

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Lailatuz Zahra¹, Yunisrul²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[1lailatuzzahra09@gmail.com](mailto:lailatuzzahra09@gmail.com), [2Yunisrul46@gmail.com](mailto:Yunisrul46@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to address the limited use of technology-based media in fine arts learning, especially in the context of drawing. Many students encounter difficulties in expressing their creativity in drawing, which calls for innovative learning solutions that leverage technology. The objective of this study is to develop a valid, practical, and effective learning medium based on Google Sites for fifth-grade elementary school students. The research follows a Research and Development approach, specifically using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted in two schools, UPT SDN 02 Padang Ganting as a trial school and UPT SDN 03 Padang Ganting as a research school. The results of the material validity test were 90%, the results of the media validity test were 96%, and the results of the language validity test were 96% of the three validity tests in the very valid category. The results of the teacher response practicality test obtained a percentage of 94.5% while the results of the student response practicality test amounted to 96% of both results in the very practical category. The effectiveness test results obtained from the pre test and post test showed an increase in both schools. It is concluded that learning media based on Google sites in learning fine arts for grade V elementary school students is valid, practical and effective.

Keywords: Development, Fine Art, Google Sites

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi terbatasnya penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran seni rupa, terutama dalam konteks menggambar. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kreativitasnya dalam menggambar, sehingga diperlukan solusi pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif berbasis Google Sites untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, khususnya menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di dua sekolah, yaitu UPT SDN 02 Padang Ganting sebagai sekolah uji cobadan UPT SDN 03 Padang Ganting sebagai sekolah penelitian. Hasil uji validitas materi pada media pembelajaran berbasis google sites ini memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas media sebesar 96% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas bahasa sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase sebesar 94,5% dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil uji praktikalitas respon peserta didik sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas diperoleh pre test sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas diperoleh pre test dengan hasil sebesar 19% dan post test sebesar 88% ini menunjukkan terjadinya

peningkatan hasil. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis google sites pada pembelajaran seni rupa siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Seni Rupa, Google Sites

A. Pendahuluan

Dampak perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Mansurdin, dkk. (2019) bahwasanya pendidikan sebagai salah satu investasi di masa yang akan datang, tidak akan berarti apa-apa jika tidak diiringi dengan senantiasa melakukan peningkatan, pengembangan, dan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan yang berpengaruh pada penanaman nilai karakter dan budaya bangsa Indonesia.

Menurut Triwiyanto (dalam Iraqi, dkk. 2023) pendidikan adalah upaya terencana dalam kegiatan pembelajaran yang ditujukan untuk menerapkan kedisiplinan dan

pembentukan karakter agar nilai-nilai kemanusiaan yang dipelajari secara mandiri dapat muncul dan dapat membantu peserta didik menjadi dewasa untuk memperoleh disiplin dalam kehidupan agama dan sosial. Pendidikan menjadi salah satu perhatian serius oleh pemerintah di Indonesia, karena majunya suatu negara diawali dari bidang pendidikan. Banyak cara dilakukan pemerintah agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan cara meningkatkan anggaran untuk pendidikan, menyelesaikan berbagai masalah terkait pendidikan di tingkat dasar hingga tinggi, membuat berbagai kebijakan terkait peningkatan kualitas pendidikan termasuk pembaharuan kurikulum (Azis & Lubis, 2023)

Berdasarkan SK Mendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran yang kemudian disempurnakan oleh SK Kemendikbudristek No. 262 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran, dimana kurikulum SD/MI/bentuk lain yang sederajat mengacu pada Kurikulum Merdeka yang terdiri dari pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Menurut Daga (dalam Azis & Lubis, 2023) Kurikulum Merdeka diperbaharui lebih fleksibel dan berfokus pada materi utama, pengembangan kepribadian dan kemampuan peserta didik. Kurikulum Merdeka disebut dengan Merdeka Belajar yang bertujuan untuk membuat satuan pendidikan, guru serta peserta didik mempunyai kebebasan dalam berinovasi, berkreasi, kreatif dan belajar secara mandiri.

Salah satu muatan pembelajaran seni yang diimplementasikan dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar ialah pembelajaran seni rupa. Menurut Fauzi, (dalam Iraqi, dkk. 2023) pembelajaran seni rupa merupakan bentuk seni yang menerapkan semua yang berwujud untuk dilihat dan memasukkan unsur titik, garis, bentuk-bentuk, warna, tekstur, isi, ruang dan cahaya. Seni sebagai media pendidikan dimaksud seni

sebagai wahana untuk mendidik anak; mendidik dalam artian yang luas, yaitu membina jiwa anak untuk menjadi dewasa (Yunisrul, 2020).

