

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS III SEKOLAH DASAR

Sasika Khairunnisa¹, Destiniar², David Budi Irawan³

¹PGSD Universitas PGRI Palembang, ²Matematika Universitas PGRI Palembang,

³PGSD Universitas PGRI Palembang

[1Sasika1305@gmail.com](mailto:Sasika1305@gmail.com), [2destiniar@univpgri-palembang.ac.id](mailto:destiniar@univpgri-palembang.ac.id),

[3davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id](mailto:davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id)

ABSTRACT

The study aims to produce an google sites based learning media on plane figure material at the three grade that is valid, practical, and effectiveness. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE model that have five steps, first analysis, second design, third development, fourth implementation, and fifth evaluation and combined with Tessmer formative evaluation. Data collection techniques in this study were using questionnaires, tests, and interviews. The results of media product validation meet the "very valid" criteria with a average value 87,95% from the three expert validator. The assessment on the practicality of the media has "very practical" criteria with a average value 86,85%, the effectiveness of the media from the students test results obtained the percentage of student completeness that is 77,27% (effective). So the developing google sites based learning media on the plane figure is declared valid, practical, and effectiveness.

Keyword: Plane Figure, Google Sites

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar kelas III yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dikombinasikan dengan evaluasi formatif dari Tessmer. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket, tes, dan wawancara. Adapun hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai rata-rata 87,95% dari ke tiga validator, nilai kepraktisan pada media telah ber kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 86,85%, keefektifan pada media dari hasil tes siswa diperoleh presentase ketuntasan siswa yaitu 77,27% (efektif). Jadi pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Bangun Datar, *Google Sites*

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi modern ini menjadi salah satu faktor yang ikut mempengaruhi pembaharuan yang begitu pesat, bukan hanya pada

kehidupan namun juga dalam dunia Pendidikan.

Pada era perkembangan lptek, profesionalisme guru tidak hanya mengenai kemampuan

membelajarkan siswa, namun juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa, Ibrahim, et.all,. (Daryanto, 2016, p. 3). Sejalan dengan hal tersebut, maka peneliti merasa bahwa adanya kebutuhan inovasi pada media pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi, agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Untuk dapat mengikuti kemajuan lptek di era globalisasi ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan, mengembangkan maupun menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Salah satu contohnya yaitu pemanfaatan internet untuk media pembelajaran, dikarenakan masyarakat kita yang sudah sangat akrab dengan penggunaan internet, bahkan kita tidak bisa lepas dari penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan teknologi memberikan kontribusi yang begitu penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pelajaran matematika. Peran pendidikan yang didukung oleh teknologi dapat membantu siswa, tidak hanya mampu mengkongkretkan konsep abstrak tapi juga memfasilitasi konfigurasi pada

pikiran siswa melalui beberapa grafik teorema yang dikenal dan studi multidimensi (Bito & Masaong, 2023, p. 89).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dan diajarkan pada jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Matematika akan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang diajarkan pada mata Pelajaran matematika yaitu bangun datar, bangun datar sering kita lihat dalam kehidupan kita.

Belajar mengenal bentuk bangun datar dapat membantu anak memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya. Dalam mengenal bentuk bangun datar secara tidak langsung membantu anak mengenal dan berpikir matematika logis, (Hertayani, et.all,. 2016, p. 2).

Tak sedikit siswa menganggap bahwa matematika menjadi mata pelajaran yang menakutkan dan kurang digemari, untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, sebaiknya guru dapat mengembangkan, menyediakan serta mempersiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, menurut Sanaky (Suryani, et.all., 2019, p. 4). Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien akan sangat penting agar terciptanya suasana kelas yang kondusif dan pesan yang di sampaikan oleh guru dapat dimengerti dengan baik oleh siswa sehingga mempercepat dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran menjadi begitu penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan harapan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, khususnya di dalam pembelajaran matematika. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik.

