *evaluation* (mengevaluasi). Berikut ini adalah langkah pengembangannya :

### 1. *Decide* (Menentukan)

#### a. Menentukan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara diketahui sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka khususnya pada siswa kelas V. Maka dalam menentukan capaian pembelajaran peneliti mencantumkan lingkup materi dan sekumpulan kompetensi yang sesuai. Dalam menentukan tujuan pembelajaran peneliti cukup merancang tujuan-tujuan yang lebih konkret dan operasional. Hal tersebut

nantinya untuk menjadi pedoman dan pembuatan media interaktif. Pada penelitian pengembangan yang dikembangkan, bahwasanya capaian pembelajaran untuk mengembangkan media interaktif tersebut dimodifikasi dari modul ajar yang telah disusun oleh guru kelas.

Peran yang penting dalam proses pembelajaran yakni tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran memberikan arah dan tujuan yang jelas dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya tujuan pembelajaran, guru dan siswa memiliki panduan yang jelas tentang apa yang harus dicapai dalam pembelajaran. media interaktif berpengaruh dan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

#### **b. Menentukan Materi dan Ruang Lingkup Media**

Peneliti memilih materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia karena dengan membahas materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia siswa mampu mengetahui dan mengenal berbagai suku bangsa, adat istiadat, bahasa, dan budaya yang ada di Indonesia. Proses simulasi ini menggunakan bantuan aplikasi *google sites* yang digunakan untuk membuat *website* yang menyatukan animasi-animasi, video, audio, gambar, tujuan pembelajaran, peta konsep dan kuis yang dibutuhkan dalam memaparkan materi pembelajaran sehingga bermanfaat dalam tercapainya tujuan pembelajaran dengan menghasilkan media interaktif yang menarik, kreatif dan efektif.

Penelitian ini mengembangkan media interaktif berbasis *website* pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo. Tahap akhir produk ini dikreasikan menjadi sebuah *website*

dengan sistem *desktop*/komputer sehingga pengguna *smartphone* maupun pengguna laptop/komputer tetap bisa mengakses dengan cara mengubah setelan tampilannya. *Website* menampilkan materi pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, gambar-gambar, video pembelajaran, dan evaluasi yang menjelaskan materi terkait keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai melalui pengembangan media interaktif ini.

#### **c. Mengembangkan Kemampuan Prasyarat**

Dalam tahap ini peneliti melakukan tahap mengembangkan kemampuan prasyarat dengan observasi dan melihat jumlah siswa yang memiliki *smartphone* atau laptop serta kesiapannya dalam mengoperasikan media interaktif berbasis *website*. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo bahwasanya siswa-siswa tersebut belum menguasai sepenuhnya dalam hal mengakses sebuah *website* belajar yang terdapat di dalam internet. Namun siswa-siswi tersebut sudah pernah mengoperasikan *smartphone* atau laptop dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, untuk tata cara pengoperasian media interaktif siap untuk digunakan dan dioperasikan serta dibagikan kepada siswa-siswa saat proses pembelajaran.

#### **d. Menilai Sumber Daya**

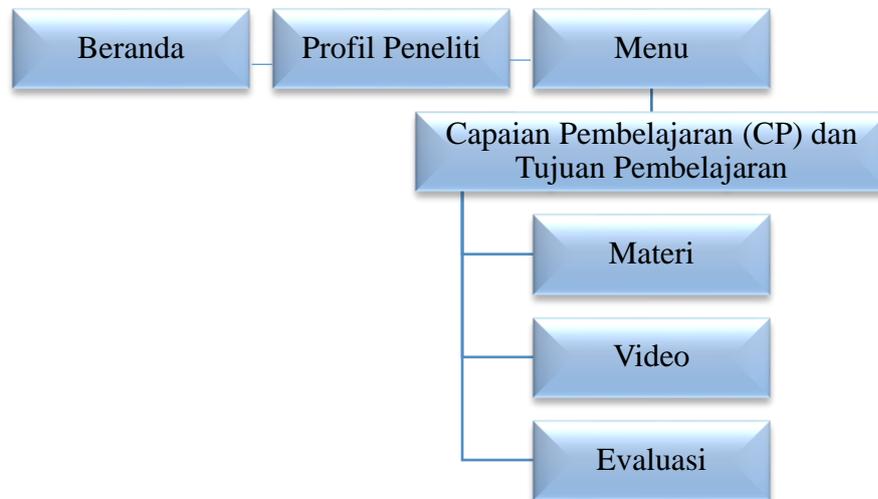
Menurut hasil observasi di SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo setiap siswa telah memiliki fasilitas teknologi berupa *smartphone* dan hanya beberapa yang tidak memiliki *smartphone*. Untuk fasilitas teknologi seperti laptop banyak siswa yang tidak memiliki. Untuk lokasi sekolah termasuk zona dengan jaringan internet yang cukup kuat dikarenakan lokasi sekolah yang berada dekat

pinggir jalan lintas dan di pertengahan desa. Sehingga, media interaktif berbasis *website* ini cocok untuk dikembangkan dan diterapkan di sekolah tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah tersebut bahwa sebagian besar siswanya sudah memahami dasar-dasar dalam penggunaan *smartphone* dan mengakses informasi di internet. Sehingga melalui hal tersebut, pada tahap ini guna memastikan semua telah siap untuk penggunaan dan mengoperasikan produk yang dikembangkan. Pada kegiatan awal yaitu memastikan siswanya mampu mengoperasikan *smartphone* ataupun laptop sampai kesiapan lainnya seperti alat-alat yang dibutuhkan selama penggunaan produk serta sekolah yang telah memberikan dukungan terhadap produk yang dikembangkan.

## **2. *Design* (Merancang)**

Pada tahap *design* peneliti memulai perancangan media interaktif yang dikembangkan dengan menetapkan format media yang dikembangkan berupa *website* sesuai dengan hasil analisis rancangan desain dan ide sebelumnya. Dalam rancangan ini nantinya terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, rencana awal yakni pembuatan *flowchart* yang digunakan sebagai pedoman dan dasar untuk media interaktif tersebut.

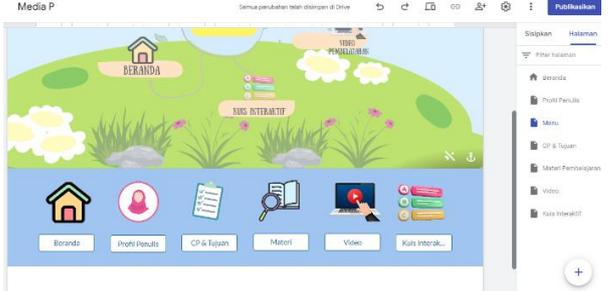


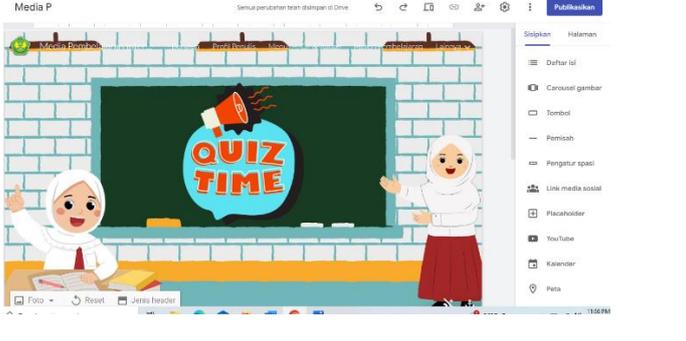
**Gambar 2. Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif**

Selanjutnya, peneliti menyiapkan gambaran produk dan diproses ke dalam bentuk *storyboard*. Dalam *storyboard* ini berisi gambaran awal yang ditampilkan pada media interaktif berbasis *website*. Kemudian, memaparkan alur informasi yang dipaparkan. Tahap perencanaan merupakan hasil dari rancangan awal produk yang dikembangkan. Pada tahap ini pula perancangan produknya yaitu membuat sketsa media interaktif yang dikembangkan. Untuk itu yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Storyboard Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website**

No.	Bagian Halaman Web	Kerangka Web
1.	Tampilan Halaman Beranda	

2.	Tampilan Halaman Profil Peneliti	
3.	Tampilan Halaman Menu	
4.	Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran	
5.	Tampilan Halaman Materi	

6.	Tampilan Halaman Video Pembelajaran	
7.	Tampilan Halaman Kuis Interaktif	

### 3. *Develop* (Mengembangkan)

Pada tahap ini merupakan kegiatan produksi komponen dalam pengembangan media interaktif berbasis *website*. Diawali dengan menentukan menu, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi-materi pembelajaran, video, dan kuis interaktif yang berhubungan dengan materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Dalam tahapan ini pula yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

#### a. Membuat *Prototipe* Media Interaktif

Tahap ini peneliti membuat media interaktif yang mengacu pada hasil rancangan desain berupa *storyboard*. Setelah desain media interaktif yang dikembangkan tersebut melalui *google sites* yang merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah *website*. Kemudian, peneliti membuat *design* yang menarik dan bagus pada setiap komponen pada *web* agar produk yang

dikembangkan terlihat menarik dan dapat meningkatkan antusias pada siswa untuk mengikuti prosedur dalam proses pembelajaran.

b. Validasi Oleh Tim Ahli

Pada tahap ini, validasi bertujuan untuk memeriksa kebenaran dan keakuratan konsep materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia sebelum disampaikan kepada siswa. Hasil dari validasi media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* diintegrasikan untuk melakukan perbaikan pada instrumen awal. Setelah *website* pembelajaran melewati proses validasi, dosen ahli akan memberikan penilaian terhadap apakah media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* tersebut sudah memenuhi standar atau memerlukan revisi secara menyeluruh untuk memastikan hasil validasi menghasilkan instrumen yang valid, bermutu dan sempurna. Dalam memvalidasi dilakukan oleh seorang dosen atau dengan pendidikan minimal Magister (S2). Seorang yang ahli dalam bidang materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, ahli di bidang bahasa, dan ahli dalam media atau merupakan praktisi ahli di bidang media pembelajaran. Jika validator menyatakan bahwasanya media interaktif sudah valid maka validasi dinyatakan selesai dan siap untuk di uji cobakan di sekolah tersebut.

