

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GOSIKA”
(GOOGLE SITES BERBANTUAN KAHOOT) UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 5 PADA MATA PELAJARAN
IPAS SDN MINGGIRAN**

Makhrifat¹, Urip Muhayat wiji Wahyudi.M.Pd.²

^{1,2}PGSD Universitas PGRI Yogyakarta

1makhrifat863@gmail.com ,

2urip@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the GOSIKA interactive learning media (Google Sites supplemented by Kahoot) in order to assess its feasibility, practicality, and effectiveness in improving learning achievement of Grade V students in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) at SDN Minggiran, Yogyakarta. The research used a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and involved 27 Grade V students as research subjects. Validation results indicate that the GOSIKA learning media is categorized as highly feasible, with average evaluations scoring 98.75% from media experts and 98% from content experts. In terms of practicality, it also received excellent feedback—95.5% from teachers and 91.32% from students. The effectiveness test, conducted through pre-test and post-test, revealed an increase in mean scores from 62.05 to 84.37. The paired-sample t-test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating that the improvement is statistically significant. Therefore, the GOSIKA learning media can be concluded to be feasible, practical, and effective for IPAS instruction, and holds promise as a web-based alternative capable of enhancing student motivation and academic performance.

Keywords: Development, Learning Media, Learning Achievement.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji media pembelajaran interaktif GOSIKA—gabungan antara Google Sites dan Kahoot—untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V IPAS di SDN Minggiran, Yogyakarta. Melalui pendekatan Research & Development (R&D) berbasis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian melibatkan 27 siswa kelas V. Hasil validasi oleh pakar menunjukkan bahwa media GOSIKA layak digunakan, dengan rata-rata skor 98,75% (pakar media) dan 98% (pakar materi)—termasuk kategori sangat layak. Selanjutnya, dari aspek praktikabilitas, media ini dinilai sangat praktis baik oleh guru (95,5%) maupun siswa (91,32%). Uji keefektifan media dilakukan melalui pre-test dan post-test; nilai rata-rata mengalami peningkatan signifikan dari 62,05 menjadi 84,37. Analisis statistik menggunakan paired-sample t-test menghasilkan $p = 0,000$ ($< 0,05$), sehingga GOSIKA

dikategorikan sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar. Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan efektivitas Google Sites dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar melalui media interaktif berbasis web. Rancangan ADDIE pun terbukti memfasilitasi pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan valid. Dengan demikian, media GOSIKA disimpulkan layak, praktis, dan efektif sebagai sarana pembelajaran IPAS kelas V.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini telah memberikan dampak yang signifikan ke berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang Pendidikan. Penggunaan TIK dalam pendidikan telah mengubah metode pengajaran dan pembelajaran dengan menghadirkan akses yang lebih luas, pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal, serta efisiensi dalam administrasi sekolah. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran kini menjadi hal yang tak terelakkan guna meningkatkan kualitas serta efektivitas kegiatan belajar mengajar. Teknologi memberikan peluang bagi para pendidik untuk berinovasi melalui pemanfaatan perangkat digital, baik sebagai alat bantu maupun sebagai media penyampaian materi. Dalam praktiknya di kelas, penerapan teknologi telah bertransformasi menjadi sebuah kebutuhan mendesak

yang harus dipenuhi, seiring dengan tuntutan zaman di era globalisasi (Rijal & Jaya, 2020:81)