Hasil pengamatan peneliti pada tanggal 27 juli-27 september 2023 saat melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SD 006 Palembang, peneliti melihat bahwa guru menggunakan buku serta papan tulis sebagai media belajar dalam proses pembelajaran, dan tidak selalu menggunakan media pembelajaran lain sebagai pembantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa di SD Negeri

006 Palembang dengan wawancara terhadap guru kelas III, beliau mengatakan bahwa adanya masalah atau hambatan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) siswa sulit diatur dan kurang memperhatikan pembelajaran (2) siswa lebih menyukai pembelajaran yang baru, tidak hanya penyampaian dengan ceramah tapi lebih antusias serta termotivasi belajar menggunakan media pembelajaran (3) guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar.

Berdasarkan fakta dilapangan, maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi belajar siswa. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau biasa juga disebut *research and development* (R&D). Subjek dari penelitian ini yaitu validator (ahli media, ahli materi, dan guru kelas SD Negeri 006 Palembang) yang menilai dan siswa kelas III SD Negeri 006 Palembang untuk uji terbatas dari pengembangan. Objek dari penelitian ini yaitu media

pembelajaran berbasis google sites pada materi bangun datar kelas III tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-5.

Prosedur dalam penelitian ini yaitu *Analisis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pengembangan *Research and Development* (RnD). Penelitian ini berfokus pada materi bangun datar kelas III SD pada tema 8, sub tema 2, Pembelajaran ke-5. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 006 Palembang, seperti yang tertera pada gambar 4.1, tepatnya di Jl. Seruni No.2, Bukit lama, Kec.Iilir Bar.I, Kota Palembang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 06 mei sampai dengan 11 mei 2024. Kelas yang dipakai untuk penelitian yaitu kelas III C.

Adapun pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi yang dikombinasikan dengan evaluasi formatif dari *Tessmer*. Berikut merupakan uraian dari tahapan model pengembangan ADDIE:

1. Tahap *analyze*

a) Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk membantu peneliti memperoleh informasi yang akan dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas III diperoleh informasi bahwa terdapat hambatan dalam proses belajar mengajar dikarenakan beberapa faktor diantaranya: (1) siswa sulit diatur dan kurang memperhatikan pembelajaran, (2) siswa lebih menyukai Pembelajaran yang baru,

tidak hanya penyampaian dengan ceramah tapi lebih antusias serta termotivasi belajar menggunakan media pembelajaran, (3) guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Seperti yang telah dipaparkan diatas mengenai faktor hambatan pada proses pembelajaran, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites*, media ini dipilih karena alasan ekonomis, mudah dibuat serta di sekolah tersebut terdapat fasilitas yang mendukung seperti, ruang kelas yang nyaman, proyektor serta akses

internet (terdapat wifi). Media pembelajaran berbasis *google sites* ini belum pernah di terapkan pada sekolah tersebut sehingga akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

b) Analisis Kurikulum pada tahap analisis kurikulum, berfungsi untuk mengetahui Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hal ini dilakukan supaya memudahkan dalam menentukan Indikator serta Tujuan pada media pembelajaran berbasis *google sites* pada materi bangun datar. Adapun kompetensi inti pada kelas III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dengan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Setelah mengetahui kompetensi Inti (KI) pada kelas III, selanjutnya

mengetahui Kompetensi Dasar (KD). Salah satu muatan Pelajaran pada

kelas III adalah matematika. Adapun merupakan kompetensi dasar (KD), saat ini peneliti berfokus pada tema 8 Indikator, dan tujuan subtema 2 pembelajaran ke-5. Berikut pembelajarannya:

Tabel 2 Kompetensi Dasar

No	Kompetensi Dasar
3.12	Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki
4.12	Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki

Tabel 3 Indikator

No	Indikator
3.4.1	Mengidentifikasi bangun datar persegi Panjang berdasarkan sifat-sifatnya
4.4.1	Menentukan bangun datar persegi Panjang berdasarkan sifat-sifatnya

Tabel 4 Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1	Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar
2	Setelah mengamati gambar, siswa dapat memberi contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dengan benar

c) Analisis Materi

Didalam media yang dikembangkan mencakup mengenai bentuk-bentuk bangun datar, sifat-sifat bangun datar, seperti banyaknya sisi dan titik sudut.