#### **4. *Evaluation* (Mengevaluasi)**

Pada tahap selanjutnya yaitu evaluasi. Pada model pengembangan DDD-E evaluasi dilakukan di setiap proses tahapan. Proses evaluasi ini menentukan pengambilan keputusan yang diambil berdasarkan atas data yang akurat, benar dan lengkap mengenai hal-hal yang terkait dengan media yang dikembangkan.

Hasil dari tahap ini ditemukan kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan. Para validator ahli media, bahasa dan materi juga melakukan tahap evaluasi guna memberikan validasi terhadap produk yang dikembangkan untuk membuktikan kelayakannya untuk dioperasikan saat proses pembelajaran. Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian tahap ini fase untuk mengetahui apakah media interaktif layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran yang memenuhi setiap kategori valid dan praktis.

### **C. Subjek Uji Coba**

Hasil pengembangan ini yaitu berupa produk media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Subjek dalam penelitian ini ditujukan pada siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo. Selanjutnya, saat pengujian produk dilakukan uji coba pada kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda yakni tinggi, sedang, dan rendah setidaknya sudah memahami dasar penggunaan *smartphone* dan laptop serta diujicoba pada kelompok besar yang mencakup keseluruhan siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo.

Tujuan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat praktikalitas terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru. Setelah data terkumpul, data tersebut dikumpulkan guna untuk merivisi dan memperbaiki produk yang telah diujicobakan.

#### **D. Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang terkumpul disesuaikan dengan informasi terhadap produk yang diperlukan. Data yang terkumpul dimanfaatkan sebagai bahan dasar dalam menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Baik data kualitatif maupun data kuantitatif digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Rukminingsih, Adnan, & Latief (2020:11) bahwa “Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan data verbal dan dianalisis secara induktif, biasanya dalam bentuk narasi, skema, dan gambar. Metode ini melibatkan tahapan-tahapan penting seperti merumuskan pertanyaan untuk memahami proses, mengumpulkan data yang terperinci, serta menganalisis dan menafsirkannya”. Yam & Taufik (2021:99) menyatakan bahwa:

Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang menitikberatkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka atau statistik untuk menilai, menghitung, dan menggeneralisasi tertentu. Pendekatan ini menekankan penggunaan metode statistik dan pengukuran yang terstruktur untuk menyajikan informasi yang dapat diukur dan dihitung secara objektif.

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh beberapa ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dan data yang didapatkan dari guru dan siswa. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari sejumlah responden yang merupakan bagian dari tim ahli, sebagai berikut:

1. Tim Ahli/Validator

Data yang diperoleh berupa validitas media, validitas bahasa, dan validitas materi dari hasil produk yang dikembangkan.

## 2. Guru/wali kelas

Data yang diperoleh merupakan analisis kebutuhan dari pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru.

## 3. Siswa

Data yang didapatkan dari siswa merupakan analisis kelayakan produk yang dikembangkan dari hasil pengamatan.

### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni wawancara dan angket (kuisisioner). Instrumen tidak selalu ada dalam semua penelitian. Namun harus diketahui bahwa instrumen adalah urat nadi dari sebuah penelitian. Fadlilah (2016:64) berpendapat “Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, menganalisis, dan menyajikan data dengan tata cara yang teratur dan objektif, dengan maksud untuk mengatasi suatu permasalahan atau menguji suatu hipotesis”. Berdasarkan pengertian instrumen penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat dalam menjawab permasalahan saat penelitian.

#### **1. Wawancara**

Wawancara adalah suatu proses dialog lisan antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Yuhana & Aminy (2019:92) mengemukakan bahwa “Wawancara adalah percakapan antara satu atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan

narasumber. Wawancara merupakan bentuk komunikasi lisan, dapat dilakukan secara langsung maupun melalui jarak jauh”.

Wawancara yang dilakukan merupakan jenis wawancara terstruktur, di mana peneliti menggunakan pedoman yang terorganisir. Wawancara ini melibatkan komunikasi dua arah, terutama melalui pertemuan tatap muka. Hasil dari wawancara ini digunakan untuk merumuskan latar belakang dan mengidentifikasi masalah yang dijelaskan dalam Bab I.

**Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Guru**

No.	Indikator	Jumlah Soal
1.	Apa kurikulum yang digunakan saat ini?	1
2.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di kelas?	1
3.	Apakah ada ketersediaan media pembelajaran?	1
4.	Bagaimana respon siswa saat tidak menggunakan media dalam mengajar?	1
5.	Apakah kesulitan yang dialami dalam mengajar	1
6.	Apa kebutuhan akan media yang dikembangkan	1
7.	Apakah dengan menggunakan media saat belajar, dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran?	1
Jumlah		7

## 2. Angket

Angket merupakan salah satu alat untuk mengumpulkan data kuantitatif. Angket berupa formulir berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dari responden. Dalam konteks penelitian ini, tiga angket telah disusun, yaitu: 1) angket validasi ahli bahasa, 2) angket validasi ahli materi dan 3) angket validasi ahli media yang digunakan dalam penelitian ini telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dengan kisi-kisi angket ini, peneliti dapat

mengumpulkan pandangan khusus dan relevan dari para ahli dalam masing-masing bidang. Peneliti menggunakan angket yang akan dibagikan kepada validator untuk memperoleh hasil penelitian dan untuk angket yang digunakan ialah jenis angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang instrumen penelitian sudah tercantum jawabannya. Berikut kisi-kisi angket ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi yakni sebagai berikut:

**Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Validator Ahli Bahasa**

Variabel	Indikator	No Item	Deskriptor
“Pengembangan media interaktif berbasis <i>Website</i> menggunakan <i>Google Sites</i> pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V”.	Lugas	1	Penggunaan kalimat sinkron dengan isi pesan atau info yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar
		2	Penggunaan bahasa mudah dimengerti
	Komunikatif	3	Penggunaan kalimat tidak mempunyai makna ganda
		4	Pesan atau informasi disajikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik
	Dialogis dan Interaktif	5	Penggunaan bahasa dapat membuat siswa semangat dan tertarik ketika membaca
		6	Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep
	Kesuaian dengan perkembangan siswa	7	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa
		8	Penggunaan bahasa terkait dengan tingkat kematangan sinkron terhadap emosional siswa

	Sesuai dengan kaidah bahasa	9	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata Bahasa Indonesia
		10	Penggunaan ejaan mengacu kepada pedoman EBI

Sumber: diadaptasi dari Kifron (2021)

**Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

Variabel	Indikator	No Item	Deskriptor
“Pengembangan media interaktif berbasis <i>Website</i> menggunakan <i>Google Sites</i> pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V”.	Kelengkapan materi	1	Materi yang disajikan sesuai dengan capain pembelajaran
	Keluasan Materi	2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		3	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan di sekolah dasar
		4	Kelengkapan isi materi yang disampaikan
	Keakuratan konsep dan definisi	5	Konsep dan definisi yang dipaparkan sesuai dengan konsep yang digunakan dalam materi
	Keakuratan fakta dan data	6	Data dan informasi disajikan sesuai dengan kenyataan dilapangan dan berhasil meningkatkan daya serap siswa
	Keakuratan gambar dan ilustrasi	7	Gambar dan ilustrasi digunakan secara efektif untuk meningkatkan daya serap siswa.
		8	Terdapat video untuk membantu siswa memahami materi yang tersedia
	Mendorong rasa ingin tahu siswa	9	Uraian latihan yang dicantumkan mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan membangkitkan kreativitas siswa

	Menciptakan kemampuan bertanya	10	Uraian latihan dapat membantu siswa dalam mengetahui materi lebih spesifik
	Keruntutan konsep	11	Penyajian konsep diuraikan berdasarkan tingkat kesulitan mulai dari yang mudah ke yang sulit

Sumber: diadaptasi dari Putra (2023)

**Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Validator Ahli Media**

Variabel	Indikator	No item	Deskriptor
“Pengembangan media interaktif berbasis <i>website</i> menggunakan <i>Google Sites</i> pada pembelajaran Pendidikan	Jelas dan Rapi	1	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan jelas
		2	Tata letak media pembelajaran interaktif rapi
	Menarik	3	Fitur-fitur yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menarik.
		4	Animasi, gambar-gambar, warna, dan <i>background</i> yang tersedia pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan karakteristik siswa
	Cocok dan tepat sasaran	5	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran
		6	Media pembelajaran interaktif yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan
	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	7	Media pembelajaran interaktif yang diterapkan sesuai dengan tujuan Pembelajaran
	Layak	8	Media pembelajaran interaktif yang digunakan layak untuk diterapkan
	Luwes	9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan luwes untuk diterapkan

Pancasila di kelas V.	Berulang-ulang	10	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara berulang-ulang
	Berkualitas baik	11	Media pembelajaran interaktif yang digunakan memiliki kualitas yang baik
	Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	12	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan kondisi lingkungan siswa

Sumber: diadaptasi dari Herdyansyah (2021)

Instrumen penilaian angket validasi ahli media memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan. Untuk instrumen penelitian angket validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui validitas dan kesesuaian materi yang terdapat dalam media interaktif berbasis *website*. Sedangkan instrumen penelitian angket validasi bahasa memiliki tujuan untuk mengetahui validitas dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites*.

Peneliti memberikan lembar angket kepada guru dan siswa untuk melihat praktikalitas produk yang telah dikembangkan. Kemudian, uji coba pada siswa tersebut peneliti melakukan dengan cara dikelompokkan ke dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui tingkat praktikalitas, mengukur persepsi guru, mendapatkan masukan dan mendapatkan umpan balik dari guru tersebut terkait produk yang dikembangkan yakni media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* yang berguna bagi pengembangan yang dilakukan. Sedangkan angket respon siswa bertujuan untuk melihat keterbacaan dan tingkat praktikalitas dari produk yang dikembangkan

terkait beberapa aspek seperti metode pengajaran, materi pelajaran dan proses pembelajaran yang dapat membantu untuk memahami kebutuhan dan preferensi siswa dan pendekatan pembelajaran.

