

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV

Riska Setyo Utami\*, Sudi Dul Aji, Denna Delawanti Chrisyarani  
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia  
riskasetyoutami@gmail.com

**Abstract:** *This research aims to find out the feasibility, practicality, and effectiveness of the development of website-based learning media theme 6 subtheme 1 grade IV. The research method used by researchers is development research and using ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, and Evaluate) models. The test subjects were 20 grade IV students at SDN 1 Argosuko. Instruments used for data collection are questionnaires and documentation. The questionnaire consists of a questionnaire of material experts, media experts, language experts, practitioners (teachers) and student response questionnaires. technical data analysis using quantitative and qualitative descriptive. The results of the study were obtained from the feasibility test on average a percentage of 80% of the lecturers of materials experts, 91% of the lecturers of media experts, and 82.6% of the lecturers of language experts. Practicality tests obtained 91.2% from teachers and 91.7% from students. The Effectiveness Test obtained an average score of 81. Based on the results of the data, website-based media is said to be feasible for elementary school level. Researchers hope the study can add new experiences to learning and can be used as a reference for other similar studies.*

**Keywords:** *Media development, Thematic*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* tema 6 subtema 1 kelas IV. Metode penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Development, Design, Implementation, dan Evaluate*). Subjek uji coba adalah 20 siswa kelas IV SDN 1 Argosuko. Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi. Angket terdiri dari angket ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi (guru) dan angket respon siswa. teknis analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji kelayakan rata-rata persentase sebesar 80% dari dosen ahli materi, 91% dari dosen ahli media, dan 82,6% dari dosen ahli bahasa. Uji kepraktisan diperoleh 91,2% dari guru dan 91,7% dari siswa. Uji Keefektifan diperoleh rata-rata nilai 81. Berdasarkan perolehan hasil data tersebut media berbasis *website* dinyatakan layak digunakan untuk tingkat SD. Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengalaman baru dalam pembelajaran dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian lain yang serupa.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media; Tematik.

### Pendahuluan

Pada era modern saat ini sudah banyak kemajuan teknologi yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Perkembangan pada era globalisasi sendiri dicirikan dengan adanya produksi dan penggunaan teknologi informasi dengan cepat, pelaksanaan pembelajaran telah bergeser kearah upaya untuk mewujudkan pembelajaran modern (Bibliography) (Diani, 2018: 105). Pembelajaran modern tercipta melalui peran guru dalam pembelajaran mampu menciptakan kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan disamping sebagai fasilitator (Syafii, 2013). Menurut Kemdikbud

(2013) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dapat menciptakan suasana belajar siswa yang menyenangkan dalam penyampaian materi.

Peran guru dalam kegiatan belajar didukung dengan kurikulum yang diberlakukan di Indonesia saat ini yaitu, Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggabungkan dua atau lebih mata pelajaran yang disampaikan dalam satu waktu (Habiby & Dkk, 2017). Sistem pembelajaran yang diterapkan adalah dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dengan menggunakan pendekatan saintifik (Kurniawan & Noviana, 2017). Pembelajaran bermakna dan menyenangkan dapat diciptakan guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan sistem pembelajaran masa kini.

Menurut Miarso (Januarisman 2016: 166) mengemukakan bahwa, teknologi pembelajaran muncul seiring dengan perkembangan zaman. Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi sendiri dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara konseptual dan mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini juga yang dinyatakan oleh Uno (2016: 169-185) perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membawa pengaruh besar dalam mengubah proses dalam belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan adalah multimedia *e-learning* atau disebut pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer dan *internet*, yang dapat menarik minat belajar siswa sekolah dasar dalam mengkonstruksi pemahaman pada materi (Yakovleva & Goltsova, 2016).