2. Tahap *Design*

Pada tahap desain atau perancangan akan dilakukan melalui beberapa tahap, hal ini dilakukan setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan.

a) Membuat GBIM

Tabel 5 GBIM

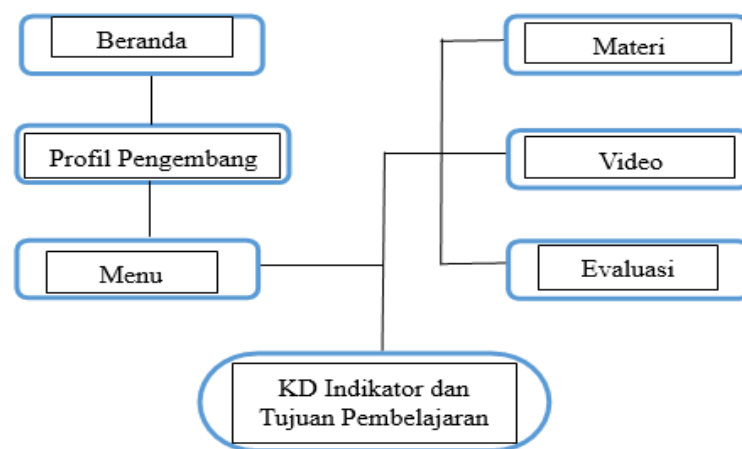
Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Sumber
------------------	-----------	--------------	--------

3.12 menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	3.12.1 mengidentifikasi bangun datar persegi panjang berdasarkan sifat-sifatnya	Bangun datar (persegi, persegi Panjang, segitiga)	• Buku siswa • Buku guru • Video youtube
4.12 mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	4.12.1 menentukan bangun datar persegi Panjang berdasarkan sifat-sifatnya.		

b) Merancang *Flowchart*

Berikut merupakan *flowchart* dari media ini:

Tabel 6 *Flowchart*



3. Tahap *Develompent*

a) Proses Pembuatan Media

a. Pengumpulan

Komponen-Komponen Media

Pembuatan media pembelajaran ini berawal dari

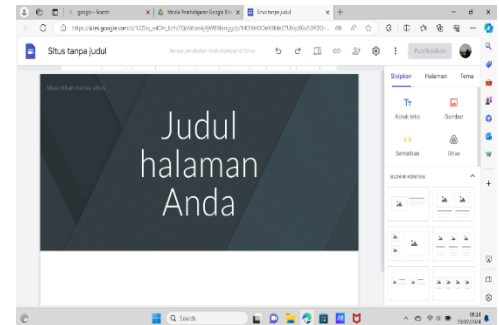
mengumpulkan komponen-komponen media, seperti materi, backround, gambar, animasi, video, dan icon. Komponen-komponen tersebut diambil dari *pinterst* dan aplikasi *canva*.

b. Penyusunan Media

Proses penyusunan media pembelajaran berbasis *google sites* ini disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Media ini terdiri atas menu-menu: (1) Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran, (2) materi, (3) video

pembelajaran, (4) kuis, (5) profil pengembang.