Kemudian, lembar angket diberikan kepada guru dan siswa untuk diisi. Hasil pengisian angket tersebut mendapatkan hasil penilaian produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, untuk melihat tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dilihat berdasarkan hasil valid dan praktis media interaktif. Adapun kisi-kisi angket respon guru dan siswa sebagai berikut:

**Tabel 7. Angket Respon Guru**

Variabel	Indikator	No Item	Deskriptor
Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Website</i> Menggunakan <i>Google Sites</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V	Teknik Penyajian	1	Cakupan materi pada media pembelajaran interaktif yang disajikan dalam <i>website</i> tersebut sudah jelas dan mudah dipahami
		2.	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran.
		3	Gambar, animasi dan video yang disajikan sesuai dengan materi.
		4	Penampilan gambar, tulisan, suara, dan video animasi dalam Aplikasi media pembelajaran interaktif dapat mendorong minat belajar siswa.
	Penyajian bahan pembelajaran	5	Kuis-kuis yang disajikan sinkron terhadap materi pembelajaran.
		6	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan secara individu
		7	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada <i>website</i> mudah dipahami
	Menarik dalam pembelajaran	8	Penggunaan gambar-gambar membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya.
		9	Kuis-kuis yang disajikan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

		10	Warna dan tata bahasa/tulisan pada aplikasi multimedia pembelajaran sudah sesuai dan menarik.
--	--	----	---

Sumber: diadaptasi dari Kifron (2021)

**Tabel 8. Angket Respon Siswa**

Variabel	Indikator	No Item	Deskriptor
“Pengembangan media interaktif berbasis <i>Website</i> menggunakan <i>Google Sites</i> pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V”.	Teknik Penyajian	1	Media pembelajaran interaktif yang disajikan menarik.
		2	Materi yang disajikan dalam <i>website</i> mudah dipahami
		3	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik.
	Pendukung Penyajian	4	Tampilan <i>website</i> sudah bagus dan Menarik
		5	Menu dalam <i>website</i> mudah untuk digunakan
	Penyajian Bahan pembelajaran	6	Media pembelajaran interaktif membuat semangat dan antusias dalam belajar
		7	Tampilan evaluasi berupa kuis yang disajikan dalam <i>website</i> membuat antusias siswa untuk mengerjakan evaluasi tersebut.

Sumber: diadaptasi dari Herdyansyah (2021)

#### F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang dipakai adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini untuk mengumpulkan data, seperti angket siswa dan guru, serta berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian, analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini dimanfaatkan dalam mendeskripsikan dan mengungkap fakta secara lengkap menggunakan kritik dan masukan yang digunakan sebagai sumber untuk merevisi dan perbaikan produk yang dikembangkan.

## 1. Analisis Validitas

Dalam menentukan tingkat interval pada kategori dan skornya digunakan dengan ketentuan konversi nilai yaitu:

**Tabel 9. Konversi Nilai Skala Lima**

Interval	Kategori
$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat Valid
$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	Valid
$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup Valid
$X_i + 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	Kurang Valid
$X \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Kurang Valid

**Sumber: (Supiyarto,2018)**

Menentukan kelas interval, maka dilakukan perhitungan berdasarkan dengan ketentuan dalam Tabel 8. Konversi nilai skala lima yaitu:

Diketahui:

Skor maksimal ideal : 5

Skor minimal ideal : 1

Rerata ideal ( $X_i$ ) :  $\frac{1}{2}(5 + 1) = 3$

Simpangan Baku Ideal ( $S_{Bi}$ ) :  $\frac{1}{6}(5 - 1) = 0,67$

Supiyarto (2018:8) menjelaskan bahwa untuk memperoleh interval rentang skor sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan sangat tidak valid maka dilakukan perhitungan yaitu:

Kategori sangat valid  
 $= X > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$   
 $= X > 3 + (1,80 \cdot 0,67)$   
 $= X > 3 + (1,21)$   
 $= X > 4,21$   
 $= 4,22 - 5,00$

Kategori Valid  
 $= + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$   
 $= 3 + (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \cdot 0,67)$   
 $= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$   
 $= 3,40 < X \leq 4,21$

$$= 3,41 - 4,21$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Cukup Valid} &= \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} \\ &= 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67) \\ &= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40) \\ &= 2,60 < X \leq 3,40 \\ &= 2,61 - 3,40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Kurang Valid} &= X - 1,80 \text{ SBi} < X \leq X_{\bar{I}} - 0,60 \text{ SBi} \\ &= 3 - (1,80 \cdot 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \cdot 0,67) \\ &= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40) \\ &= 1,79 < X \leq 2,60 \\ &= 1,80 - 2,60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kategori Sangat Tidak Valid} &= X \leq X - 1,80 \text{ SBi} \\ &= X \leq 3 - (1,80 \cdot 0,67) \\ &= X \leq 3 - (1,21) \\ &= X \leq 1,79 \end{aligned}$$

Kemudian, melakukan perhitungan data yang didapatkan dari angket para ahli berdasarkan tabel di atas untuk mengetahui validitas media, validitas materi, dan validitas bahasa (Supiyarto, 2018:8). Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R : \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Keterangan:

- R : Rerata hasil penilaian para ahli/praktisi
- V<sub>ij</sub> : Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria
- N : Banyaknya para ahli/praktisi yang menilai
- M : Banyaknya kriteria

Perhitungan rerata hasil yang diambil dari angket respon setiap siswa dihitung dengan memakai rumus rata-rata diatas terlebih dahulu. Setelah itu, melakukan perhitungan rata secara keseluruhan dengan memakai rumus berikut:

$$R = \frac{\text{jumlah seluruh}}{\text{jumlah responden}}$$

Untuk melihat hasil interval skor dan kategori validitas produk *Website* yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 10.

**Tabel 10. Interval Skor dan Kategori Validitas**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
4,22 – 5,00	Sangat Valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,80 – 2,60	Kurang Valid
0 – 1,79	Sangat Kurang Valid

**Sumber: (Supiyarto,2018)**

## 2. Analisis Praktikalitas

Data praktikalitas didapatkan dengan menganalisis angket praktikalitas yang telah diisi oleh guru dan siswa yang disusun menggunakan lima alternatif pernyataan yaitu sangat setuju (SS) dengan bobot 5, setuju (S) dengan bobot 4, kurang setuju (KS) dengan bobot 3, tidak setuju (TS) dengan bobot 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan bobot 1. Dalam menentukan kategori pada teknik analisis praktikalitas ini menggunakan cara yang sama dengan analisis validitas. Sehingga pada interval skor dan kategori kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 11. berikut.

**Tabel 11. Interval Skor dan Kategori Praktikalitas**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
4,22 – 5,00	Sangat Praktis
3,41 – 4,21	Praktis
2,61 – 3,40	Cukup Praktis
1,80 – 2,60	Kurang Praktis
0 – 1,79	Sangat Kurang Praktis

**Sumber: (Supiyarto, 2018)**

### G. Jadwal Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Terhitung dari perencanaan sampai dengan pembuatan laporan hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari pemberian dan penilaian angket oleh guru, uji coba kelompok kecil siswa, dan uji coba kelompok besar siswa. Berikut waktu penelitian tersebut:

**Tabel 12. Jadwal Penelitian**

<b>No.</b>	<b>Pelaksanaan</b>	<b>Hari</b>	<b>Tanggal</b>
1.	Uji coba angket respon guru	Sabtu	02 Maret 2024
2.	Uji coba kelompok kecil siswa	Senin	04 Maret 2024
3.	Uji coba kelompok besar siswa	Kamis	07 Maret 2024

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, hasil pengembangan produk yaitu berupa media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo. Fokus materi yang dikembangkan dalam media interaktif ini adalah keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model DDD-E, yang melibatkan tahapan-tahapan seperti *decide*, *design*, *develop*, dan *evaluate*. Berikut ini adalah rincian tahapan-tahapan dalam pengembangan media interaktif tersebut.

#### **1. Tahap *Decide* (Menentukan)**

Langkah awal dalam penelitian ini adalah tahap *decide* (menentukan) sebelum melanjutkan ke tahap-tahap berikutnya. Pada proses awal ini, diketahui sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka. Maka dilakukan penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemilihan materi, dan menetapkan cakupan media, serta mengembangkan kemampuan prasyarat siswa, dan menilai ketersediaan sumber daya.

Pada model pengembangan DDD-E mencantumkan langkah-langkah pengembangan sehingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam penelitian ini yakni; dengan mengamati media pembelajaran interaktif: 1) Siswa dapat mengetahui penyebab negara Indonesia memiliki berbagai macam suku dan budaya; 2) Siswa dapat meningkatkan sikap cinta dan rasa bangga terhadap keanekaragaman, serta mampu mengklasifikasikan macam-macam suku dan budaya yang ada di Indonesia; 3) Siswa mampu meningkatkan kesadaran terkait

pentingnya ciri khas suku dan budaya yang dapat ada di tempat tinggal mereka masing-masing; 4) Siswa dapat mengetahui permasalahan yang muncul akibat keberagaman suku dan budaya, serta meningkatkan sikap menghargai keberagaman suku dan budaya; 5) Siswa mampu mengembangkan kreativitas melalui pembuatan poster keragaman suku dan budaya Indonesia.

## 2. Tahap *Design* (Merancang)

Langkah berikutnya dalam model pengembangan DDD-E adalah tahap *design* (merancang). Tahap ini merupakan langkah kedua dalam model pengembangan tersebut. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan produk yang dikembangkan yaitu dengan hal-hal berikut:

### a. Mengumpulkan Alat dan Bahan Pengembangan Media Interaktif

Alat-alat yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah:

#### 1) Komputer/Laptop

Komputer atau laptop merupakan perangkat yang menjadi bahan pokok dalam proses pembuatan dan pengembangan produk. Spesifikasi laptop yang digunakan yaitu:

**Tabel 113. Spesifikasi Laptop**

<i>Merk</i>	<i>Acer</i>
<i>RAM</i>	<i>4.00 GB</i>
<i>Processor</i>	<i>Intel ® Core™ i3-6006U CPU @ 2.00 Ghz (2 Cores 4 Threads )</i>
<i>Operating System</i>	<i>Windows 10 home Single Language 64-bit (10.0, Build 19045)</i>

## 2) Aplikasi *Google Sites*

Aplikasi ini adalah bagian dari berbagai aplikasi yang disediakan oleh *google*, yang dirancang untuk membuat situs *web* seperti situs untuk kelas, sekolah, atau tujuan lain secara gratis dengan mengintegrasikan berbagai informasi. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan *google sites* sebagai aplikasi utama dan komponen utama untuk merancang dan mengembangkan desain, tata letak, dan aspek lainnya.