Pada studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas 4 di SDN 1 Argosuko. Dalam proses pembelajaran pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2, guru masih menggunakan LKS atau buku pendamping saja. Disini masalahnya guru jarang menggunakan media maupun bahan ajar yang menarik perhatian siswa, sedangkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan media elektronik yang menarik agar siswa tidak mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Terlebih lagi pada saat ini siswa lebih tertarik memainkan *gadget* masing-masing dari pada mengulas kembali pelajaran yang disampaikan di sekolah. Oleh sebab itu dalam proses belajar perlu adanya kemajuan dalam penggunaan media pembelajaran yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun, agar proses belajar di sekolah maupun di rumah menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan bisa diperoleh dengan penggunaan aplikasi berbasis *website*. Menurut Divayana, dkk (2016: 151) *websitediartikan* sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya yang membentuk satu rangkaian yang dihubungkan dengan hyperlink. Sedangkan menurut Ibrahim, N (2012: 27) Website adalah suatu kebutuhan pada masa modern sebagai mesin pencari informasi yang efektif. *Web* sendiri sudah lama menjadi salah satu sumber belajar di berbagai disiplin ilmu, hal ini dikemukakan oleh Liu dan Jhonson dalam (Ardian Asyhari (2017: 13-25)). Menurut Irwandani (2014:38), Media *web* sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran, karena dengan menggunakan media ini menjadi salah satu alternatif karena diyakini mampu menarik perhatian siswa dalam belajar.

Perbedaan yang sangat signifikan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah pengembangan media pembelajaran yang dibuat untuk siswa sekolah menengah pertama ataupun menengah atas, sedangkan penelitian ini digunakan untuk siswa Sekolah Dasar, yang di dalamnya memuat materi tematik beserta video pembelajaran dan latihan soal. Di penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan peneliti terdahulu sebagian besar menggunakan model R&D dengan menggunakan model Borg & Gall. Dan memiliki kesamaan tujuan yaitu untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

### Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, menurut Dewi (2018: 199) model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang terstruktur dan kompleks digunakan dalam penelitian pengembangan. Berikut adalah lima tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian yaitu: (1) *Analysis*, dilakukan untuk memperoleh data kebutuhan penelitian dengan cara melakukan observasi dan wawancara di SDN 1 Argosuko. (2) *Design*, pembuatan rencana awal produk berupa konten yang terdiri dari modul, rangkuman materi, soal dan tugas, dan video pembelajaran sesuai dengan referensi yang diperoleh. (3) *Development*, melakukan uji kelayakan produk dengan memberikan angket penilaian yang dilakukan oleh 3 dosen ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Dan pada tahap ini juga melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan oleh dosen ahli. (4) *Implementation*, melakukan uji kepraktisan produk dengan pengisian angket oleh guru wali kelas IV dan kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas IV SDN 1 Argosuko. (5) *Evaluate*, melakukan uji keefektifan produk oleh kelompok besar yang berjumlah 20 siswa kelas IV SDN 1 Argosuko dengan menjawab soal pilihan ganda.

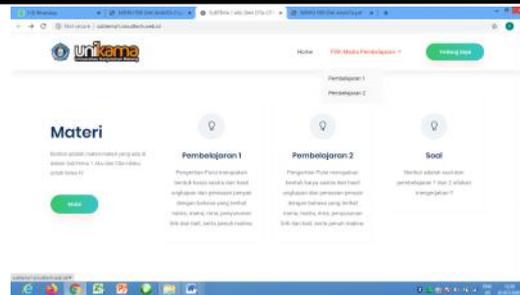
### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *website* tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2, yang berisi berupa rangkuman materi yang tersusun rapi, video pembelajaran yang mendukung materi serta 10 latihan soal pilihan ganda disertai pebelajarannya, dan di desain menarik sesuai dengan tema. Adapun tampilan produk pengembangan media berbasis *website* yaitu, sebagai berikut:



Gambar 1.

Tampilan desain layout dalam web



Gambar 2.