Sedangkan, Trisnani (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran seni rupa adalah suatu usaha yang membuat peserta didik berkarya seni rupa, melalui proses berekspresi dengan media grafis, bidang, dan warna misalnya menggambar, melukis, mematung, membatik, dan seterusnya. Dalam pembelajaran seni rupa sekolah dasar, guru perlu mengetahui dan memahami tata cara dasar sederhana dalam menciptakan seni rupa, karena guru secara alami membimbing peserta didik sekolah dasar untuk bereksplorasi dan bereksprimen dengan seni rupa. Oleh karenanya, pendidik harus benar-benar memahami teknologi, media, bahan alat, dan proses untuk membuat suatu visualisasi karya seni (Iraqi, dkk. 2023).

Kegiatan menggambar menjadi salah satu bagian dalam pembelajaran seni rupa, dimana kegiatan ini adalah kegiatan yang pada umumnya diminati oleh peserta didik. Menggambar merupakan suatu usaha mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, ide/gagasan, gejala/ perasaan maupun

imajinasi dengan menggunakan warna. Melalui kegiatan menggambar dapat dimanfaatkan guru untuk dapat mengoptimalkan masa keemasan ekspresi kreatif anak Sekolah Dasar dengan menyuguhkan berbagai pengalaman belajar yang baru dalam pembelajaran. Menggambar tentu membutuhkan kreativitas yang perlu dituangkan dalam sebuah sketsa.

Pembelajaran menggambar di sekolah hendaknya dipersiapkan dan dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran dapat optimal. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru, diantaranya dengan memberikan apersepsi yang menarik, seperti menggunakan media pembelajaran inovatif. Namun, dalam pembelajaran menggambar masih banyak ditemukan peserta didik yang sulit menggambar dan menyampaikan kreativitasnya. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menggambar. Salah satu bentuknya pembaharuan penggunaan media.

Menurut Husein (2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu bentuk benda dan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Misalnya, meja

sebagai sarana pembelajaran. Namun apabila meja digunakan untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar, maka meja tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Begitu pula dengan benda-benda asli maupun benda-benda yang dirancang khusus dipersiapkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan salah satu hal mendasar yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Media diperlukan dalam pembelajaran karena tidak semua dapat disampaikan oleh guru langsung kepada peserta didik. Hal ini disebabkan karena keterbatasan ruang, waktu dan indera yang dimiliki oleh manusia. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi pendukung yang lebih efektif dan efisien, dapat menarik perhatian peserta didik, dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Suriani, dkk (2023) menjelaskan pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Pendidik sebagai pengajar perlu menciptakan lingkungan belajar yang menarik di dalam kelas agar peserta didik dapat fokus belajar. Salah satunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan materi pembelajaran. Aghni, (2018) berpendapat bahwa perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media pembelajaran adalah munculnya beragam jenis media. Namun kenyataannya masih sering ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi serta menarik perhatian peserta didik. Purba & Defriyanto mengemukakan bahwa sebaik-baiknya guru dalam merancang dan mendesain suatu pembelajaran, belum tentu dapat mewujudkan ketercapaian kompetensi yang optimal apabila tidak didukung dengan pemilihan dan penggunaan metode secara tepat (dalam Desyandri, dkk. 2022)

Guru sebagai pendidik perlu meningkatkan penggunaan media

pembelajaran yang lebih menarik perhatian dan mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran, maka salah satu cara yang dilakukan oleh pendidik adalah dengan mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites*.

Google sites merupakan sebuah layanan milik *google* yang dapat digunakan untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok secara gratis. Selain gratis penggunaan *google sites* sangat mudah digunakan oleh pengguna awam. Menurut Utami (2023), *google sites* memiliki beragam fitur yang dapat digunakan guru untuk berkreasi menyediakan media pembelajaran yang menarik. *Google sites* dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas. Peserta didik dapat meninjau materi dari rumah atau di mana pun melalui tautan *google sites* selama mereka memiliki koneksi internet.

