

PENGEMBANGAN WEBSITE PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PROSES BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Deasy Fatma Arini¹, Mursidah Rahmah², Riksa Suci Imaniah³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Pakuan, ²SDN Polisi 2 Bogor

[1deasyfatmaarini@gmail.com](mailto:deasyfatmaarini@gmail.com), [2mursidah@unpak.ac.id](mailto:mursidah@unpak.ac.id), [3riksaravin81@gmail.com](mailto:riksaravin81@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to develop a product, namely the Development of a Differentiated Process Learning Website Based on Google Sites for Elementary School Grade IV Science Learning in Chapter 6 Indonesiaku Kaya Budaya. The method used is Research and Development (R&D). This research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) developed by Dick and Carrey. In its implementation, this research only conducts trials up to the one-to-one stage due to limited resources. The use of this website will accommodate the diverse learning styles of students, namely visual, auditory, and kinesthetic. In it, there are several features provided such as learning materials, games, and comics that can increase students' interest in learning, increase students' enthusiasm for learning to deepen their learning, and train students' independence in learning. The results of this research show that this product is very feasible to use, with an average percentage of expert assessment results of (96.3%), with subject matter experts giving (94%), media experts giving (96%), language experts giving (97%), as well as one-to-one stage tests if averaged yield (94%).

Keywords: Website, Differentiated, Elementary School, Addie, Development, Science Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu Pengembangan *Website* Pembelajaran Berdiferensiasi Proses Berbasis *Google Sites* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar dalam Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, metode yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model dari ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carrey. Dalam implementasinya penelitian ini melakukan uji coba hanya sampai pada tahap *one to one* dikarenakan kurangnya sumber daya. Penggunaan *website* ini akan memudahkan perbedaan gaya belajar peserta didik yang beragam; visual, auditori, dan kinestetik. Di dalamnya terdapat beberapa fitur yang disediakan seperti materi pembelajaran, permainan, dan komik yang dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar, menambah semangat belajar peserta didik untuk mendalami pembelajarannya, dan dapat melatih kemandirian belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk ini sangat layak untuk digunakan, dengan hasil rata-rata persentase penilaian ahli yaitu (96,3%), dengan ahli materi memberikan (94%), ahli media memberikan (96%), ahli bahasa memberikan (97%), serta uji tahap *one to one* jika dirata-ratakan menghasilkan (94%).

Kata Kunci: *website*, berdiferensiasi, sekolah dasar, ADDIE, Pengembangan, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah kompas yang dapat mengarahkan manusia kepada tujuan hidupnya dalam pembentukan kepribadian, kecerdasan, keterampilan, dan nilai-nilai keagamaan agar manusia dapat bermanfaat untuk dirinya sendiri dan orang lain sesuai dengan zamannya.

Pendidikan yang baik tidak hanya berfokus pada hasil belajar, mengejar nilai ataupun peringkat di kelas, tetapi pada proses belajar itu sendiri bagaimana peserta didik belajar dan berkembang yang nantinya dapat membangun karakter dan kepribadian yang positif. Proses pembelajaran tentunya harus berpusat pada peserta didik dan membantu mereka dalam mengembangkan potensinya karena proses pembelajaran harus mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran yang efektif akan menghasilkan peserta didik yang memiliki sikap yang positif, keterampilan yang mumpuni, dan kecerdasan yang tinggi.

Proses pembelajaran di kelas bagaikan sebuah petualangan yang penuh dengan penemuan dan kejutan. Namun, pelaksanaan

pendidikan di Indonesia masih mementingkan hasil belajar dibandingkan proses belajar, Meskipun telah banyak kemajuan, masih banyak guru yang terpaku pada metode pembelajaran tradisional yang berfokus pada hafalan dan latihan soal. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik yang tidak memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Pengembangan dan implementasi pembelajaran di kelas adalah penyebab utama dari permasalahan seorang guru yang belum mengutamakan proses dibanding dengan hasil belajar, karena saat implementasi adalah tantangan besar bagi setiap guru yang sudah diketahui bahwa setiap peserta didik itu unik, istimewa, dan berbeda baik dari segi apapun salah satunya gaya belajar. Gaya belajar adalah salah satu peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena jika peserta didik belajar tetapi tidak sesuai dengan gaya belajarnya, maka ia akan kesulitan dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Era digital membuka gerbang baru bagi dunia pendidikan. Teknologi menjadi alat yang diharapkan mampu

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan di era digital harus mampu menjawab kebutuhan generasi masa depan. Karena pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi peserta didik. Teknologi dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik dan juga dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik.

