

**PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI SENI TARI PADA SISWA KELAS IV SD
NEGERI 060879**

Annisa Najla Rezkiandi Ritonga¹, Natalia Silalahi²,
Winara³, Khairul Usman⁴, Putra Afriadi⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi PGSD Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail: annisanajlaa9@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to produce Google Sites-based e-learning media for folklore dance learning in grade IV at SD Negeri 060879 and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in helping students understand the material. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE framework, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were 27 fourth-grade students of SD Negeri 060879. Data were obtained through interviews, questionnaires, tests, and documentation. The collected data were processed through qualitative and quantitative analysis supported by a Likert scale, validity testing, reliability testing, paired sample t-test, and N-Gain calculation. Validation results indicated that the developed media was rated very highly by material experts at 92%, media experts at 94%, test-item experts at 88%, questionnaire experts at 90%, and practitioner experts at 96%. Student achievement also improved after the media was used, as shown by the increase in the mean pre-test score from 67.7 to 85.5 on the post-test. The paired sample t-test produced a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, confirming a significant difference after the implementation of the media. Furthermore, the N-Gain score reached 0.565, which falls into the moderate category, indicating that the media was sufficiently effective in supporting learning. Therefore, Google Sites-based e-learning can be considered feasible, practical, and effective for elementary school dance learning.

Keywords: e-learning, Google Sites, dance learning, elementary school, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media *e-learning* berbasis Google Sites pada materi seni tari melalui cerita rakyat bagi siswa kelas IV SD Negeri 060879. Selain itu, penelitian ini juga menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut dalam membantu peningkatan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*, yang terdiri atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas IV SD Negeri 060879.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, tes, serta dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan skala Likert, uji validitas, uji reliabilitas, *paired sample t-test*, dan *N-Gain*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *e-learning* berbasis *Google Sites* memperoleh penilaian sangat baik, yaitu 92% dari ahli materi, 94% dari ahli media, 88% dari ahli soal, 90% dari ahli angket, dan 96% dari ahli praktisi. Penerapan media juga berdampak pada peningkatan hasil belajar, terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* sebesar 67,7 yang meningkat menjadi 85,5 pada *post-test*. Hasil *paired sample t-test* memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, sehingga penggunaan media terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Nilai *N-Gain* sebesar 0,565 termasuk dalam kategori sedang, yang berarti media cukup efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, *e-learning* berbasis *Google Sites* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar.

Kata Kunci: *e-learning*, *Google Sites*, seni tari, sekolah dasar, *ADDIE*

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi dasar penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Peran pendidikan tidak terbatas pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, pengembangan kreativitas, dan penguatan keterampilan peserta didik (Adzkiya & Suryaman, 2021). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan harus berlangsung secara sadar dan terencana agar potensi peserta didik dapat berkembang secara maksimal

(Komang Trisna Wikantari & Kadek Suranata, 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) turut mengubah cara pembelajaran dilaksanakan. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar menjadi salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, serta sesuai dengan karakter peserta didik saat ini (Sari et al., 2022). Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah *e-learning*, yaitu media belajar digital yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi secara lebih fleksibel, baik dari sisi waktu maupun tempat (Sumakul et al., 2024).

Di sekolah dasar, penggunaan *e-learning* cukup potensial karena siswa

telah akrab dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Namun, observasi di SD Negeri 060879 menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), terutama materi seni tari, masih banyak bertumpu pada ceramah serta demonstrasi langsung dari guru. Pemahaman siswa terhadap materi tersebut belum optimal karena media digital yang digunakan masih terbatas pada WhatsApp dan video pembelajaran sederhana.

Data awal memperlihatkan bahwa dari 27 siswa di kelas, hanya 11 siswa atau 41% yang memperoleh nilai ≥ 75 sehingga termasuk tuntas. Sebaliknya, 16 siswa atau 59% memperoleh nilai ≤ 75 dan belum mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Salah satu pilihan media yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah *e-learning* berbasis *Google Sites*. Melalui layanan berbasis web ini, guru dapat menyajikan materi secara terpadu dalam bentuk teks, gambar, video, dan kuis interaktif (Anafi et al., 2021).