Gambar 1 Tampilan Awal Desain Google Sites



Tabel 7 pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites*

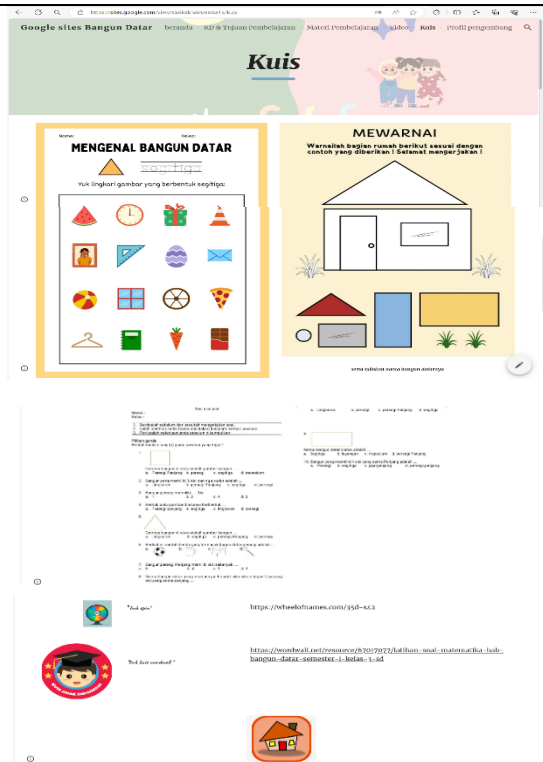
Tampilan	Keterangan
	Menu beranda: Terdiri dari KD & tujuan, materi, video pembelajaran, kuis, dan profil pengembang.
	Menu KD & Tujuan pembelajaran
	Menu materi pembelajaran



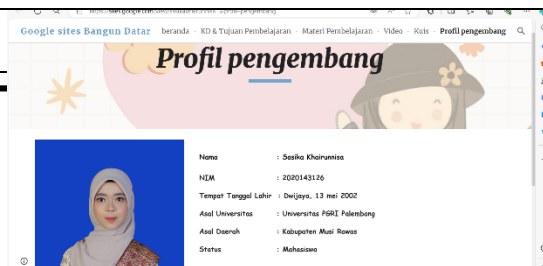
Menu video pembelajaran



Menu kuis Pembelajaran



Menu Profil Pengembang





b) Hasil Validasi Ahli

Setelah produk berhasil dikembangkan, langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk.

Berdasarkan hasil evaluasi para ahli didapatkan perbaikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil perbandingan media awal dan setelah revisi:

Tabel 8 Media Sebelum dan Setelah Direvisi

Validator	Sebelum Revisi	Saran	Setelah Di Revisi
1		Memperbaiki huruf kapital di awal kalimat	
2		Memasukkan soal evaluasi pada media pembelajaran	
3		Penggantian kata karakteristik menjadi sifat-sifat	

Setelah dilakukan validasi oleh masing-masing ahli maka diperoleh hasil validasi media sebagai berikut:

Tabel 9 Hasi Validasi Media

Aspek	No	Indikator	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Tampilan	1	Apakah media pembelajaran berbasis google sites yang ditampilkan menarik?			
	2	Apakah gambar pada media pembelajaran berbasis google sites yang ditampilkan menarik?	93,33%	93,33%	93,33%
	3	Apakah warna pada media pembelajaran berbasis google sites yang ditampilkan menarik?			
Kandungan Isi	4	Apakah Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik?	86,66%	80%	80%
	5	Apakah cara penulisan sudah sesuai?			
	6	Apakah Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan aturan EYD?			
Daya Dukung	7	Apakah media pembelajaran berbasis google sites mudah digunakan?			
	8	Apakah media pembelajaran berbasis google sites dapat memudahkan siswa dalam belajar?			
	9	Apakah media pembelajaran berbasis google sites dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?	86,66%	83,33%	86,66%
	10	Apakah media pembelajaran berbasis google sites dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran ?			
	11	Apakah media pembelajaran berbasis google sites dapat membuat siswa berpartisipasi dengan baik dalam mengikuti Pelajaran?			
	12	Apakah media pembelajaran berbaisis google sites dapat membuat siswa ikut serta dalam proses pembelajaran berlangsung?			