Jika dilihat dari kondisi di atas, pengembangan konten *website* pembelajaran sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran karena kelebihanannya adalah dapat digunakan dalam jangka panjang. Dengan banyaknya fitur yang dapat ditampilkan oleh *website* seperti permainan, dan komik tetapi tetap tidak melupakan esensi dari materi pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dikembangkan dengan bantuan dari media pembelajaran yang interaktif juga, karena dengan mengembangkan *website* pembelajaran yang mawadahi gaya

belajar peserta didik akan menambah semangat belajar, lebih memotivasi peserta didik untuk mendalami pembelajarannya yang akan berakibat pada kenaikan hasil belajar peserta didik, ini juga dapat melatih kemandirian belajar. Jadi, pengembangan *website* pembelajaran berbasis diferensiasi proses dapat menjadi jawaban yang tepat dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan merupakan sebuah metode yang di dalamnya terdapat proses dan tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dapat menghasilkan produk dalam bidang keahlian tertentu dan memiliki efektivitas.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan produk yang efektif dalam bidang tertentu. Metode ini melibatkan proses pengembangan dan validasi produk melalui tahapan-tahapan yang terstruktur. Peneliti memilih model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)

sebagai panduan dalam pengembangan produk. Data dikumpulkan melalui pembuatan instrumen dan alat ukur, serta melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Waktu penelitian pengembangan ini dilaksanakan mulai dari bulan Desember 2023 sampai dengan bulan April 2024.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner dikumpulkan melalui pengujian para ahli (*expert review*) dan peserta didik kelas IV SD dalam tahap uji perorangan (*one to one*). Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari kuesioner validasi produk pengembangan dari uji coba para ahli, dan *one to one* adalah statistik deskriptif. Selanjutnya Peneliti melakukan penghitungan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Kriteria hasil uji coba produk tersebut dapat diketahui melalui perhitungan skor rata-rata, yaitu:

$$\frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah butir soal} \times \text{Skala Poin Tertinggi}}$$

$$\times 100\%$$

Setelah didapat hasil dari perhitungan skor, Peneliti

menggunakan acuan untuk menafsirkan data kuantitatif menjadi kualitatif sesuai dengan skor yang didapat. Skor diperoleh dengan cara membagi presentasi tertinggi dengan jumlah kriteria pilihan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk ini merupakan hasil pengembangan dari *web* edukatif. Perbedaannya yaitu terletak pada fitur dan fokus pengembangannya, fokus dari pengembangan ini adalah untuk mewadahi peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Manfaat lainnya dari pengembangan ini adalah untuk memudahkan peserta didik agar dapat belajar tanpa batasan ruang dan waktu, dan membuat peserta didik belajar mandiri, penggunaan *website* ini juga memudahkan guru saat proses pembelajaran. Hasil dari tahap uji coba dan penilaian menunjukkan bahwa produk ini sangat baik saat digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan oleh Peneliti, bahwa produk ini sangat disukai oleh peserta didik karena materi sesuai pada buku, pemakaian fitur-fitur memudahkan untuk memahami materi dan menarik untuk dilihat, peserta didik juga mudah

dalam memahami produk ini serta banyak gambar yang berwarna

Dalam melakukan penelitian pengembangan *website* pembelajaran berdiferensiasi proses berbasis *Google Sites* ini sudah dilakukan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan Peneliti, namun terdapat keterbatasan dalam penelitian ini di antaranya adalah kurangnya sumber daya waktu.

Pada materi pembelajaran dibuat pembahasan yang sesingkat mungkin agar tidak membuat peserta didik jenuh. Jika peserta didik ingin membuka materi pembelajaran, hanya dengan mengklik materi yang sudah disediakan, dan jika ingin keluar dapat menggunakan tombol kembali yang biasanya ada pada laptop, tablet, dan gawai masing-masing

Fitur Komik sama seperti Fitur Permainan yang bersifat pilihan, peserta didik dapat membacanya untuk hiburan, namun isi komik itu tetap menceritakan tentang kekayaan Indonesia yang dikemas dengan banyak gambar, warna, agar lebih menarik dan bersifat menghibur peserta didik. Peserta didik juga dapat mengirimkan karya komiknya yang bersifat orisinal dan dapat ditampilkan

dalam *website* dengan cara mengirimkannya ke guru kelas.