Google Sites juga mudah diakses, praktis digunakan, serta sesuai untuk pembelajaran seni tari karena siswa dapat melihat visualisasi gerak secara berulang.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat jarak antara kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membantu pemahaman seni tari dengan kenyataan di lapangan yang masih menunjukkan keterbatasan media digital. Kesenjangan ini ikut memengaruhi rendahnya pemahaman dan ketuntasan belajar siswa. Oleh sebab itu, pengembangan *e-learning* berbasis *Google Sites* perlu dilakukan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni tari di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* karena tujuan utamanya bukan hanya mengkaji suatu gejala, melainkan juga menghasilkan produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media *e-learning* berbasis *Google Sites* untuk materi seni tari siswa kelas IV sekolah dasar. Menurut Sugiyono (2020), metode R&D digunakan

untuk membuat suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Dengan pendekatan tersebut, peneliti dapat merancang media sesuai kebutuhan guru dan siswa, kemudian menilai kualitasnya sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Subjek penelitian berjumlah 27 siswa yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Proses penelitian juga melibatkan tahap validasi dan evaluasi produk oleh ahli materi, ahli media, ahli soal, ahli angket, serta ahli praktisi. Objek penelitian ini adalah media *e-learning* berbasis *Google Sites* pada materi seni tari kelas IV SD Negeri 060879. Media tersebut disusun sebagai alat pendukung yang dapat digunakan guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Pengembangan dan pengujian produk difokuskan pada kesesuaian isi, tampilan, serta manfaat media dalam membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Penilaian terhadap produk mencakup validitas isi, kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa, serta kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian ini berpusat pada pengembangan *e-learning* berbasis *Google Sites*. Nurrita (2018) menjelaskan bahwa *ADDIE* merupakan model instruksional yang terdiri atas lima langkah utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk media *e-learning* berbasis *Google Sites* untuk materi seni tari melalui cerita rakyat bagi siswa kelas IV SD Negeri 060879. Pengembangan produk dilakukan dengan mengikuti model *ADDIE* yang mencakup kegiatan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Media yang dikembangkan berisi beberapa bagian, yaitu halaman beranda, petunjuk pemakaian, tujuan pembelajaran, materi, video tari, dan kuis interaktif.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran seni tari masih cenderung memakai media konvensional, seperti gambar cetak dan video sederhana. Guru menyampaikan bahwa siswa terlihat

lebih tertarik ketika materi disajikan melalui media visual, terutama video. Berdasarkan temuan tersebut, *e-learning* berbasis *Google Sites* dikembangkan agar siswa dapat memahami materi seni tari melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memungkinkan mereka belajar secara mandiri.

Materi dalam media disusun dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka dan diarahkan pada pembelajaran seni tari yang dikaitkan dengan cerita rakyat. Capaian pembelajaran dan indikator materi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Capaian Pembelajaran dan Indikator Materi

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator
Peserta didik dapat memahami konsep dan karakteristik cerita rakyat	Peserta didik mengidentifikasi pengertian, ciri-ciri, nilai, dan persebaran cerita rakyat
Peserta didik dapat memahami fungsi cerita rakyat dalam kehidupan masyarakat	Peserta didik menentukan fungsi pendidikan, penguatan nilai, serta fungsi yang tidak tepat
Peserta didik dapat memahami perkembangan dan nilai kearifan lokal dalam cerita rakyat	Peserta didik mengidentifikasi faktor perkembangan dan nilai kearifan lokal.
Peserta didik dapat mengklasifikasikan jenis-jenis cerita rakyat.	Peserta didik mengelompokkan jenis cerita berdasarkan ciri-cirinya

Peserta didik dapat memahami cerita Roro Jonggrang sebagai bagian cerita rakyat	Peserta didik mengidentifikasi asal cerita, tokoh, syarat, dan penyelesaian konflik
Peserta didik dapat menganalisis unsur tari Roro Jonggrang	Peserta didik mengidentifikasi unsur pendukung dan konflik utama
Peserta didik dapat menganalisis makna gerak dan karakter dalam tari Roro Jonggrang.	Peserta didik menganalisis fungsi penari pendukung, karakter kostum, makna gerak, dan konflik karakter.