Ketepatan Materi	13	Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis google sites sesuai dengan materi pembelajaran?	93,33%	93,33%	93,33%
	14	Apakah media pembelajaran berbasis google sites sesuai dengan KD?			
	15	Apakah media pembelajaran berbasis google sites sesuai dengan tujuan pembelajaran ?			
Kejelasan Materi	16	Apakah materi bangun datar yang disampaikan melalui media mudah untuk dipahami?	93,33%	93,33%	93,33%
	17	Apakah materi bangun datar yang terdapat dalam media sudah jelas ?			
	18	Apakah materi bangun datar sudah sesuai dengan pembelajaran ?			
Manfaat Media	19	Apakah media pembelajaran berbasis google sites dapat menumbuhkan semangat dalam belajar ?	86,66%	73,33%	80%
	20	Apakah media pembelajaran berbasis google sites dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan ?			
	21	Apakah media pembelajaran berbasis google sites dapat menumbuhkan semangat dalam memahami materi pembelajaran?			
	22	Apakah media pembelajaran berbasis google sites bisa diterapkan pada mata Pelajaran matematika?			
	23	Apakah media pembelajaran berbasis google sites bisa diterapkan di kelas III SD ?			
	24	Apakah media pembelajaran berbasis google sites bisa diterapkan pada materi bangun datar?			
	Jumlah		539,97	516,65	526,65
	Rata-rata		89,99%	86,10%	87,77%
	Rata-rata validator		87,95%		
	Kriteria		Sangat valid		

Dapat disimpulkan bahwa media sudah divalidasi oleh para pakar dan dinyatakan sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses penelitian.

Selanjutnya peneliti juga memvalidasi lembar validasi angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang dalam hal ini divalidasi oleh guru SD Negeri 006 Palembang, berikut merupakan tabel lembar validasi:

Tabel 10 Lembar Validasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Aspek	Uraian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Petunjuk	1. Petunjuk Lembar Penisian Dinyatakan Dengan Jelas					√
	2. Lembar angket respon mudah digunakan					√
	3. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas					√
	4. Kategori yang terdapat dalam angket respon siswa sudah mencakup semua aspek yang mendukung terlaksanannya media pembelajaran					√
Aspek Isi	5. Butir-butir aspek penilaian dalam mengukur respon siswa dalam aktivitas keterlaksanaan media pembelajaran					√
	6. Butir-butir aspek yang terdapat dalam angket sudah relevan dengan unsur-unsur pendukung terlaksananya media pembelajaran					√
	7. Aspek penilaian dapat mengukur respon dalam pemberian media pembelajaran google sites					√

Jadi dapat disimpulkan bahwa angket respon siswa mendapatkan skor 91,42% yang mana dalam hal ini dapat dikategorikan sangat valid.

4. Tahap *Implementation*

Setelah media pembelajaran berbasis *google sites* dinyatakan valid oleh beberapa ahli, selanjutnya peneliti dapat melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu implementasi untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan mediannya. Uji coba kepraktisan dan keefektifan ini dilakukan di SD

Negeri 006 Palembang pada kelas III C dengan menggunakan *One to One Evaluation* terhadap 3 orang peserta didik, *Small Group Evaluation* terhadap 10 orang peserta didik dan kelompok besar terhadap 22 peserta didik. Berikut ini uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti:

a) *One to One Evaluation*

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis *google sites* pada 3 orang peserta didik di kelas III SD Negeri 006 Palembang. Tujuan tahap ini yaitu untuk mengetahui kelayakan/kepraktisan media pembelajaran. Pada tahap ini peserta didik akan melihat serta menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites*

peserta didik juga diminta mengisi angket dengan menuliskan nama dan kelas serta tanggapan mereka setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* sebagai penilaian kepraktisan. Berikut ini hasil dari angket peserta didik pada tahap *one to one evaluation*:

Tabel 11 Hasil Penilaian Angket *One To One Evaluation*

Aspek	Skala Penilaian		
	SKA	SPR	RAL
Tampilan	15	14	14
Kemudahan	13	12	12
Manfaat	20	25	21
Jumlah	48	51	47
Presentase	87,27%	92,72%	85,45%
Rata-Rata	88,48%		
Kriteria	Sangat Praktis		

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari ketiga peserta didik tersebut mendapatkan hasil 88,48% dan termasuk kedalam kategori “sangat praktis”. Dari angket yang telah dibagikan kepada peserta didik dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang

dikembangkan cukup menarik. Hanya pada kuis pembelajaran diperbaiki dengan ditambahkan gambar bangun datar yang berwarna karena masih terkesan biasa dan terlihat kaku. Peserta didik juga memberikan tanggapan mereka setelah menggunakan media

pembelajaran berbasis *google sites*.

b) *Small Group Evaluation*

Hasil revisi yang telah dilakukan kemudian diuji cobakan ke tahap *Small Group Evaluation*, peneliti melakukan uji kepraktisan ini dengan melibatkan 10 orang peserta didik. Pada

tahap ini peserta didik juga diminta untuk mengisikan angket yang berisi indikator dan skor penilaian serta menuliskan tanggapan pada kolom yang telah disediakan, sebagai bahan untuk merevisi. Berikut ini hasil angket dari *Small Group Evaluation*:

Tabel 12 Hasil Penilaian Angket *Small Group Evaluation*

Aspek	Skala Penilaian									
	RP	ZS	MAR	MZA	ARR	TIA	VIK	MAS	AVA	MHA
Tampilan	15	15	15	14	14	14	15	15	15	14
Kemudahan	11	13	12	13	12	12	13	14	14	14
Manfaat	19	19	21	19	19	22	22	20	20	20
Jumlah	45	47	48	46	46	48	50	49	49	48
Presentase	81,81 %	85,45 %	87,27 %	83,63 %	83,63 %	87,27 %	90,90 %	89,09 %	89,09 %	87,27 %
Rata-Rata	86,54%									
Kriteria	Sangat praktis									

Dari sepuluh peserta didik tersebut maka dapat disimpulkan rata-rata hasil *Small Group Evaluation* yaitu 86,54% dan dapat dinyatakan “sangat praktis”. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* peserta didik juga diminta untuk memberikan tanggapan pada kolom yang telah disediakan.

c) *Field Test* (Uji coba Lapangan)

Tahap *field test* bertujuan untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berikut merupakan data *field test* didapatkan hasil kepraktisan dan keefektifannya:

a. Hasil Kepraktisan

Produk yang telah diuji cobakan dalam tahap *One to One* dan *Small Group Evaluation* Selanjutnya dilakukan uji coba *Field Test* untuk mengetahui kepraktisan dalam media pembelajaran berbasis *google sites* dengan menggunakan angket (kuesioner) yang diuji cobakan kepada 22 peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 13 Hasil Respon Peserta Didik Pada *Field Test*

Nama Siswa	Jumlah	Presentase Kepraktisan	Kriteria
AVA	49	89,09%	Sangat praktis
ASK	44	80%	Praktis
ARR	46	83,63%	Sangat praktis
MAR	48	87,27%	Sangat praktis
MAG	43	78,18%	praktis
MHA	48	87,27%	Sangat Praktis
MZA	46	83,63%	Sangat praktis
MNA	50	90,90%	Sangat praktis
PIH	41	74,54%	Praktis
RAL	47	85,45%	Sangat praktis
RP	45	81,81%	Sangat praktis
SPR	51	92,72%	Sangat praktis
SR	49	89,09%	Sangat praktis
SPR	50	90,90%	Sangat praktis
SKA	48	87,27%	Sangat praktis
VIK	50	90,90%	Sangat praktis
ZS	47	85,45%	Sangat praktis
RTS	49	89,09%	Sangat praktis
FA	44	80%	Praktis
TIA	48	87,27%	Sangat praktis
AA	43	78,18%	praktis
MAS	49	89,09%	Sangat praktis
Rata-rata		85,53%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 peserta didik, diperoleh bahwa produk media pembelajaran berbasis *google sites* dikategorikan “sangat praktis” dengan presentase 85,53%