### Tampilan menu dalam web

Berdasarkan pengembangan produk website penelitian memperoleh hasil pengujian produk dari subjek penelitian sebagai berikut

#### a. Uji Kelayakan

Hasil uji kelayakan produk diperoleh dari tiga dosen ahli, hasil validasi yang diperoleh dari dosen ahli materi memiliki rata-rata presentase tingkat kelayakan sebesar 80% yang artinya “ Sangat Layak”. Tingkat kelayakan yang diperoleh dari dosen ahli media memiliki rata-rata sebesar 91% yang artinya “ Sangat Layak”. Presentase tingkat kelayakan produk dari ahli bahasa memiliki rata-rata sebesar 82,6% yang artinya “Sangat Layak”. Hasil kelayakan produk peneliti memiliki hasil yang sama dengan penelitian oleh Shabrina dan Diani (2019). Dengan memperoleh rata-rata presentase dari ahli materi 87,45%, media 83,61%, ahli bahasa 77,29% yang dapat disimpulkan produk yang dikembangkan peneliti dalam kategori “layak”. Sehingga produk media berbasis website yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan untuk menunjang pembelajaran tema 6 subtema 1 kelas IV.

#### b. Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh dari guru kelas IV dan kelompok kecil 10 siswa kelas IV SDN 1 Argosuko untuk mendapatkan hasil dari uji kepraktisan. Hasil yang diperoleh dari uji kepraktisan berdasarkan angket guru memiliki rata-rata presentase sebesar 91,2 % yang artinya “Sangat Praktis”, dan hasil yang diperoleh dari angket siswa memiliki rata-rata presentase 91,7% yang artinya “ Sangat Praktis”. Hasil uji kepraktisan peneliti memiliki hasil yang sama dengan penelitian dilakukan oleh Januarisman, Ghufro (2016) menunjukkan hasil rata-rata 3,98 dengan kategori baik dan sangat efektif. Sehingga produk penelitian yang dikembangkan peneliti praktis untuk digunakan guru dan siswa Sekolah Dasar (SD), Adanya berbagai fitur yang tersedia memudahkan guru dalam memberikan materi tanpa harus bertemu secara langsung dan mengkhawatirkan waktu yang digunakan.

#### c. Uji Keefektifan

Hasil keefektifan di peroleh dari 20 siswa kelas IV SDN 1 Argosuko. Kegiatan ini berlangsung dengan mengerjakan 10 butir soal pilihan ganda. Hasil yang diperoleh peneliti dari siswa mengerjakan soal uji keefektifan memiliki rata-rata 81. Yang artinya “efektif”. Perolehan rata-rata yang diperoleh telah menunjukkan ketuntasan nilai belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Purmadi dan Surjono (2017) memiliki perolehan keefektifan dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis website dengan nilai rata-rata

peningkatan hasil belajar sebesar 31,87% dengan nilai rata-rata pretest 52,03, dan post test 83,90. Presentase ketuntasan belajar siswa 97% dalam kategori baik. Dan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media bahan ajar berbasis *website* telah efektif untuk digunakan. sesuai dengan salah satu kelebihan yang dikemukakan oleh Rusman (2012: 299) yaitu dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri didalam belajardimanapun dan kapanpun yang memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga mendapatkan nilai keefektifan yang sesuai dengan kriteria belajar.

Berdasarkan hal tersebut menurut teori Arifin F& Herman T (2018: 6), meyakini bahwa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *e- learning* dalam *website* dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif (berpusat kepada siswa) dan guru lebih banyak bertugas sebagai fasilitator dan membuat pembelajaran didalam kelas lebih menyenangkan. Wahyuningtyas & Makur (2017: 8) juga mengemukakan bahwa pembelajaran melalui media elektronik dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar. Salah satu kemudahan yang diperoleh yaitu siswa dapat belajar dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan lebih bereksplorasi dalam menggunakan sumber belajar. Dan siswa dapat belajar dengan variasi konten yang disediakan dalam *website* untuk memacu semangat belajar.