Penggunaan media pembelajaran sebagai komponen krusial dalam dunia pendidikan perlu diselaraskan dengan perkembangan teknologi masa kini. Media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa di kelas, serta mempermudah pemahaman terhadap isi pelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efisien dan optimal. Selain itu, media pembelajaran juga membantu memperjelas penyampaian materi sehingga pesan yang disampaikan

menjadi lebih akurat, jelas, dan efektif (Kustandi & Darmawan, 2020:6).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara pesat telah menjadikan teknologi elemen krusial yang tak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Kini, guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, melainkan juga harus mampu merancang dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi supaya proses belajar-mengajar berjalan lebih efektif dan efisien. Penelitian oleh Purnasari & Sadewo (2020) mengungkapkan bahwa pelatihan penggunaan teknologi, termasuk dalam memilih strategi pembelajaran dan menguasai media, dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru secara signifikan, khususnya dalam pengelolaan pembelajaran daring maupun tatap muka. Selanjutnya, Purnasari & Sadewo (2021) menekankan bahwa pada era digital ini, keterampilan guru dalam merancang media berbasis teknologi bukan lagi pilihan tambahan, melainkan merupakan kompetensi utama yang wajib dimiliki. Oleh karena itu, guru harus terus menciptakan bahan ajar yang inovatif, menarik, dan kreatif agar proses pembelajaran

dapat berjalan optimal sesuai dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan media pembelajaran di era digital meliputi penerapan teknologi berbasis web, yakni pemanfaatan jaringan internet untuk menunjang proses belajar mengajar melalui situs atau platform online (Hamzah & Rahman, 2016:171). Inovasi ini telah membawa perubahan besar dalam metode penyampaian materi, menjadikan pembelajaran lebih beragam, interaktif, dan kreatif (Januarisman & Ghufro, 2016:169). Penggunaan media pembelajaran berbasis web terbukti meningkatkan daya tarik pengalaman belajar bagi siswa dan berkontribusi positif terhadap prestasi akademik mereka. Sebagai contoh, tinjauan sistematis terhadap pembelajaran daring menunjukkan bahwa penggunaan video rekaman, kuis interaktif, dan platform LMS memungkinkan siswa belajar mandiri lebih efektif, sehingga nilai akademik meningkat. Studi lain pada siswa sekolah dasar melaporkan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian sains berkat penerapan media pembelajaran berbasis situs web, yang juga meningkatkan

motivasi dan pemahaman siswa . (Rahman et al., 2020:628). Selain itu, media ini memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas karena dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui internet tanpa mengurangi esensi dari tujuan pembelajaran.

Pembelajaran IPAS di tingkat SD berperan sebagai fondasi penting dalam menanamkan gagasan awal dan membangun pemahaman konsep dasar yang kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari siswa (Kumala, 2016:9) . Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi fenomena alam, melatih kemampuan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan serta lingkungan sekitar, dan mengembangkan berpikir kritis serta objektif (Prananda & Hadiyanto, 2019:914). Hal tersebut memastikan pembelajaran IPAS tidak sekadar pengetahuan, tetapi juga menjadi bekal bermakna bagi siswa dalam kehidupan nyata.

Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran IPAS di SD—seperti media digital, augmented reality, maupun platform pembelajaran berbasis web—berperan penting dalam menjernihkan

penyampaian materi sehingga tidak hanya bergantung pada verbalitas, serta menciptakan interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar, mendukung pembelajaran mandiri, dan memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menarik (Gunawan, 2020). Misalnya, analisis penggunaan teknologi di SDN menunjukkan bahwa meski fasilitas tersedia, penggunaannya masih rendah, namun ketika diterapkan secara tepat media teknologi terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar serta menciptakan suasana kelas yang interaktif .

Berdasarkan temuan awal yang diperoleh melalui kegiatan pra-penelitian dan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025 di SDN Minggiran, khususnya di kelas V, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis web dalam proses pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Minimnya inovasi dalam penggunaan media digital berdampak pada terbatasnya variasi dalam metode penyampaian materi. Kondisi ini berkontribusi terhadap menurunnya antusiasme belajar siswa, yang ditandai dengan

munculnya rasa jenuh, mudah kehilangan konsentrasi, kesulitan dalam memahami konsep yang disampaikan, serta ketidakmampuan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara mandiri (Ni Nyoman.D.K & Wayan.S.,2022:2023).