## 3) Aplikasi *Canva*

*Canva* adalah aplikasi online yang dapat dipergunakan untuk menciptakan berbagai jenis desain kreatif, termasuk di bidang pendidikan seperti bahan ajar atau modul. *Canva* dapat diakses baik melalui komputer maupun perangkat seluler. Dalam penelitian pengembangan ini, *canva* digunakan untuk menghasilkan bahan ajar, merancang gambar, dan membuat poster dalam konteks media interaktif yang sedang dikembangkan.

## 4) Aplikasi *Quiziz*

*Quiziz* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses belajar-mengajar. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *play store* atau diakses melalui situs *web*. Fungsionalitas aplikasi ini mencakup kemampuan untuk belajar secara mandiri atau berpartisipasi dalam kuis, tugas, atau presentasi kelompok, baik secara langsung maupun secara *online*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi ini untuk mengembangkan evaluasi kuis interaktif pada menu kuis interaktif pada media interaktif yang sedang dikembangkan.

#### 5) Aplikasi *Wordwall*

*Wordwall* adalah aplikasi berbasis situs *web* yang menyediakan beragam fitur untuk membuat dan merancang bahan ajar interaktif, seperti permainan pencocokan, kuis, membuka kotak, kata yang hilang, dan teka-teki mencari kata. Peneliti memanfaatkan aplikasi ini untuk mengembangkan teka-teki mencari kata sebagai bagian dari evaluasi pada menu kuis interaktif.

#### 6) *Google Form*

*Google form* adalah salah satu fitur dari *google* yang bisa digunakan secara gratis untuk keperluan administrasi dan survei dalam berbagai konteks, termasuk bidang pendidikan. Peneliti memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat tes pengetahuan yang berisi sejumlah pertanyaan pada bagian kuis interaktif dalam media interaktif yang dikembangkan.

### **b. Pembuatan Tampilan Media Interaktif**

Berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun oleh peneliti, langkah berikutnya adalah mengembangkan tampilan media interaktif. Pada tahap awal ini, peneliti menyiapkan semua bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan produk, termasuk akun *google* untuk *login* ke aplikasi *google sites*, animasi, gambar, latar belakang media, dan sebagainya. Peneliti merujuk kepada berbagai sumber, seperti internet dan media sosial, untuk mendapatkan referensi, kemudian menyesuaikan informasi tersebut dengan kebutuhan media interaktif yang dikembangkan.

Berikutnya, pada halaman beranda dirancang sesuai dengan kebutuhan media interaktif yang dikembangkan menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi *google sites*. Tampilan dari media interaktif ini disusun dengan menarik dan estetik melalui pemilihan gambar dan latar belakang yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta pemilihan warna dan penataan tata letak yang sesuai kebutuhan. Hal ini bertujuan agar siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk menjelajahi media interaktif yang dikembangkan.

Dalam media interaktif ini, terdapat video-video pembelajaran yang diambil dari sumber *youtube* yang relevan dengan materi yang sedang dibahas. Tujuannya agar siswa dapat memahami konsep-konsep yang disajikan dalam media interaktif. Selain itu, pada media tersebut juga terdapat kuis interaktif atau evaluasi berupa tes soal. Hal ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang terkandung dalam media interaktif tersebut.

Berikut beberapa bentuk pembuat tampilan pada media interaktif yang dikembangkan seperti mendesain dan mengatur warna pada tampilan *website*, mengatur tata letak fitur-fitur, mencantumkan logo instansi, desain tampilan *background*, dan mengatur tampilan setiap slide.

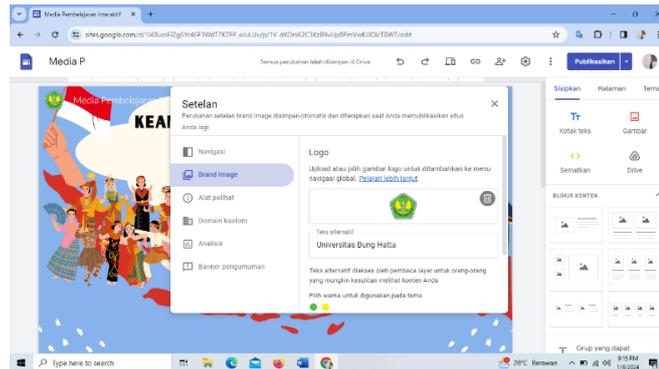
1. Pembuatan tampilan judul yang terkait dengan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif.



**Gambar 3. Tampilan Judul Media Pembelajaran Interaktif**

Desain dari tampilan judul dibuat menggunakan aplikasi Canva, gambar dan tulisan disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Proses pembuatannya melibatkan penambahan gambar melalui menu "Tambahkan Foto" dalam fitur yang disediakan oleh *google sites*.

## 2. Pencantuman logo instansi dan identitas media



**Gambar 4. Pencantuman Logo Instansi dan Identitas Media**

Pencantuman logo instansi Universitas Bung Hatta yang digunakan sebagai ikon pada *website* media interaktif yang dikembangkan diunduh dari internet. Penentuan identitas media didasarkan pada ide peneliti yang disebut sebagai "Medipelin merdeka" (media pembelajaran interaktif merdeka)

## 3. Pembuatan fitur-fitur menu



**Gambar 5. Pembuatan Fitur-Fitur Menu**

Peneliti memanfaatkan perangkat yang disediakan di *google sites* sebagai bahan untuk mengembangkan fitur-fitur menu dalam media interaktif ini. Fitur

yang dibuat mencakup halaman beranda sebagai menu utama, serta slide berikutnya yang menampilkan fitur pada bagian halaman menu. Oleh karena itu, fitur-fitur yang telah dibuat tersebut memungkinkan pengguna untuk mengakses produk media interaktif tersebut.

#### 4. Mengatur deskripsi dan tata letak gambar media interaktif



**Gambar 6. Pengaturan Tata Letak pada Tampilan Website**

Dalam menyusun tata letak tampilan situs *web*, peneliti menggunakan fitur yang disediakan oleh aplikasi *google sites*. Tata letak ini disusun berdasarkan materi yang disajikan, dengan tujuan mengatur tampilan dan ukuran agar dapat diakses dengan baik melalui *smartphone* maupun komputer.

#### 5. Melakukan *design* tampilan pada *background* media interaktif

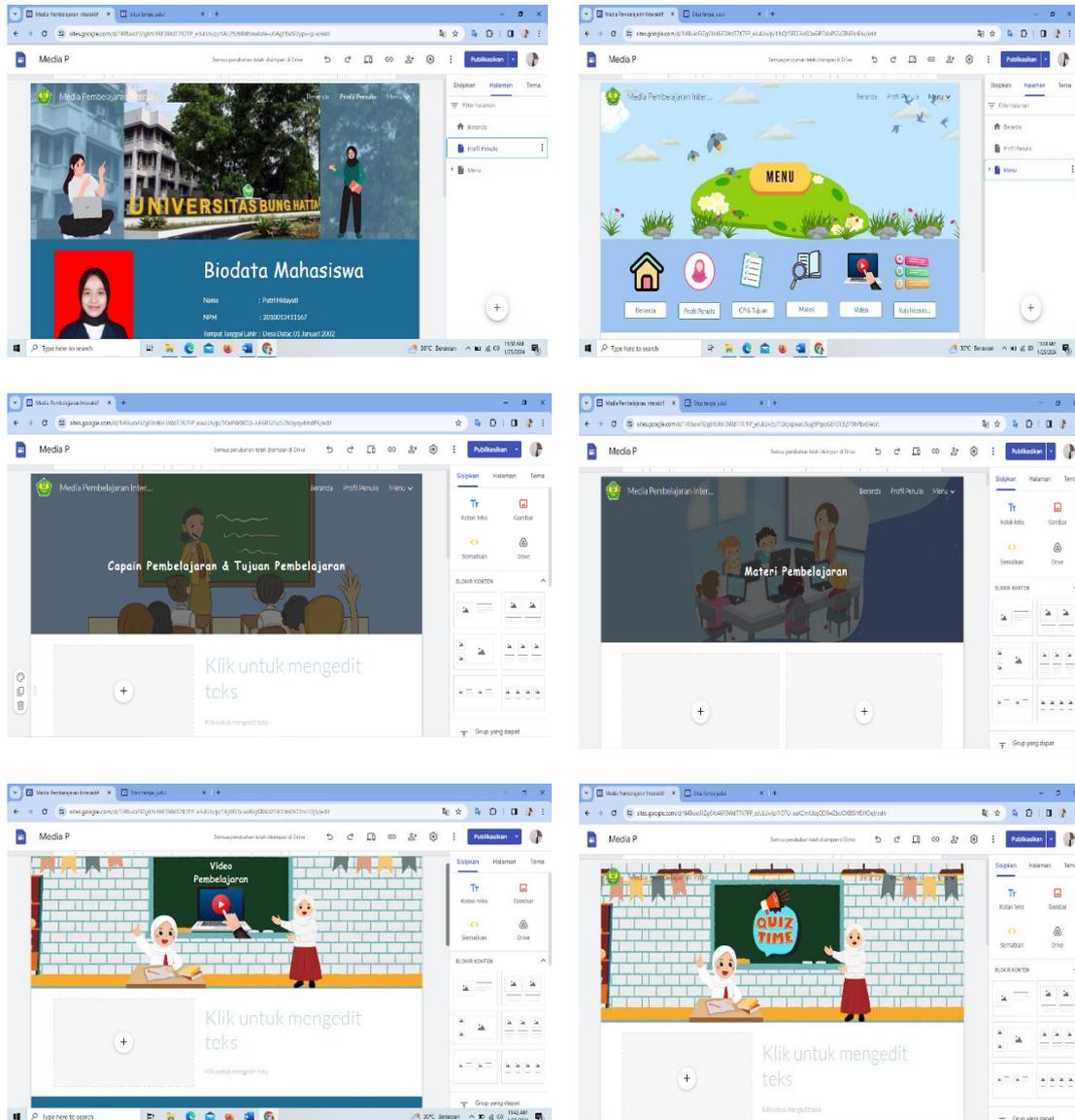


**Gambar 7. Tampilan Pada Background**

Pada desain *background* ini khusus dibuat pada aplikasi *canva* yang disesuaikan dengan materi yang dibahas dalam media interaktif yang dikembangkan. Peneliti mencantumkan berbagai gambar kebudayaan Indonesia

seperti pakaian adat, tarian khas dan peta Indonesia sebagai halaman pembuka yang muncul saat pengguna membuka *link* atau media interaktif.