### **Kesimpulan**

Dari proses dan hasil pengembangan media berbasis *website*, maka diperoleh kesimpulan yaitu media berbasis *website* untuk kelas IV SD dinyatakan layak atau valid dengan menggunakan angket validasi dilakukan oleh validator ahli materi kelayakan sebesar 80% yang artinya " Sangat Layak". Tingkat kelayakan yang diperoleh dari dosen ahli media memiliki rata-rata sebesar 91% yang artinya " Sangat Layak". Presentase tingkat kelayakan produk dari ahli bahasa memiliki rata-rata sebesar 82,6% yang artinya "Sangat Layak". Dan memperoleh hasil uji kepraktisan yang di dapat berdasarkan angket guru memiliki rata-rata presentase sebesar 91,2 % yang artinya "Sangat Praktis", dan hasil yang diperoleh dari angket 10 siswa memiliki rata-rata presentase 91,7% yang artinya " Sangat Praktis". Serta memperoleh hasil keefektifan yang di dapat di test evaluasi oleh 20 siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 81. Yang artinya "efektif". Perolehan rata-rata yang diperoleh telah menunjukkan ketuntasan nilai belajar.

Dari kesimpulan diatas saran yang dapat diberikan yaitu bagi guru Sekolah Dasar, dapat dijadikan sebagai inovasi guru dalam melakukan pembelajaran di kelas lebih menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi pada masakini serta dapat meningkatkan profesionalan guru khususnya dalam proses belajar mengajar dalam penggunaan teknologi dan bagi peneliti lain dapat dijadikan sumber referens untuk melakukan penelitian berkelanjutan yang serupa.

## Daftar Rujukan

- Ardian Asyhari, R. (2017). *Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course: Mengembangkan Web-Logs Pembelajaran Fisika Dasar I* Ardian. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 13–25.
- Arifin, F., & Herman, T. (2018). *Pengaruh Pembelajaran E-Learning Model Web Centric Course Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1–12. <https://doi.org/10.22342/JPM.12.2.4152.1-12>
- Dewi, L. (2018). *Learning Design Using Addie Approach To Improve Students ' Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians*. *J. Edulib*8, 199 (2018)
- Diani, R. (2018). *Web-Enhanced Course Based on Problem-Based Learning (PBL): Development of Interactive Learning Media for Basic Physics II*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(1), 105. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2849>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>
- Habiby, W. N., & Dkk. (2017). *MANAJEMEN ADAPTASI PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 KE KURIKULUM 2006 (KTSP) SDN SONDAKAN SURAKARTA*. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4, 180–189. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ibrahim, N. (2012). *Pengembangan Aplikasi Sematic Web Untuk Membanun Web Yang Lebih Cerdas*. *Jurnal Informatika*. <http://repository.maranatha.edu/id/eprint/303>
- Irwandani, I. (2014). *Model Pembelajaran Just in Time Teaching (Jitt) Berbantuan Website Pada Topik Listrik Arus Bolak-Balik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sma*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 3(No. 2), 15–1. [https://doi.org/10.1016/s0031-9422\(00\)84147-3](https://doi.org/10.1016/s0031-9422(00)84147-3)
- Januarisman, E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kemdikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 65 Tahun 2013" Tentang Standar Proses*. Kemdikbud.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>

- Lestari, A. P. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantudi SMK Binawiyata Sragen Kelas X paket Keahlian Teknik Otomasi Industri.*
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Untuk Mata Pelajaran Fisika.* *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285>
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21.* Bandung: Alfabeta.
- Sudarmaji, A., Smk, D. I., & Klaten, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Sistem Ac Di Smk Negeri 2 Klaten.*
- Shabrina, A., & Diani, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course dengan Model Inkuiri Terbimbing.* *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 9–26. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3922>
- Syafii, M. L. (2016). *Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Pelaksanaan Dan Tanggung Jawab Secara Mandiri Muhammad Lukman Syafii 1. Lentera*, 1(19), 115–134.
- Uno, H. B. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri.* *JTP - J. Teknol. Pendidik*, 18, 169–185 (2016).
- Wahyuningtyas, D., & Makmur, R. (2017). *E-learning Teori dan Aplikasi. INFORMATIKA.*
- Yakovleva, Y. V., & Goltsova, N. V. (2016). *Information and Communication Technologies as a Means of Developing Pupils' Learning Motivation in Elementary School.* *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233(May), 428–432. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.179>