Setelah tahap pengembangan selesai, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli soal, ahli angket, dan praktisi guru. Rekapitulasi hasil penilaian para validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi	60	65	92%	Sangat Layak
Ahli Media	66	70	94%	Sangat Layak
Ahli Soal	44	50	88%	Sangat Layak
Ahli Angket	45	50	90%	Sangat Layak
Ahli Praktisi/Guru	48	50	96%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, seluruh hasil validasi berada pada kategori sangat layak. Artinya, media *e-learning* berbasis *Google Sites* telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi materi, tampilan, bahasa, instrumen evaluasi, dan kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum media diterapkan, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang diuji, terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

No.	Kategori	Nomor Soal
1.	Valid	3,4,5,6,9,10,11,13,14,15,18,21,22,23,24,25,27,28,29,30
2.	Tidak Valid	1,2,7,8,12,16,17,19,20,26

Uji reliabilitas menghasilkan nilai KR-21 sebesar 0,741, sedangkan r tabel sebesar 0,396. Karena r hitung lebih tinggi daripada r tabel, instrumen tes dapat dinyatakan reliabel.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Jumlah varians butir	5,846
KR21	0,741
r_{tabel}	0,396
Keterangan	Reliabel

Implementasi media dilakukan pada 27 siswa kelas IV SD Negeri 060879. Kegiatan ini diawali dengan *pre-test*, dilanjutkan pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *Google Sites*, kemudian diakhiri dengan *post-test*. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan adanya peningkatan nilai siswa.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test

Keterangan	Pre-test	Post-test
Jumlah nilai	1830	2310
Rata-rata	67,7	85,5
Jumlah siswa	27	27

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,7 pada *pre-test* menjadi 85,5 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* berbasis *Google Sites* memberi dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi seni tari.

Tahap berikutnya adalah uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Hasil pengujian normalitas ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Pretest Seni Tari	.134	27	.200 [*]	.950	27	.216
Nilai Posttest Seni Tari	.178	27	.028	.928	27	.061

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,216, sedangkan *post-test* sebesar 0,061. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan *paired sample t-test*.

Tabel 7 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Data	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
a					n

Pre-test dan Post-test	-17.77778	-10.759	26	.000	Signifikan
------------------------	-----------	---------	----	------	------------

Hasil *paired sample t-test* memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, penggunaan media *e-learning* berbasis *Google Sites* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Uji *N-Gain* juga dilakukan untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah media digunakan.

Tabel 8 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	27	.33	1.00	.5650	.19122
NGain_Persen	27	33.33	100.00	56.5014	19.12227
Valid N (listwise)	27				

Perhitungan *N-Gain* menghasilkan rata-rata 0,565 atau 56,50%. Nilai tersebut termasuk kategori sedang atau cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa

media *e-learning* berbasis *Google Sites* dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, meskipun hasil peningkatannya belum sama pada setiap siswa.

Tanggapan siswa terhadap media juga menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan angket respons siswa, diperoleh skor 289 dari skor maksimal 324, sehingga persentasenya mencapai 89%.