## 6. Mengatur *design* pada tampilan-tampilan lainnya



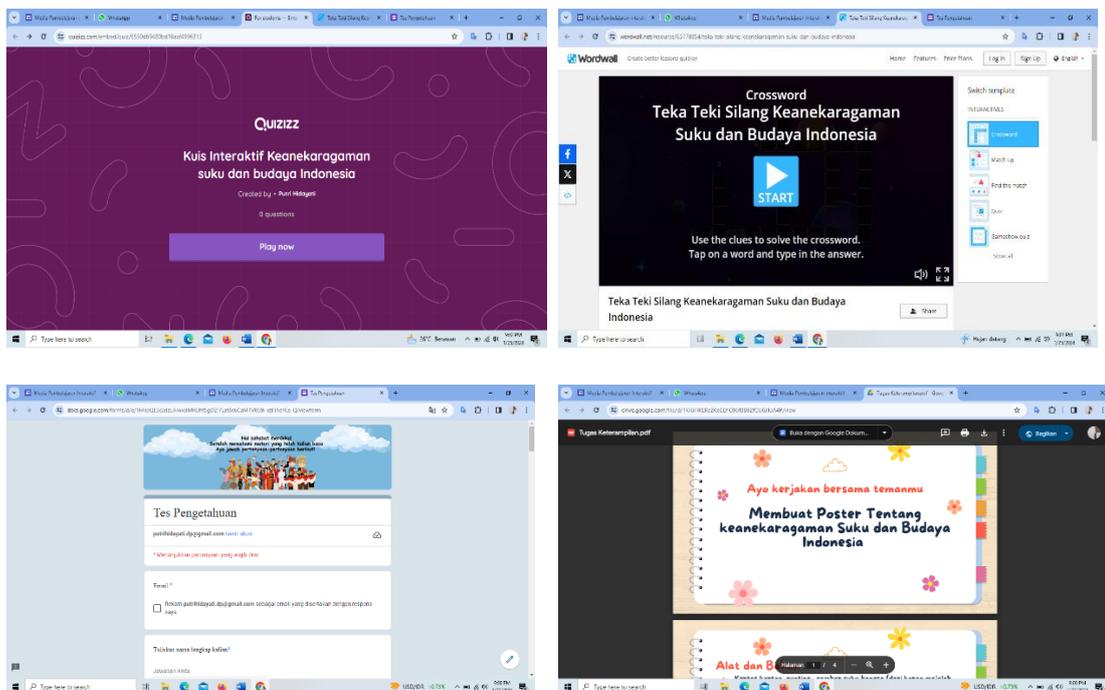
**Gambar 8. Design Tampilan-Tampilan lainnya**

Pada *design* tampilan-tampilan lainnya yaitu terdiri atas tampilan profil penulis, menu, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis interaktif. Pada tampilan profil penulis dilakukan desain dengan tampilan sampul gambar kampus Universitas

Bung Hatta dan ditambahkan gambar diri penulis beserta biodatanya. Pada tampilan menu, CP dan tujuan pembelajaran materi pembelajaran, dan video pembelajaran digunakan gambar-gambar yang di desain khusus pada aplikasi canva serta elemen-elemen yang sudah ada di canva sesuai dengan materi yang diangkat. Warna yang digunakan identik dengan warna biru langit dengan memastikan kesesuaian antar gambar agar terlihat lebih menarik.

### 7. Melakukan *design* tampilan evaluasi

Pada tampilan evaluasi yang digunakan dalam *website* ini terdiri atas beberapa *design* pada aplikasi yang berbeda. *Quizizz* dan *wordwall* digunakan sebagai kuis interaktif pada *website* yang terdiri atas soal-soal dan teka-teki silang. *Google form* digunakan sebagai aplikasi penunjang untuk membuat tes pengetahuan, serta terdapat file .pdf yang berisi tes keterampilan. Sebelum melaksanakan pengisian kuis interaktif peneliti telah mencamtumkan petunjuk penggunaannya.



**Gambar 9.** *Design* Tampilan Evaluasi

### 3. Tahap *Develop* (Mengembangkan)

Pada fase pengembangan ini, dilakukan kegiatan pembuatan produk konkret dirancang dengan teliti untuk memastikan kesesuaian dengan aspek yang dibutuhkan. Pada tahap ini, peneliti menciptakan sebuah media berbasis *website* khusus untuk kelas V Sekolah Dasar, fokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Proses ini dimulai dengan pembuatan media interaktif, mencakup desain tampilan beranda, menu, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video, dan evaluasi. Selanjutnya, dilakukan penyesuaian gambar-gambar dengan materi yang disajikan, penyisipan materi pembelajaran, penggabungan link video pembelajaran dari *youtube*, serta penambahan evaluasi berupa kuis interaktif dan tes pengetahuan yang sesuai dengan pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Berikut adalah beberapa langkah yang ditempuh oleh peneliti:

#### a. Membuat *Prototipe Media Interaktif*

Pembuatan media interaktif mengikuti struktur dari pembuatan *storyboard* dan *flowchart*. Media interaktif yang dikembangkan mencakup beberapa komponen, seperti halaman beranda, menu, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan tampilan kuis interaktif atau evaluasi. Proses pembuatan media interaktif dimulai dengan langkah awal, yaitu persiapan bahan-bahan oleh peneliti pada tahap *design*. Bahan-bahan yang telah dipersiapkan melibatkan akun *google*, gambar, animasi, materi, video, kuis *quizizz*, *wordwall*, dan sejumlah elemen lainnya yang diperlukan dalam pembuatan prototipe ini.

Langkah berikutnya melibatkan penyusunan tata letak oleh peneliti berdasarkan bahan-bahan yang telah dipersiapkan menggunakan aplikasi *google sites*. Setelah itu, peneliti merancang tampilan beranda dengan mengkreasikan bahan-bahan yang telah disiapkan dan memberikan fungsi pada tombol atau fitur yang telah diatur. Halaman beranda bertindak sebagai halaman pembuka pada media interaktif, lengkap dengan gambar dan deskripsi untuk memandu penggunaan *website* tersebut. Peneliti kemudian membuat halaman-halaman berikutnya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada *google sites*. Selanjutnya, setiap halaman yang dibuat disusun dan dikreasikan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Untuk menuju ke halaman berikutnya, pengguna dapat menggunakan menu yang telah disediakan dan dengan menekannya, secara otomatis akan beralih ke halaman yang diinginkan. Pada bagian materi pembelajaran, peneliti memasukkan berbagai materi yang telah disiapkan, termasuk gambar, animasi, teks, dan elemen lainnya. Selain itu, peneliti menyertakan video pembelajaran dari *youtube* dengan menyalin link video, menyusun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta menambahkan evaluasi atau kuis interaktif yang telah dibuat menggunakan beberapa aplikasi seperti *quizizz*, *wordwall*, *google Form*, dan menyertakan file *.pdf*.

Penggunaan media interaktif dimulai dengan mengklik tautan *website*, yang akan secara otomatis membawa pengguna ke media interaktif. Pada tampilan beranda, juga disertakan panduan penggunaan media interaktif untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan *website*. Saat pengguna mengklik menu, pengguna akan diarahkan ke tampilan menu yang berisi beberapa opsi,

seperti profil penulis, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis interaktif. Jika pengguna memilih menu materi pembelajaran, akan diarahkan ke halaman dengan gambar-gambar dan materi mengenai keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Jika pengguna memilih menu video pembelajaran, akan diarahkan ke halaman dengan video-video pembelajaran tentang keanekaragaman suku dan budaya Indonesia yang berasal dari *youtube*, dan seterusnya sama seperti yang dilakukan pada menu lainnya.

Kemudian, setelah menyelesaikan proses penggabungan bahan-bahan ke dalam *website* dan menyusunnya sesuai kebutuhan menggunakan aplikasi *google sites*, langkah berikutnya adalah peneliti mempublikasikan media pembelajaran interaktif. Ini dilakukan dengan mengeklik tombol "publikasikan" yang terletak di bagian paling atas kanan pada aplikasi *google sites*. Selanjutnya, peneliti memberikan nama kepada *website* yang akan dipublikasikan dan mengatur privasi *link* agar dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki tautan, tanpa dibatasi. Setelah itu, peneliti dapat mengakses *link* melalui salinan *link* yang secara otomatis tersimpan dalam fitur salin *link* di dalam aplikasi *google sites*. Dengan melalui serangkaian proses tersebut, terciptalah sebuah tautan *website* media interaktif yang dapat diakses oleh pengguna melalui *smartphone*, tablet, atau komputer. Berikut hasil pengembangan produk yang telah dibuat:



**Gambar 10. Tampilan Beranda**

Tampilan pertama yang muncul dalam media interaktif adalah halaman beranda. tampilan ini terdapat salam sapaan untuk pengguna, judul pelajaran dan deskripsi media pembelajaran yang digunakan. Kemudian, pengguna dapat mulai menggunakannya dengan menekan tombol menu untuk mulai belajar.



**Gambar 11. Tampilan Menu**

Setelah menekan tombol menu, pengguna berada pada tampilan menu dimana menu yang menampilkan menu lainnya.



**Gambar 12. Tampilan Menu Profil Mahasiswa**

Saat pengguna berada pada tampilan menu utama, jika menekan tombol profil mahasiswa maka akan berpindah ke halaman yang menampilkan biodata peneliti sebagai penyusun media interaktif yang dikembangkan.



**Gambar 13. Tampilan Menu CP dan Tujuan Pembelajaran**

Tampilan halaman selanjutnya yaitu tampilan menu CP & tujuan pembelajaran. Apabila siswa menekan menu CP & tujuan pembelajaran maka halaman menampilkan gambar-gambar dan deskripsi tentang capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran.