Berdasarkan hasil pra-penelitian dan observasi pada tanggal 20 Maret 2025 di SDN Minggiran kelas V, tercatat bahwa 63 % siswa (20 dari 27 orang) berhasil menjawab soal IPAS dengan benar, sementara sisanya masih mengalami kesulitan. Rata-rata nilai ulangan IPAS siswa menunjukkan peningkatan yang minim: 66,21 pada tahap I, 72,14 pada tahap II, dan 71,17 pada tahap III. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih kurang optimal, sehingga hasil belajar secara keseluruhan belum mencerminkan prestasi belajar maksimal. Studi serupa telah membuktikan efektivitas inovasi media pembelajaran berbasis web. Misalnya, pengembangan media berbasis Google Sites untuk materi sistem pernapasan di SDN Sukorame 2, Kediri, berhasil meningkatkan rata-rata skor pre-test dari 48,93 % menjadi 86,07 % setelah penerapan media

tersebut Penelitian lain menggunakan media interaktif berbasis website dengan bantuan Lectora Inspire juga menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 62 menjadi 83 dan N-gain sebesar 0,77 (kategori tinggi). Ini menunjukkan bahwa penerapan media web yang baik secara signifikan meningkatkan pemahaman IPAS dan hasil belajar siswa.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penting untuk mendorong adanya inovasi dalam pembelajaran yang dirancang agar lebih mudah diakses, interaktif, dan disajikan secara menarik. Inovasi ini juga diharapkan memberikan pengalaman baru bagi siswa melalui pemanfaatan teknologi digital (Muttaqin et al., 2021:3). Salah satu teknologi yang kini bisa diimplementasikan dalam proses pembelajaran adalah Google Sites dan Kahoot!. Google Sites merupakan layanan dari Google yang memudahkan pengguna untuk membuat situs web secara praktis. Layanan ini cocok untuk membuat media pembelajaran digital baik untuk penggunaan individu maupun kelompok—karena menyediakan integrasi mudah dengan aplikasi Google lainnya seperti Drive, Docs, Slides, dan Forms dengan antarmuka simpel dan

aman. Sementara itu, Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang berbentuk kuis digital interaktif. Platform ini telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pencapaian akademik siswa. Sebuah meta-analisis terhadap 16 studi peer-review menemukan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan nilai siswa sebesar 0,72 deviasi standar setara kenaikan satu huruf nilai. Selain itu, 93 studi lain juga menegaskan bahwa Kahoot! memperbaiki faktor-faktor seperti dinamika kelas, sikap positif siswa, dan menurunkan tingkat kecemasan. Bagi pengguna pemula, antarmuka Google Sites sangat ramah karena dilengkapi dengan menu dan fitur yang intuitif, sehingga memudahkan pengoperasian dan pengelolaan konten (Harsanto, 2014:27). Keunggulan lainnya terletak pada fleksibilitas akses Google Sites dapat dibuka kapan saja dan di mana saja, serta tampilannya yang praktis dan sederhana mendukung efektivitas pembelajaran daring. Sementara itu, Kahoot adalah sebuah platform berbasis web maupun aplikasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Media ini

memfasilitasi guru dalam menyusun soal-soal kuis interaktif yang dapat dijawab oleh siswa secara langsung dalam batas waktu tertentu. Keunggulan Kahoot terletak pada penyajian pertanyaan yang dinamis dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menghadapi tantangan pembelajaran saat ini, dibutuhkan inovasi dalam metode pengajaran agar proses belajar menjadi lebih mudah diakses, interaktif, dan disajikan secara menarik melalui pemanfaatan teknologi (Muttaqin et al., 2021:3). Dalam konteks ini, dua teknologi yang dianggap strategis adalah Google Sites dan Kahoot. Google Sites adalah platform pembuatan situs web yang dikembangkan oleh Google, cocok untuk penggunaan individu maupun kelompok. Platform ini sangat user friendly karena antarmuka yang intuitif, fitur yang mudah dipahami, dan kemampuannya diakses kapan saja dan dari mana saja (Harsanto, 2014:27). Di sisi lain, Kahoot adalah aplikasi atau platform web berbasis game kuis yang

dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran, di mana siswa dapat mengerjakan soal dalam waktu terbatas. Mekanisme ini tidak hanya membuat kegiatan belajar lebih menarik dan dinamis, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan konsentrasi siswa secara signifikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) metode yang dirancang untuk menyusun dan mengembangkan suatu produk, lalu menguji keefektifannya Menurut Sugiyono (2013: 298), pendekatan R&D merupakan serangkaian prosedur yang terstruktur dan bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar memiliki dasar keilmuan yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode ini tidak hanya menitikberatkan pada pengembangan produk seperti media pembelajaran, modul, maupun alat evaluasi, tetapi juga mencakup proses pengujian keefektifan dan validitasnya melalui evaluasi serta uji coba secara sistematis.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran

dilakukan menggunakan kerangka ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Peneliti memilih model ADDIE karena setiap tahapannya terstruktur secara sistematis, memudahkan penyusunan laporan penelitian, serta membuat proses pengembangan produk menjadi lebih mudah dipahami.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran Gosika layak, praktis, dan efektif digunakan. Berikut disajikan hasil mengenai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Gosika :

Kelayakan Produk

Kelayakan produk dilakukan berdasarkan hasil angket penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran gosika. Berikut adalah hasil dari angket penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran gosika.

Tabel 1 Hasil Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Gosika

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Tampilan visual	100%	Sangat Layak
2.	Kejelasan dan keterbacaan	100%	Sangat Layak
3.	Kesesuaian dengan pembelajaran	95%	Sangat Layak
4.	Kepraktisan penggunaan	100%	Sangat Layak
Total Skor Rata-Rata		98,75%	Sangat Layak

Dari tabel evaluasi diketahui bahwa aspek tampilan visual, kejelasan dan keterbacaan teks, serta kepraktisan penggunaan media GOSIKA semuanya dinyatakan berada dalam kategori sangat layak, dengan pencapaian skor 100%. Sementara itu, aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran memperoleh persentase 95%, yang juga tergolong sangat layak. Dengan demikian, jika dihitung secara keseluruhan, media pembelajaran GOSIKA mencapai rata-rata kelayakan sebesar 98,75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini secara menyeluruh sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas V SDN Minggiran. Angka rata-rata 98,75% ini konsisten dengan temuan

pengembangan media pembelajaran berbasis situs web lain, seperti Google Sites, yang juga menunjukkan tingkat kelayakan serupa pada validasi ahli

Tabel 2 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Gosika

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Validasi isi	100%	Sangat Layak
2.	Keakuratan materi	100%	Sangat Layak
3.	Bahasa dan keterbacaan	100%	Sangat Layak
4.	Penyajian materi	95%	Sangat Layak
5.	Keterlibatan Siswa	100%	Sangat Layak
Total Skor Rata-Rata		98%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, media pembelajaran GOSIKA menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Keseluruhan aspek meliputi validasi isi, keakuratan materi, penggunaan bahasa yang tepat dan keterbacaan teks, serta keterlibatan siswa mendapat nilai maksimal 100%, menandakan kategori “sangat layak”. Sedangkan aspek penyajian materi mendapat skor 90%, yang juga masuk dalam kategori sangat layak. Hasil gabungan dari semua aspek tersebut menghasilkan rata-rata kelayakan sebesar 98%, yang menguatkan

kesimpulan bahwa materi yang terkandung dalam media GOSIKA sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Standar ini sejalan dengan pedoman validasi media pembelajaran, di mana kriteria dinyatakan “sangat layak” jika memperoleh skor antara 81–100%. Hasil tersebut juga mendukung kesimpulan bahwa GOSIKA telah memenuhi persyaratan kualitas substansi dan penyajian yang diakui secara akademis.

Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk dilakukan berdasarkan hasil angket kepraktisan respon guru dan hasil angket kepraktisan respon siswa terhadap media pembelajaran gosika. Berikut adalah hasil penilaian dari angket kepraktisan respon guru dan respon siswa media pembelajaran gosika.