Tabel 9 Hasil Uji Respons Siswa terhadap Media

Aspek Penilaian	Skor
Total Skor	289
Skor Maksimal	324
Persentase Skor	89%
Kategori	Sangat Baik

Persentase tersebut memperlihatkan bahwa siswa merespons penggunaan *e-learning* berbasis *Google Sites* secara sangat positif. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, membantu pemahaman materi, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *Google Sites* sangat layak digunakan dalam pembelajaran seni tari kelas IV SD Negeri 060879. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui validasi ahli, yaitu

ahli materi sebesar 92%, ahli media 94%, ahli soal 88%, ahli angket 90%, dan ahli praktisi 96%. Seluruh persentase berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi materi, tampilan, bahasa, evaluasi pembelajaran, serta kemudahan penggunaan.

Pengembangan media *e-learning* berbasis *Google Sites* didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran. Temuan awal menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari sebelumnya masih bersifat konvensional dan penggunaan media digital belum maksimal. Kondisi tersebut membuat sebagian siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami gerakan, makna tari, serta unsur penyajiannya. *Google Sites* memungkinkan materi disajikan melalui gabungan teks, gambar, video, dan kuis interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Dari segi kepraktisan, media ini memperoleh respons yang sangat baik dari guru dan siswa. Guru menilai media dapat membantu siswa belajar secara mandiri selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, persentase

respons siswa sebesar 89% menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran seni tari dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa.

Dari sisi efektivitas, penggunaan *e-learning* berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai, yaitu 67,7 pada *pre-test* menjadi 85,5 pada *post-test*. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi seni tari lebih baik setelah media digunakan. Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media juga terbukti signifikan melalui uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Hasil *N-Gain* sebesar 0,565 menunjukkan bahwa peningkatan berada pada kategori sedang atau cukup efektif. Artinya, *e-learning* berbasis *Google Sites* dapat membantu siswa memahami materi, tetapi tingkat efektivitasnya belum mencapai kategori tinggi. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa, minat belajar, kemandirian belajar, dan kebiasaan

siswa dalam menggunakan teknologi sebagai sarana belajar.

Secara umum, *e-learning* berbasis *Google Sites* dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang sesuai untuk materi seni tari di sekolah dasar. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan bagi siswa. Video tari dan kuis interaktif di dalam media memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulang pengamatan gerak tari serta mengecek pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, media *e-learning* berbasis *Google Sites* pada materi seni tari melalui cerita rakyat dinilai layak, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 060879.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan *e-learning* berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan pemahaman materi seni tari pada siswa kelas IV SD Negeri 060879, kesimpulan penelitian dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Pengembangan *e-learning* berbasis *Google Sites* pada materi seni tari memperoleh hasil validasi yang menunjukkan kategori sangat layak. Persentase kelayakan dari ahli materi mencapai 92%, ahli media 94%, ahli soal 88%, ahli angket 90%, dan ahli praktisi 96%. Hasil tersebut membuktikan bahwa media telah memenuhi kriteria sebagai alat bantu pembelajaran dari aspek isi, tampilan, bahasa, dan evaluasi, sehingga tidak membutuhkan perbaikan besar.
2. Kepraktisan media *e-learning* berbasis *Google Sites* terlihat dari hasil angket respons peserta didik yang mencapai 89% dan termasuk kategori sangat praktis. Dengan hasil tersebut, siswa menilai media mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka memahami materi secara mandiri.
3. Efektivitas media terbukti melalui peningkatan hasil belajar setelah *e-learning* berbasis *Google Sites* diterapkan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 67,7 pada pre-test menjadi 85,5 pada post-test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media cukup efektif dalam membantu pemahaman siswa

pada materi seni tari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., Leksono, I. P., Komputer, P. K., & Education, J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D*. 9(4), 433–438.
- Komang Trisna Wikantari, & Kadek Suranata. (2024). Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif pada Topik Seni Tari Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 278–288. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80010>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sari, D. R., Fikroh, R. A., Rahayu, R., & Ridzaniyanto, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Pada Materi Hidrolisis Garam Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Lantanida Journal*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.22373/lj.v10i2.14497>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>