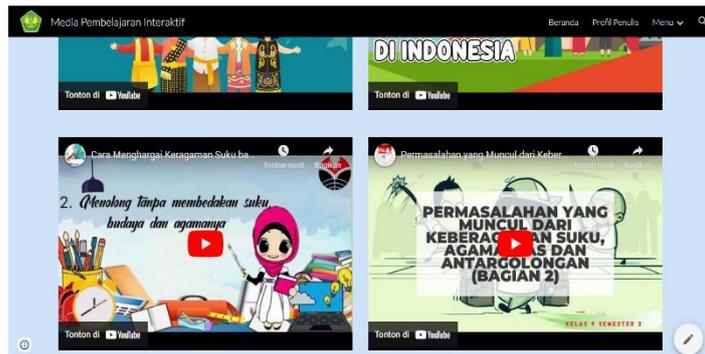




**Gambar 14. Tampilan Menu Materi Pembelajaran**

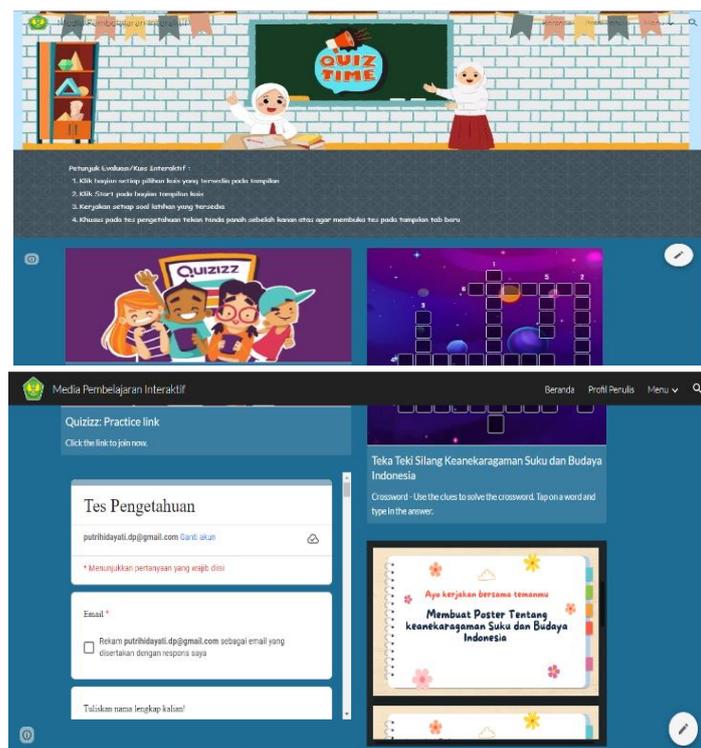
Kemudian, jika siswa menekan menu materi pembelajaran maka akan terbuka tampilan menu materi pembelajaran. Pada menu materi pembelajaran mencakup materi yang dibahas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu keanekaragaman suku dan budaya Indonesia, seperti faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia, bentuk-bentuk keragaman suku dan budaya Indonesia, permasalahan yang muncul akibat keanekaragaman suku dan budaya Indonesia, dan cara menghargai keanekaragaman di Indonesia. Untuk melihat semua materi pembelajaran yaitu dengan *scroll* sampai bawah pada halaman tersebut.





**Gambar 15. Tampilan Menu Video Pembelajaran**

Seperti halnya dengan menu-menu lainnya, ketika siswa mengklik opsi menu untuk video pembelajaran, mereka akan diarahkan ke halaman yang menampilkan beberapa video pembelajaran. Video yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dibahas, dan sumbernya berasal dari platform *youtube*.



**Gambar 16. Tampilan Menu Evaluasi**

Tampilan menu terakhir yaitu menu evaluasi. Siswa dapat menekan tombol menu evaluasi pada tampilan menu utama dalam *website*. Saat memulai evaluasi atau kuis interaktif yang tersedia, peneliti telah membuat deskripsi petunjuk penggunaan kuis interaktif dan tes pengetahuan sebagai pedoman dalam

melakukan evaluasi. Kuis interaktif terbagi dua, pertama *quizizz* yang berisikan soal objektif dan essay, dan kedua *wordwall* yang berisikan teka teki silang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikerjakan secara bersama-sama oleh siswa. Kemudian, tes pengetahuan pada *google form* juga berisikan soal objektif dan essay sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dikerjakan siswa secara individu. Untuk tugas keterampilan dicantumkan file .pdf yang berisikan tugas untuk membuat poster keanekaragaman suku dan budaya Indonesia secara berkelompok.

#### **b. Validasi Tim Ahli**

Validasi adalah langkah penting dalam menilai tingkat validitas dan relevansi produk yang telah dibuat sebelum dipersiapkan untuk pengujian. Pada langkah ini, produk yang telah dibuat berbentuk media interaktif yang sudah siap untuk diujicobakan, dan proses validasi dilakukan untuk menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak untuk diujicobakan. Proses validasi ini dilakukan oleh seorang pendidik tingkat perguruan tinggi yang memiliki setidaknya gelar Magister (S2) dalam bidang pendidikan. Validasi yang dilakukan pada produk yang dikembangkan mencakup aspek validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi.

##### **1. Validasi Media**

Validasi ahli media dilaksanakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V dengan materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Validasi media dilaksanakan oleh Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T., beliau seorang

dosen di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta, yang memiliki pengalaman dalam melakukan penelitian. Validasi dilakukan dalam dua tahap, yakni pada tanggal 11 Januari 2024 dan tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2024. Berikut hasil penilaian dalam validasi media:

**Tabel 14. Penilaian Validasi Media**

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan jelas	5	5
2	Tata letak media pembelajaran interaktif rapi	5	5
3	Fitur-fitur yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif menarik	5	5
4	Animasi-animasi, gambar-gambar, warna-warna, dan <i>background</i> yang tercantum dalam media pembelajaran <i>website</i> sesuai dengan karakteristik siswa	5	5
5	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran	5	5
6	Media pembelajaran interaktif yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan	5	5
7	Media pembelajaran interaktif yang diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
8	Media pembelajaran interaktif yang digunakan layak untuk diterapkan	4	5
9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan luwes untuk diterapkan	4	5
10	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara berulang ulang	4	5
11	Media pembelajaran interaktif memiliki kualitas yang baik	4	5
12	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan kondisi lingkungan siswa	4	5
<b>Jumlah</b>		55	60
<b>Rata-rata</b>		4,58	5
<b>Kategori</b>		Sangat Valid	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 12. dapat dilihat validasi tahap pertama memperoleh sebagai berikut:

$$R = \frac{55}{1,12} = 4,58$$

Skor rata-rata dari validasi tahap pertama menunjukkan bahwa media interaktif yang telah dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat valid. Validator menyimpulkan bahwa "Media sesuai dengan sedikit revisi" terhadap *website* media interaktif yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

Adapun saran dan masukan dari validator ahli materi yakni; 1) Perlu ditambahkan deskripsi penulis seperti nama jurusan, nomor yang dapat dihubungi, email dan sosial media penulis yang terletak pada menu profil mahasiswa, 2) Pada tampilan sampul beranda pada media pembelajaran berikan nama kelas dan tingkat sekolah; 3) Tambahkan tata cara penggunaan media interaktif *website*.



Gambar 17. Tampilan Sampul Beranda a) Sebelum Revisi b) Sesudah Revisi



Gambar 18. Tampilan Tata Cara Penggunaan a) Sebelum revisi b) Sesudah revisi



Gambar 19. Tampilan Profil Penulis a) Sebelum revisi b) Setelah revisi

Setelah perbaikan dari revisi validasi tahap pertama oleh validator media, selanjutnya melakukan validasi tahap kedua. Berdasarkan tabel hasil validasi media tahap II diperoleh hasil skor rata-rata yakni sebagai berikut:

$$R = \frac{60}{1,12} = 5$$

Hasil skor rata-rata validasi tahap kedua menunjukkan validasi media pada media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat valid. Validator memberikan kesimpulan “Media sangat sesuai” terhadap media interaktif *website* yang dikembangkan, sehingga layak untuk diujicobakan dan angketnya telah dicantumkan pada lampiran.

## 2. Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Risa Yulisna, S.Pd, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta dan mempunyai keahlian di bidang bahasa. Validasi bahasa dilakukan secara dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 5 Januari 2024 dan validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 9 Januari 2024. Berikut hasil penilain dalam validasi bahasa sebagai berikut:

**Tabel 15. Penilaian Ahli Bahasa**

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Penggunaan kalimat sinkron dengan isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar	4	5
2	Penggunaan bahasa mudah dimengerti	5	5
3	Penggunaan kalimak tidak mempunyai makna ganda	4	5
4	Pesan atau informasi disajikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik	4	4
5	Penggunaan bahasa dapat membuat siswa semangat dan tertarik ketika membaca	4	5
6	Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep	4	5
7	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat kognitif siswa	4	4
8	Penggunaan bahasa yang terkait dengan tingkat kematangan sinkron terhadap emosional siswa	4	4
9	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia	4	5
10	Penggunaan ejaan mengacu pada pedoman EBI	3	4
<b>Jumlah</b>		40	46
<b>Rata-rata</b>		4	4,6
<b>Kategori</b>		Valid	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 13. dapat dilihat validasi tahap pertama memperoleh sebagai berikut:

$$R = \frac{40}{1,10} = 4$$

Hasil skor rata-rata validasi tahap pertama menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori valid. Validator memberikan kesimpulan “Bahasa sesuai dengan sedikit revisi” terhadap bahasa yang tercantum pada media interaktif *website* yang dikembangkan. Sehingga peneliti perlu untuk melakukan revisi sesuai hasil revisi yang diberikan.

Adapun saran dan masukan dari validator ahli bahasa yakni; 1) Perbaiki pemakaian huruf kapital diawal kata; 2) Sedikit perbaiki isi angket; 3) Perbaiki tanda baca pada setiap kalimat. Setelah perbaikan dari revisi validasi tahap pertama oleh validator bahasa, selanjutnya melakukan validasi tahap kedua. Berdasarkan tabel hasil validasi bahasa tahap II diperoleh hasil skor rata-rata yakni sebagai berikut:

$$R = \frac{46}{1,10} = 4,6$$

Hasil skor rata-rata validasi tahap kedua menunjukkan validasi bahasa pada media pembelajaran *website* yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat valid. Validator memberikan kesimpulan “Bahasa sangat sesuai” terhadap bahasa yang tercantum dalam media pembelajaran interaktif pada *website* yang dikembangkan, sehingga layak untuk diujicobakan dan angketnya telah dicantumkan pada lampiran.