Tabel 3 Hasil Penilaian Angket Kepraktisan Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Gosika

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	100%	Sangat Praktis
2.	Penyajian	92%	Sangat Praktis
3.	Kebahasaan	100%	Sangat Praktis

4.	Kegrafikan	90%	Sangat Praktis
Total Skor Rata-Rata		95,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa aspek kelayakan isi dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, aspek penyajian dinyatakan sangat praktis dengan presentase 92%, aspek kebahasaan dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, dan aspek kegrafikan dinyatakan sangat praktis dengan presentase 90%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata keseluruhan pada uji lapangan presentasinya 95,5% di kategorikan sangat praktis untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Tabel 4 Hasil Penilaian Angket Kepraktisan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Gosika

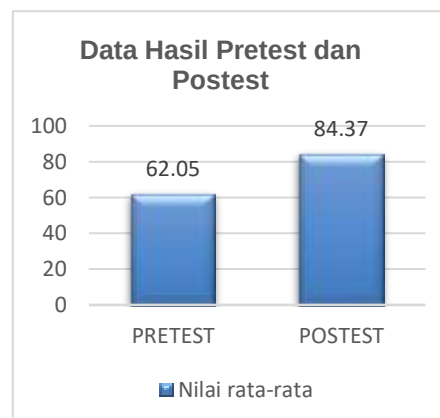
No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Kualitas tampilan	91,6%	Sangat Praktis
2.	Kualitas materi interaksi	92,2%	Sangat Praktis
3.	Kemudahan penggunaan	88,9%	Sangat Praktis
4.	Kesesuaian kebutuhan	92,6%	Sangat Praktis
Total Skor Rata-Rata		91,32%	Sangat Praktis

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa presentase dari aspek kualitas tampilan dinyatakan sangat praktis dengan presentase 91,6%, aspek kualitas materi interaksi dinyatakan sangat praktis dengan presentase 92,2%, aspek kemudahan penggunaan dinyatakan sangat praktis dengan presentase 88,9%, dan aspek kesesuaian kebutuhan dinyatakan sangat praktis dengan presentase 92,6% sehingga media pembelajaran gosika yang dikembangkan memiliki presentase rata-rata keseluruhan pada uji lapangan 91,32% dan dikategorikan sangat praktis untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Keefektifan Produk

Tes dilakukan untuk mengukur keefektifan penggunaan produk dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Tes yang dilakukan pada uji coba lapangan yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diperoleh sebelum siswa memperoleh perlakuan. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah

diberi perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi tersebut. Berikut adalah nilai rata-rata pretest dan posttest:



Berdasarkan data pada tabel, terlihat bahwa nilai rata-rata pre-test siswa adalah 62,05, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 84,37. Perbandingan rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan sebesar 22,32 setelah menggunakan media pembelajaran gosika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa uji lapangan menggunakan media pembelajaran gosika dapat meningkatkan prestasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengevaluasi apakah data penelitian dalam hal ini nilai pre-test dan post-test siswa berdistribusi normal.

Uji ini dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk melalui SPSS, yang dikenal ideal untuk ukuran sampel kecil ($n < 50$) dan memberikan hasil yang cukup akurat sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk Tes Uji Lapangan

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL PRETEST	.131	27	.200 [*]	.940	27	.120
HASIL POSTEST	.207	27	.004	.933	27	.080

^a. This is a lower bound of the true significance.
^a Lilliefors Significance Correction

Analisis distribusi data menunjukkan bahwa skor pre-test siswa memenuhi asumsi normalitas. Hasil uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi Sig. = 0,120, yang berada di atas batas $\alpha = 0,05$. Karena $p > 0,05$ $> 0,05$, kita gagal menolak hipotesis nol, artinya data dapat dianggap berdistribusi normal. Demikian pula, data post-test juga berdistribusi normal, yang dibuktikan dengan nilai Sig. = 0,080, juga lebih besar dari 0,05, sehingga menyatakan data memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, baik data pre-test maupun post-test memenuhi prasyarat

distribusi normal, sebelum dilakukan analisis statistik lanjutan seperti *paired-sample t-test*.