Berikut adalah tampilan *website*:

1. Home



2. Materi





3. Komik



4. Permainan



E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa “Pengembangan *Website* Pembelajaran Berdiferensiasi Proses Berbasis *Google Sites* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” yang dapat diakses pada <https://sites.google.com/program.bela.jar.id/sdnpolisi02bogor/home>.

Penelitian pengembangan ini

menggunakan model ADDIE sebagai acuannya. Pada tahap *analysis* (analisis) Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk guru dan peserta didik serta lingkungan belajar dengan cara wawancara. Pada tahap *design* (desain), Peneliti mulai merancang hal-hal yang akan dibutuhkan dalam tahap pembuatan produk seperti merumuskan materi, kompetensi dasar, menetapkan media yang ingin dikembangkan, serta fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kemudian pada tahap *development* (pengembangan), Peneliti mulai membuat produknya dan melakukan *review* produk dan uji ahli. Dalam tahap *implementation* (implementasi), Peneliti segera mengimplementasikan produk kepada peserta didik kelas IV, namun hanya sampai pada tahap *one to one* yang melibatkan tiga orang saja, dikarenakan kurangnya sumber daya.

Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa responden yaitu untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dari Universitas Pakuan dan peserta didik kelas IV SDN Polisi 2 Kota Bogor yang bertujuan untuk menguji kelayakan dari produk ini dan menilai kualitas untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk ini mendapat rata-rata nilai dari para ahli

adalah 96,3% yang berarti 'Sangat Baik', dengan ahli materi memberikan 94%, ahli media memberikan 96%, ahli bahasa memberikan 97%. Serta rata-rata penilaian dari peserta didik kelas IV SD yaitu 94% dengan penilaian dari tiga orang yang berarti 'Sangat Baik'.

Berdasarkan penilaian dari para ahli dan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa produk Pengembangan *Website* Pembelajaran Berdiferensiasi Proses Berbasis *Google Sites* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan memiliki kualitas yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghani, Mahmud Rafi. "Pengembangan Media Berbasis Web (Virtual Map) Pada Pembelajaran PKn Materi NKRI Kelas V Sekolah Dasar". Skripsi UNNES. 2017
- Destiningrum, Mara dan Qadhli Jafar Adrian. 2017. "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus Rumah Sakit Yukum Medical Centre)". *Jurnal Teknoinfo*. Vol 11 No. 2.
- Fahmi, Syariful. 2018. *Membangun Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: CV.Bildung Nusantara
- Johansyah, Ade dan Yoyok Yermiandhoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Web Offline Berbasis Macromedia Dreamweaver Materi Bangun Ruang Kelas V SD". *Jurnal PGSD*. Volume 08 Tahun 2018
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. DEEPUBLISH.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridwan, Achmad, Yuli Rahmawati, Tritiyatma Hadinugrahaningsih. 2018. *Keterampilan Abad 21 dan Steam Project Dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: CV. Campustaka
- Sanjaya, Wina. (2016) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputro, Budiyo. 2016. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Sari, Heni Vidia dan Hary Suswanto. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan". *Jurnal Pendidikan*. Vol 2. No.7
- Suanah, Suanah. 2019. "Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Web
Desain WIX Materi Bangun
Ruang Matematika SD Kelas
V". Proceeding of ICECRS
Volume 2 Tahun 2019

Tegeh, I Made dan I Made Kirna.
2013. "Pengembangan Bahan
Ajar Metode Penelitian
Pendidikan dengan ADDIE
Model". Jurnal IKA. Vol 11
No.1.

Trimarsiah, Yunita dan Muhajir Arafat.
2017. "Analisis dan
Perancangan Website Sebagai
Sarana Informasi Pada
Lembaga Bahasa
Kewirausahaan dan Komputer
Akmi Baturaja." Jurnal Ilmiah
Matrik. Vol 19 No. 1