### 3. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui relevansinya pembelajaran Pendidikan Pancasila tingkat sekolah dasar materi keanekaragaman

suku dan budaya Indonesia. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. M.Nursi, M.Si. Beliau merupakan salah satu dosen Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Bung Hatta, dan mempunyai keahlian bidang penelitian terlebih menguasai materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Validasi materi dilakukan dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 16 Januari 2024 dan tahap kedua dilakukan pada tanggal 27 Februari 2024. Berikut penyajian hasil penilaian validasi materi:

**Tabel 16. Penilaian Validasi Materi**

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	4	4
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
3	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan di sekolah dasar	4	4
4	Kelengkapan isi materi yang disampaikan	5	5
5	Konsep dan definisi yang disajikan konsisten dengan konsep yang berlaku dalam materi	5	5
6	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan fakta dilapangan dan efektif untuk meningkatkan daya serap siswa	5	5
7	Gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk menumbuhkan tingkat daya serap siswa	5	5
8	Terdapat video untuk mengorientasikan siswa pada materi yang tersedia	5	5
9	Uraian latihan yang dicantumkan mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan membangkitkan kreativitas siswa	4	4
10	Uraian latihan dapat menopang siswa untuk mengetahui materi lebih spesifik	4	4
11	Penyajian konsep diuraikan berdasarkan tingkat kesulitan mulai dari yang mudah ke sulit	5	5
<b>Jumlah</b>		50	51
<b>Rata-rata</b>		4,54	4.63

<b>Kategori</b>	Sangat valid	Sangat valid
-----------------	--------------	--------------

Berdasarkan Tabel 14. dapat dilihat validasi materi memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$R = \frac{50}{1,11} = 4,54$$

Hasil skor rata-rata validasi tahap pertama menunjukkan media pembelajaran *website* yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat valid. Validator materi memberikan saran terkait materi yang disajikan yaitu: a) Tambahkan dan lengkapi materi dengan penonjolan “Sikap”; b) Materi buat lebih sistematis, kontekstualkan dan aktual; c) Tambahkan tujuan pembelajaran terkait materi yang ditambahkan; d) buat identitas tiap subjudul materi. Sehingga peneliti perlu untuk melakukan revisi sesuai hasil revisi yang diberikan validator.



Gambar 20. CP & Tujuan Pembelajaran a) Sebelum revisi b) Sesudah revisi



Gambar 21. Menu Materi Pembelajaran yang Ditambahkan

Setelah perbaikan dari revisi validasi tahap pertama oleh validator materi, selanjutnya melakukan validasi tahap kedua. Berdasarkan tabel hasil validasi materi tahap II diperoleh hasil skor rata-rata yakni sebagai berikut:

$$R = \frac{51}{1,11} = 4,63$$

Hasil skor rata-rata validasi tahap kedua menunjukkan validasi materi pada media pembelajaran *website* yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat valid. Validator memberikan kesimpulan “materi sangat sesuai” terhadap materi yang tercantum dalam media pembelajaran *website* yang dikembangkan, sehingga layak untuk diujicobakan dan angketnya telah dicantumkan pada lampiran.

### c. Ujicoba Produk untuk Menilai Tingkat Praktikalitas

#### 1. Hasil Analisis Praktikalitas Guru

Hasil data praktikalitas dari respon guru diperoleh melalui pengisian angket respon guru yang dilakukan oleh guru kelas V yang menjadi responden pengisian angket yakni Ibu Rianti, S.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2024 dengan tujuan, untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Berikut hasil praktikalitas respon guru:

**Tabel 17. Hasil Angket Respon Guru**

No.	Deskriptor	Skor
1.	Cakupan materi pada media pembelajaran interkatif yang disajikan dalam <i>website</i> tersebut sudah jelas dan mudah dipahami	5
2.	Kesesuaian terhadap indikator dan tujuan pembelajaran.	5
3.	Gambar, animasi dan video yang disajikan sesuai dengan materi	5
4.	Penampilan gambar, tulisan, suara, dan video animasi dalam mediapembeajaran interaktif dapat mendorong minat belajar siswa.	5
5.	Kuis-kuis yang disajikan sinkron terhadap materi pembelajaran.	5
6.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan secara individu	4
7.	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada media pembelajaran interaktif mudah dipahami	4
8.	Penggunaan gambar- gambar membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya.	5
9.	Kuis-kuis yang disajikan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa.	5
10.	Warna dan tata bahasa/tulisan pada media pembelajaran interaktifsudah sesuai dan menarik.	5
<b>Jumlah</b>		48
<b>Rata-rata</b>		4,8
<b>Kategori</b>		Sangat Praktis

Berdasarkan pengisian angket respon guru tertera pada Tabel 15. tersebut maka secara keseluruhan dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$R_{total} = \frac{48}{1,10} = 4,8$$

Setelah itu, berdasarkan pengisian angket yang dilakukan wali kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo dihasilkan jumlah perolehan skor 48 hasil skor rata-rata 4,8 yang termasuk kategori sangat praktis.

## 2. Uji Kelompok Kecil

Tahap selanjutnya melakukan uji coba kelompok kecil pada tanggal 4 Maret 2024 terhadap produk yang dikembangkan yakni kepada 7 orang siswa

kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo. Siswa yang dipilih merupakan siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu rendah, sedang dan tinggi. Uji coba kelompok ini bertujuan untuk mengetahui keterbacaan produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada kelompok besar dan disebarluaskan.

Setelah diujicobakan pada kelompok kecil, hasil uji coba tersebut menunjukkan media interaktif dapat digunakan oleh siswa. Kemudian, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa kepada 7 siswa yang telah menggunakan media interaktif tersebut.

**Tabel 18. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil**

No	Nama Peserta didik	Nomor Item							Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Humaira Zuratulhusna	5	4	4	5	5	5	4	32	4,57
2	Lora Jopi Yanti	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
3	Willy Febriani	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
4	Yora Apriani	4	3	5	5	5	5	5	32	4,57
5	Yozi Nopriansyah	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
6	Yupa Aulia Zaara	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
7	Zulpikar Ahmad H.	5	5	5	5	3	5	5	33	4,71
Jumlah= 645									33,85	
Rata-rata									4,83	
Kategori									Sangat Praktis	

Selanjutnya, rata-rata respon masing-masing peserta didik secara keseluruhan pada kelompok kecil ini dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$R_{total} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Rata-Rata}}{1. \text{Jumlah Responden}} =$$

$$R_{total} = \frac{33,85}{1.7} = 4,83$$

Hasil nilai rata-rata pada uji kelompok kecil adalah 4,83 dengan kategori sangat praktis.

### 3. Uji Kelompok Besar

Tahap berikutnya, peneliti melakukan uji coba kelompok besar pada tanggal 7 Maret 2024 yang mencakup keseluruhan siswa kelas V yang berjumlah 19 siswa.

**Tabel 19. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar**

No	Nama Siswa	Nomor Item							Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Adrian Putra	5	4	4	5	5	5	5	33	4,71
2	Aliqa Novzalia	4	4	5	5	5	5	5	33	4,71
3	Defwan Alparizi	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
4	Humaira Zuratulhusna	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
5	Irwan Fhani Yandra	5	5	4	5	5	5	5	34	4,85
6	Jepri	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
7	M.Daffa	4	4	5	5	4	5	5	32	4,57
8	Mikal Saputra	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
9	Nurul Ulfa	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
10	Sakina	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
11	Seno Oktapiandra	5	5	5	4	4	5	5	33	4,71
12	Septia Anggraini	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
13	Lora Jopiyanti	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
14	Willy Febriani	5	5	5	5	5	5	5	35	5,00
15	Yupa Aulia Zaara	5	5	5	4	4	5	5	33	4,71
16	Yozi Nopriansyah	5	3	5	5	5	4	5	32	4,57
17	Zelpi Kinara Putri	5	4	5	5	5	5	5	34	4,85
18	Zulfikar Ahmad Harahap	5	4	5	4	5	4	5	32	4,57
19	Yora Apriani	5	4	5	5	5	5	5	34	4,85
Jumlah= 645									92,1	
Rata-rata									4,84	
Kategori									Sangat Praktis	

Selanjutnya, rata-rata respon masing-masing siswa secara keseluruhan pada kelompok besar ini dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$R_{total} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Rata-Rata}}{1. \text{Jumlah Responden}} =$$

$$R_{total} = \frac{92,1}{1,19} = 4,84$$

Mengacu pada Tabel 19. bahwa tabel hasil penilaian angket respon siswa pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor nilai jumlah rata-rata 92,1 dengan rata-rata 4,84. Berdasarkan hasil tersebut, maka tingkat praktikalitas media interaktif yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat praktis.

#### **4. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)**

Evaluasi dilakukan secara berjenjang untuk memperbaiki kelemahan produk dan meningkatkan kualitasnya. Tujuan evaluasi adalah mendapatkan umpan balik mengenai kelebihan dan kekurangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* yang telah dikembangkan. Menurut Idrul (2019:933) bahwa “Evaluasi adalah tindakan menghimpun data dan informasi tentang kemampuan belajar siswa, bertujuan menilai sejauh mana program pengembangan sistem instruksional berjalan, serta sebagai alat untuk menentukan apakah tujuan dan proses pembelajaran telah tercapai dengan baik”. Setiap tahap, mulai dari penentuan, perancangan, hingga pengembangan, melibatkan evaluasi, dan kegiatan evaluasi dilakukan secara kontinu, bukan hanya pada akhir penelitian.

Pada tahap menentukan (*Decide*), evaluasi melibatkan penentuan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Fokus evaluasi membatasi pembahasan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam penggunaan media interaktif *website* yang telah dikembangkan. Kemudian, pada tahap perancangan (*Design*), evaluasi mencakup penyesuaian bahan-bahan seperti tampilan halaman,

animasi-animasi, gambar, deskripsi, tata letak, dan materi dalam media pembelajaran interaktif.