2. Uji Paired Sample t-Test

Uji *paired sample t-test* adalah metode statistik untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok data yang berpasangan seperti nilai *pre-test* dan *post-test* pada subjek yang sama. Tujuan utama adalah memeriksa apakah rata-rata selisih antara kedua kondisi tersebut berbeda nyata dari nol. Adapun hasil dari uji paired sample t-test sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Paired Sample T-Test Uji lapangan

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	Lower		Upper	t	Sig. (2-tailed)
Pair 1 HASIL PRETEST – HASIL POSTEST	-12.6296	9.5889	1.8792	-15.3700	-15.3700	-15.3700	-15.288	27	.000

Dari tabel diatas di ketahui bahwa setelah diberi perlakuan menggunakan produk media pembelajaran gosika diperoleh nilai Sig. (2 tailed) 0,000 yang menunjukkan nilai lebih kecil dari 0,05 atau ($0,000 < 0,05$).

Karena nilai Sig. lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran gosika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada kelas 5 sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran gosika (*google sites* berbantuan *kahoot*) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penilaian kelayakan media pembelajaran GOSIKA oleh ahli media menunjukkan hasil validasi mencapai 98,75 %, yang secara kualitatif dikategorikan sebagai “sangat layak”. Artinya, hampir seluruh aspek teknis dan visual media (seperti kualitas desain, keterbacaan, penggunaan bahasa, tata letak, grafis, serta interaktivitas) dipandang sangat baik oleh para ahli, sehingga media ini sudah sangat memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Demikian pula,

validasi dari ahli materi menunjukkan skor 98%, yang juga mengindikasikan bahwa media tersebut sangat layak diterapkan dalam proses belajar. Tingkat kelayakan ini sejalan dengan standar penilaian media pembelajaran interaktif yang valid (98%) dalam penelitian-penelitian pengembangan media berbasis web atau multimedia interaktif, di mana pertimbangan konten, tata desain, dan kemudahan penggunaan dinilai tinggi oleh para validator.

2. Penelitian menilai kepraktisan media pembelajaran GOSIKA melalui dua instrumen: angket bagi guru dan angket bagi siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa respon guru terhadap kemudahan penggunaan dan aksesibilitas media mencapai rerata 95,5 %, sehingga termasuk kategori “sangat praktis”. Demikian pula, respon siswa memperoleh skor 91,32 %, yang juga dikategorikan sebagai “sangat praktis”.

3. Hasil keefektifan diperoleh dari pengerjaan soal pretest dan posttest. Hasil keefektifan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil pretest dengan rata-rata 62,05 ke hasil posttest dengan rata-rata 84,37. Pada hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran gosika ini efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajar, O. :, Mukti, D., Fattahul, I., & Papua, M. (n.d.). Peningkatan Kreativitas Mata Pelajaran Ipa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Di Kelas Iv Min Kota Jayapura. *Jurnal Abdau : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2). <https://doi.org/10.31227/osf.io/t9bva>
- Khair, S. N., Fauziah Iskandar, R. S., & Sukmawati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 22, 201– 209.
- Islanda, E., Darmawan, D., Terusan, J., No, P., Kidul, K. T., & Garut, K. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development of Google Sites as an Instructional Media to Enhance Students ' Learning Achievement. 27, 51–62.
- Media, P., Berbasis, P., Google, W., & Salsabila, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Fadillah. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 6088–6096.
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Khair, S. N., Fauziah Iskandar, R. S., & Sukmawati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 22, 201– 209.
- Sari, R., Kurnia, I., & Laila, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Website

Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila Septiana Universitas Nusantara PGRI Kediri , Indonesia. 9(3), 774–785.

Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 259–270.

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365– 376