- b. Hasil Keefektifan dengan memberikan Hasil keefektifan produk soal pilihan ganda yang dari media berjumlah 10 soal yang pembelajaran berbasis berhubungan dengan *google sites* ini diperoleh bangun datar persegi,

persegi panjang dan peserta didik. Berikut
 segitiga. Pada penelitian merupakan perolehan
 ini melibatkan 22 nilai dari peserta didik:

Tabel 14 Evaluasi *Field Test*

No	Nama siswa	KKM	Nilai	Kategori
1	AVA	70	70	Tuntas
2	ASK	70	80	Tuntas
3	ARR	70	80	Tuntas
4	MAR	70	90	Tuntas
5	MAG	70	80	Tuntas
6	MHL	70	70	Tuntas
7	MQA	70	80	Tuntas
8	MNA	70	60	TT
9	PIH	70	60	TT
10	RAL	70	90	Tuntas
11	RP	70	60	TT
12	SPR	70	90	Tuntas
13	SR	70	100	Tuntas
14	SPR	70	80	Tuntas
15	SKA	70	60	TT
16	VIK	70	80	Tuntas
17	ZS	70	90	Tuntas
18	RTS	70	90	Tuntas
19	FA	70	50	TT
20	TIA	70	90	Tuntas
21	AA	70	100	Tuntas
22	MAS	70	70	Tuntas
Jumlah total tuntas			22 peserta didik	
Presentase			77,27%	
kategori			Efektif	

Jadi dapat kita simpulkan bahwa nilai keefektifan media pembelajaran berbasis *google sites* mendapatkan presentase 77,27% hal tersebut dapat dikategorikan “efektif”.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi digunakan untuk dapat meninjau kekurangan dan kelebihan produk. Media pembelajaran *google sites* ini juga dinilai sangat menarik bagi peserta didik. Produk media pembelajaran berbasis *google*

sites ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *google sites* ini dapat memudahkan peserta didik, karena dapat digunakan kapan pun dan dimana pun, serta ringan dibawa karena dapat

diakses di android masing-masing.

2. Media pembelajaran berbasis *google sites* ini dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini juga memiliki kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi “bangun datar” saja.
2. Media pembelajaran ini membutuhkan koneksi internet untuk bisa mengaksesnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* di SD Negeri 006 Palembang dinyatakan “sangat valid”. Karena memperoleh nilai kevalidan sebesar 85,17%.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* di SD Negeri 006 Palembang ini dinyatakan

“sangat praktis”. Karena memperoleh nilai kepraktisan pada tahap *one to one evaluation* sebesar 88,48% dan tahap *small group evaluation* sebesar 86,54%, serta tahap *field test* mendapatkan presentase 85,53%. Sehingga rata-rata dari kepraktisan media ini yaitu 86,85%, dan dikategorikan “sangat praktis”.

3. Rata-rata keseluruhan hasil tes kemampuan peserta didik memperoleh skor presentase

77,27% dengan kategori
“Efektif”. Sehingga keefektifan
media pembelajaran berbasis
google sites sudah terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*. Sleman: Deepublish.
- Bito, N., & Masaong, a. (2023). Peran Media Pembelajaran Matematika Sebagai Teknologi dan Solusi Dalam Pendidikan Era Digitalisasi dan Disruption. *Jambura Journal Of Mathematic Education*, 88-97.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hertayani, L., Endang, B., & Astuti, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Melalui Media Geometri Pada usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* , 1-13.
- Suryani, N., Setiawan , A., & Putra , A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.