Selanjutnya, pada tahap mengembangkan (*Develop*), evaluasi dilakukan melalui validasi oleh validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Tujuannya adalah melibatkan penilaian dan pengujian untuk memastikan bahwa produk tersebut efektif, aman, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baik bagi pengguna. Kemudian, bertujuan untuk menilai tingkat validitas produk yang dikembangkan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah. Selama proses pengembangan, peneliti menerima kritik, saran, dan masukan dari validator. Peneliti perlu merevisi media pembelajaran interaktif mulai dari kritik, saran dan masukan dari validator. *Feedback* tersebut menjadi pedoman untuk melakukan perbaikan pada setiap tahapan, sehingga produk dapat mencapai tingkat kualitas yang diinginkan.

Setelah menyelesaikan pembuatan produk yang dikembangkan, langkah selanjutnya adalah proses validasi oleh ahli, yaitu dosen dengan minimal pendidikan strata dua (S2), dan uji coba produk untuk menilai tingkat kelayakannya untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah. Tahap terakhir pada pengembangan ini adalah evaluasi (*evaluate*). Evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir tahapan saja, namun dilibatkan pada setiap tahapan dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif ini.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hasil Pengembangan Media Interaktif**

Berdasarkan hasil analisis penelitian terkait produk yang dikembangkan, yaitu media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V mengenai keanekaragaman suku dan budaya Indonesia, peneliti menemukan bahwa materi tersebut melibatkan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan seperti bentuk-bentuk keragaman budaya yang meliputi bentuk rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, tarian khas, alat musik tradisional dan lainnya. Di samping itu, dalam era digital saat ini di mana proses pembelajaran mengharuskan pemanfaatan teknologi, sehingga diperlukan media interaktif yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia di sekolah dasar dilakukan dengan model pengembangan DDD-E. Model ini melibatkan beberapa tahapan, dimulai dari tahap pertama yaitu menentukan (*Decide*), di mana pada tahapan ini mencakup penetapan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, menentukan ruang lingkup media, mengembangkan kemampuan prasyarat, dan menilai sumber daya. Tahap kedua adalah tahap perancangan (*Design*), di mana peneliti mengumpulkan bahan dan alat yang diperlukan, seperti komputer/laptop, aplikasi *google sites*, *Canva*, dan *Quizizz*, serta video pembelajaran dari *youtube*. Kemudian, tahap ketiga adalah tahap mengembangkan (*Develop*), di mana tahap ini produk dikreasi dengan menggunakan alat dan bahan-bahan yang telah disiapkan.

Setelah produk selesai, dilanjutkan dengan tahap validasi dan uji coba untuk menilai tingkat kelayakannya. Tujuan pengembangan produk media pembelajaran melibatkan upaya untuk menciptakan alat pembelajaran yang efektif, inovatif, dan mendukung pencapaian tujuan pada proses pembelajaran.

Pentingnya evaluasi ditekankan, di mana tahap evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir, melainkan pada setiap tahapan pengembangan. Tujuannya adalah agar produk yang dihasilkan, yaitu media interaktif berbasis *Website*, dapat menjadi sumber belajar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menilai validitas dan kelayakan produk sebelum diujicobakan. Dalam konteks yang lebih luas, validasi dapat merujuk pada pengukuran tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen atau data. Menurut Febria et al. (2020:82) “Validasi bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang telah dirancang sudah sesuai untuk digunakan dan mampu mengukur dengan tepat produk yang telah dikembangkan. Semua aspek penilaian diukur dengan menggunakan skala Likert”. Kemudian menurut Kurniawan et al. (2023:175) “Tahap validasi adalah upaya untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan, dan metode pelaksanaannya adalah dengan memberikan angket kepada sejumlah validator untuk mendapatkan penilaian”. Dalam penelitian pengembangan media interaktif *website*, validasi telah dilakukan oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dalam dua tahap. Sumber data yang digunakan meliputi siswa, guru, serta validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli bahasa, dan validator ahli materi. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, dengan mengumpulkan data melalui angket serta komentar, saran, dan masukan dari validator, guru, dan siswa.

Setelah melalui proses validasi, peneliti kemudian melanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok besar pada peserta untuk mengevaluasi tingkat praktikalitas secara keseluruhan. Sistem penilaian yang diterapkan terdiri dari

lima pernyataan alternatif dengan skor berkisar antara sangat setuju (SS) yang memiliki skor 5, setuju (S) dengan skor 4, kurang setuju (KS) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Skor yang dihasilkan dihitung rata-rata dan dikelompokkan ke dalam kategori berdasarkan interval skor, bertujuan untuk mengevaluasi tingkat validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran *website* yang dikembangkan. Proses ini membantu peneliti untuk menilai tingkat kelayakan produk yang diujicobakan berdasarkan validitas dan praktikalitas. Dengan melihat aspek-aspek tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa media pembelajaran *website* yang dikembangkan memenuhi standar yang diinginkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

## **2. Validitas Media Interaktif**

Setelah menyelesaikan proses pengembangan produk, yaitu media interaktif, peneliti melanjutkan ke tahap uji validitas. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator, yakni validator media, validator bahasa, dan validator materi. Sesuai dengan Cahyono (2018:18) “Validitas merupakan kemampuan suatu instrumen pengukur untuk mengukur secara tepat hal yang seharusnya diukur atau ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur objek yang sedang diukur”. Oleh karena itu, tujuan validasi pada produk yang dikembangkan adalah untuk menilai tingkat validitas media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh para validator. Proses ini memberikan pemahaman mengenai sejauh mana produk tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, sehingga dapat dipastikan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut dapat diandalkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil penilaian validasi oleh validator materi, validator bahasa, dan validator media

adalah sebagai berikut: 1) Validasi media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, validator memberikan skor rata-rata 4,58 dengan catatan “Media sesuai sedikit revisi”. Setelah melakukan perbaikan dan revisi, pada tahap kedua, peneliti memperoleh skor rata-rata 5 yang masuk dalam kategori sangat valid. 2) Validasi bahasa dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, diperoleh skor rata-rata 4, yang termasuk dalam kategori valid. Karena adanya perbaikan dan revisi yang disarankan oleh validator, peneliti melakukan validasi tahap kedua. Pada tahap kedua, peneliti memperoleh skor rata-rata 4,6, yang termasuk dalam kategori sangat valid. 3) Validasi materi dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, validator memberikan saran dan masukan pada media interaktif yang dibuat, diperoleh skor rata-rata 4,54 dengan kategori sangat valid. Pada tahap kedua, peneliti memperoleh skor rata-rata 4,63 dengan catatan “Materi sangat sesuai” yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil ini menunjukkan bahwa setelah melakukan perbaikan berdasarkan dengan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator media, validator bahasa, dan validator materi, dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari mereka, produk media interaktif telah mencapai tingkat validitas yang sangat baik dalam aspek materi, bahasa, dan media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan, yaitu media interaktif, termasuk dalam kategori sangat valid dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3. Praktikalitas Media Interaktif**

Setelah melewati tahap validasi dan dinyatakan valid untuk diujicobakan oleh validator, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada kelompok

kecil dan kelompok besar. Sesuai dengan pandangan Yuza & Darwianis (2017:103) “Tujuan dari tahap praktikalitas pada produk yang dikembangkan adalah untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan produk. Produk dianggap praktis apabila pengguna dapat memahami materi yang disajikan, mudah pemeriksaannya, dan dilengkapi dengan petunjuk yang jelas”. Hal ini bertujuan untuk melihat penilaian yang diberikan setelah menggunakan produk yang diujicobakan. Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat praktikalitas dari produk media interaktif berbasis *website* menggunakan *google sites* yang dikembangkan. Subjek uji coba melibatkan guru dan siswa kelas V. Melalui uji coba ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengalaman penggunaan produk dalam situasi pembelajaran sehari-hari, serta mendapatkan masukan yang dapat digunakan untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar yang dilakukan di SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo menunjukkan hasil penilaian sebagai berikut: 1) Angket respon guru memberikan skor rata-rata sebesar 4,8, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Ini menunjukkan bahwa produk media interaktif mendapat tanggapan positif dari guru dalam hal keterbacaan dan kemudahan penggunaan. 2) Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,83, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa produk diterima dengan baik oleh siswa dalam kelompok kecil, menunjukkan tingkat praktikalitas yang tinggi. 3) Pada uji kelompok besar, skor rata-rata yang diperoleh peneliti adalah 4,84, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menegaskan bahwa produk media interaktif tetap praktis

dan efektif ketika digunakan dalam skala yang lebih besar, yaitu pada kelompok besar.

Dengan demikian, hasil penilaian dari guru dan siswa pada kelompok kecil maupun kelompok besar menunjukkan bahwa produk media interaktif ini sangat praktis dan efektif digunakan dalam konteks pembelajaran di SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo. Melalui angket respon guru dan angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan, yaitu media interaktif berbasis *Website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V, telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Kesimpulan ini didasarkan pada respon positif dari guru dan siswa, yang menunjukkan penerimaan yang baik terhadap kegunaan dan efektivitas produk dalam mendukung proses pembelajaran.

### **C. Kelemahan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu pengembangan media interaktif *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 40/II Tebing Tinggi Kabupaten Bungo ini telah memenuhi kategori valid dan praktis. Namun, setiap penelitian pasti memiliki kelemahan. Berikut beberapa kelemahan penelitian tersebut:

1. Dalam pembuatan media interaktif *website* ini khususnya *google sites* sebagai aplikasi penunjang ini diperlukan waktu yang cukup lama.
2. Perlunya kemahiran *skill* dalam pembuatan media interaktif khususnya pembuatan *website* itu sendiri.
3. Media interaktif *website* menggunakan *google sites* ini memerlukan akses internet. Beberapa siswa atau guru mungkin menghadapi tantangan dalam

mengakses atau menggunakan *google sites* karena masalah teknis atau keterbatasan akses ke perangkat atau koneksi internet yang kurang stabil.

4. *Google Sites* mungkin memiliki keterbatasan dalam menyediakan fitur interaktif yang lebih kompleks seperti simulasi atau interaksi *real-time* yang lebih mendalam, yang mungkin diperlukan untuk pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk penelitian selanjutnya agar memperhatikan kekurangan-kekurangan ini, sehingga nantinya bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih baik.