Bhagaskara, dkk (2021) menyebutkan beberapa kelebihan yang dimiliki *google sites*, antara lain: 1) mudah digunakan dan gratis; 2) akses mudah kapan saja dan dimana saja selama perangkat yang

digunakan terhubung dengan internet; 3) tampilan dapat berbeda menyesuaikan jenis perangkat yang digunakan (ponsel atau pc); 4) *google sites* memungkinkan menggabungkan berbagai jenis informasi seperti video, teks, lampiran, presentasi dan lain sebagainya dalam satu tempat yang ditautkan melalui link sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, 5) dapat terhubung dengan produk *google* lainnya seperti *google drive*, *google form*, *google document*, dan lainnya. Kelebihan lain *google sites* menurut Utami (2023), guru lebih semangat mengajar menggunakan *google sites* dibandingkan dengan media biasa karena grafis pada *google sites* lebih menarik daripada media pembelajaran biasa. Melibatkan media yang menarik tidak hanya membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, tetapi juga membuat guru lebih bersemangat dalam mengajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 03 Februari 2024 dengan guru kelas V di UPT SDN 02 Padang Ganting informasi yang diperoleh sebagai berikut. (1) Proses pembelajaran di kelas V sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya sebatas menampilkan

video menggunakan *LCD Proyektor*.

(2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peserta didik. (3) Penyampaian pesan dan materi terkesan kurang menarik dan tidak bervariasi membuat kurang menarik minat peserta didik untuk belajar, sehingga motivasi peserta didik menurun dan pembelajaran terasa membosankan. (4) Penggunaan media berbasis teknologi masih jarang digunakan. Padahal sekolah sudah memiliki fasilitas yang mendukung seperti laptop, *chromebook*, *LCD Proyektor*, dan speaker.

Selanjutnya, di UPT SDN 03 Padang Ganting diperoleh informasi sebagai berikut. (1) Sekolah memiliki fasilitas penunjang media berbasis teknologi seperti *Smart TV*, *chromebook*, dan *LCD Proyektor*, namun guru belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas tersebut. (2) Peserta didik yang cenderung pasif. Kurang perhatian dan kurang termotivasi. Hal tersebut terlihat dari kurangnya tanggapan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. (3) Penyampaian materi pembelajaran masih di dominasi dengan metode ceramah sehingga terkesan kurang menarik sehingga membuat peserta didik

cepat bosan. (4) Guru belum pernah menggunakan media berbasis teknologi saat pembelajaran seni rupa, terutama kegiatan menggambar. (5) Media yang digunakan hanya dapat diakses di dalam kelas saja.

Penulis juga melakukan observasi dan wawancara tanggal di UPT SDN 06 Padang Ganting. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut diperoleh informasi dalam penggunaan media berbasis teknologi masih jarang digunakan, adapun media yang digunakan oleh guru menggunakan media konvensional. Guru lebih berfokus pada buku paket dan LKS serta media gambar saja. Dalam hal pembelajaran seni rupa media yang biasa digunakan berupa LKPD untuk menggambar dan mewarnai, dengan pembelajaran seperti itu, maka proses belajar terlihat sangat monoton. Guru juga mengemukakan bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas yang mendukung seperti *LCD Proyektor* dan laptop namun masih kurang maksimal dalam penggunaan alat tersebut. Kurangnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran dikarenakan tidak cukupnya waktu guru untuk merancang media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis jabarkan maka penulis mengembangkan media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu *Google Site* yang dapat memberikan memberikan pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik yang dapat menggabungkan berbagai jenis informasi seperti teks, video, lampiran presentasi dan lain sebagainya dalam satu tempat yang ditautkan melalui link. Penggunaan yang mudah bagi guru dan dapat diakses dimana saja melalui perangkat apa saja selama perangkat terhubung dengan internet.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori R&D, atau *Research and Development*. Winarni (dalam Salsabila & Aslam, 2022) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan hasilnya melalui proses penelitian, perencanaan, produksi, dan pengujian kelayakan atau keefektifan produk yang telah dihasilkan agar dapat

berfungsi di masyarakat luas dengan baik.

Sedang model ADDIE adalah model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Lima tahapan dari model ADDIE yaitu: *Analisis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih untuk penelitian ini karena model tersebut spesifik dalam merencanakan pengembangan pada setiap tahap dan cukup khusus untuk menghasilkan produk yang sukses.

Prosedur Penelitian

***Analysis* (Analisis)**

Analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakter peserta didik.

***Design* (Perancangan)**

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat, merancang materi, dan merancang alat evaluasi. Selanjutnya dirancang desain media pembelajaran menggunakan *google sites*.

***Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini, peneliti telah menghasilkan media pembelajaran berbasis *google sites*. Sebelum diterapkan di sekolah tujuan maka akan dilaksanakan validasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Tahap kegiatan ini yaitu media pembelajaran yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli serta saran terhadap pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *google sites* yang valid.

***Implementation* (Penerapan)**

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *google sites* diterapkan untuk menguji cobakan produk pada proses pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang dan divalidasi. Tujuan uji coba ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

***Implementation* (Penerapan)**

Tahap ini ialah proses untuk menilai apakah media pembelajaran berbasis *google sites* yang dikembangkan sudah berhasil. Tahap evaluasi ini dilaksanakan dengan melakukan pengisian angket berupa respon guru dan juga peserta didik,

dan juga soal tes diawal dan tes diakhir untuk mengukur seberapa efektif media.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang terdiri atas (1) Angket analisis kebutuhan Guru dan Peserta Didik. (2) Angket instrumen Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*, Validasi Materi dan Validasi Bahasa. (3) Angket Praktikalitas (Guru dan Peserta Didik). (4) Data Efektivitas, dilaksanakan dengan memberikan soal berupa Test diawal pembelajaran dan Test diakhir pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang didapati melalui penelitian merupakan hasil data validasi Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* oleh para ahli. Dari hasil analisis yang didapat dan dianalisa kepada semua aspek yang ada didalam bentuk tabel dengan memakai skala likert. Teknik analisa praktikalitas dapat membantu untuk menganalisa data hasil pengamatan berupa angket respon guru dan peserta didik. Data angket mengenai respon guru dan peserta didik melalui proses pembelajaran yang dianalisa memakai ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik

C.Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas V Sekolah Dasar memakai model ADDIE yang bisa dilihat sebagai berikut:

Analysis (Analisis)

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang sudah digunakan di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran, yaitu (1) media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku paket dan media yang bisa digunakan ketika berada di dalam kelas saja, (2) media yang digunakan monoton dan kurang variatif, (3) tidak seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran karena tidak semuanya dilibatkan dalam penggunaan media dan peserta didik bergantung kepada penjelasan guru, (4) penggunaan dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum terlaksana

secara maksimal walaupun pihak sekolah sudah menyediakan alat yang mendukung seperti *smart tv, infocus,* dan *chromebooks,* (5) belum adanya penggunaan teknologi dalam kegiatan menggambar, dimana kegiatan menggambar dilakukan didalam buku gambar atau kertas, (6) peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, dan (7) sekolah membutuhkan inovasi baru dalam media pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas-fasilitas tersedia.

Analisis Kurikulum

Dalam mengembangkan media pembelajaran ini, kurikulum yang peneliti gunakan adalah kurikulum merdeka. Analisis yang dilakuakn terdiri dari atas capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).

Analisis Materi

Peneliti melakukan analisis materi dengan merujuk pada kurikulum merdeka. Analisis materi ini bertujuan untuk menentukan materi pembelajaran Seni Rupa di kelas V Sekolah Dasar khususnya metri menggambar objek tumbuhan dengan memperhatikan prinsip proporsi pada unit 8. Peneliti melakukan analisis

materi dengan melihat buku kurikulum merdeka, buku pembelajaran, dan buku sumber lainnya yang berkaitan dengan materi menggambar objek tumbuhan dengan memperhatikan prinsip proporsi.

Design (Desain)

Pada tahap *design* atau perancangan, peneliti merancang media pembelajaran dengan menggunakan *google sites* pada materi menggambar objek tumbuhan dengan memperhatikan prinsip proporsi di kelas V Sekolah Dasar. Pada media peneliti menyiapkan materi, video, soal evaluasi, kuis dan game agar media lebih menarik. Tampilan dari media pembelajaran berbasis *Google Sites/* meliputi:



Gambar 1 Tampilan Halaman Awal



Gambar 2 Tampilan Pilihan Menu



Gambar 3 Tampilan Menu Materi



Gambar 4 Tampilan Menu Video Pembelajaran



Gambar 5 Tampilan Menu Kuis



Gambar 6 Tampilan Menu Game

Development (Pengembangan)

Pada tahap *development* atau pengembangan ini, peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dirancang

pada tahap sebelumnya. Media pembelajaran tersebut divalidasi oleh tiga validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa.

Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Desyandri, M. Pd sebanyak 2 kali. Hasil validasi awal mendapatkan penilaian 83% dengan kategori “cukup valid”. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Pada validasi kedua, didapatkan hasil penilaian 96% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Ahli Media

Validitas media dilakukan oleh Bapak Drs. Muhammadiyah, M.Si., Ph.D. sebanyak 1 kali. Hasil validasi mendapatkan penilaian 96% dengan kategori “sangat valid” sehingga produk dikatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.Sn., M.Pd sebanyak 1 kali. Hasil validasi mendapatkan penilaian 96% dengan kategori “sangat valid” sehingga

produk dikatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan dengan beberapa perbaikan.

Berdasarkan validasi yang dilakukan pada media pembelajaran berbasis *google sites* terhadap 3 aspek yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa, maka dapat diperoleh validasi media pembelajaran berbasis *google sites* pada pembelajaran seni rupa kelas V Sekolah Dasar secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Akhir Validasi

| Validator | Persentase | Kategori | Rata-rata Validasi |
|-------------|------------|--------------|--------------------|
| Ahli Materi | 90% | Sangat Valid | 94% |
| Ahli Media | 96% | Sangat Valid | Valid |
| Ahli Bahasa | 96% | Sangat Valid | Valid |

Dari analisis data diatas, dapat diketahui bahwa hasil validasi media pembelajaran secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid dan produk sudah dikatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran *Google sites* yang telah dikembangkan dan

sudah dinyatakan valid, selanjutnya diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba pada subjek dengan skala kecil (*small group*) yaitu di kelas V UPT SDN 02 Padang Ganting. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian di kelas V UPT SDN 03 Padang Ganting.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari media pembelajaran berbasis *google sites* yang dikembangkan. Hasil evaluasi diperoleh melalui penilaian angket respon guru, angket respon peserta didik dan uji efektivitas.

Hasil Uji Praktikalitas

Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 93% untuk respon guru dan 95% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 96% untuk respon guru dan 97% untuk respon peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah praktis dan dapat membantu proses pembelajaran.

Hasil Uji Efektivitas

Hasil uji efektivitas media dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas

peserta didik setelah menggunakan media. Berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan didapatkan penilaian uji efektivitas dari 32 peserta didik dengan rincian UPT SDN 02 Padang Ganting sebagai sekolah uji coba dan UPT SDN 03 Padang Ganting sebagai sekolah penelitian. Dari hasil tes awal dan tes akhir yang dilakukan kepada 32 peserta didik diperoleh *pre test* dengan hasil 19% sedangkan *post test* 88%. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif digunakan karena terjadi peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* dapat diambil kesimpulan: (1) Pembelajaran Seni Rupa siswa kelas V menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* mendapat hasil dari uji validitas materi dengan kategori sangat valid, uji validitas media dengan kategori sangat valid dan uji validitas bahasa dengan kategori sangat valid. Dari hasil uji validitas maka media pembelajaran dapat dipergunakan didalam pembelajaran di kelas V; (2) Dari pengisian angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik

Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* di kelas V Sekolah Dasar memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis untuk digunakan; (3) Hasil uji efektivitas pre test dan post test diketahui bahwa hasil belajar peserta didik ada perubahan yang drastis sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, sehingga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dipergunakan ketika pembelajaran.

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.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Perspektif Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 10–19.
- Bhagaskara, A. E., Firdausi, A. K., & Syaifuddin, M. (2021). Penerapan Media *Webquest* Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual

- Roudlotul Jannah Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–119.
- Catur Rahmawati, Y., Nyoman Sudana Degeng, I., & Catherine Sitompul, N. (2022). Pengembangan Google Sites Materi Seni Lukis Untuk Sekolah Menengah Pertama. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 22–30.
- Desyandri, D., Sanjaya, W., & Darmansyah, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Era Industri 4.0 di Sekolah Dasar. *Jurnal IKA (Ikatan Alumni) PGSD UNARS*, 12(2), 187–196. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Fatawa Publishing*.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(4), 640–649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Mansurdin. (2020). *Pembudayaan literasi seni di SD*. Deepublish.
- Mansurdin, M., Desyandri, D., Muhammadi, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6, 6088–6096.
- Setiawan U. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Suriani, A., Febriani, R. D., Rulef, R. P., Anggraini, D., Alfarraz, F. M., & Putri, S. M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Guna Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan di SDN 01,02,03 Balai Panjang.2(2), 42-51
- Yunisrul. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa di SD*. CV BUDI UTAMA.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.