

**PENGEMBANGAN MEDIA “ENVIRONMENTAL CARE CLASS” (MICROSITE)
MATERI LINGKUNGAN SEKITARKU SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Desi Hermawati¹, Riska Pristiani², Oktaviani Adhi Suciptaningsih³
S2 Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Malang
Alamat e-mail : desi.hermawati.2421038@students.umac.id

ABSTRACT

This study develops learning media based on microsites for environmental materials around the Pancasila Education subject for grade 1 Elementary School. The research method used is the Richey and Klein development model which consists of three stages, namely design, production and evaluation. Needs analysis on components determines the elements that are important in making a microsite. Validation by material experts and media experts showed above 90%. The use of microsites in learning provides advantages such as ease of access, flexibility, and the ability to present other media that support the learning process. Trials on 20 students and 1 teacher showed a significant increase in learning outcomes as seen in the pretest and posttest scores. The results of the study indicate that the use of microsites can improve understanding and integration of Pancasila Education characters. Therefore, the implementation of microsite media is an important step in developing an innovative and adaptive learning system.

Keywords: learning media, microsite, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *microsite* materi lingkungan sekitar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Richey dan Klein yang terdiri dari tiga tahapan yaitu desain, produksi dan evaluasi. Analisis kebutuhan pada komponen menentukan elemen-elemen yang penting dalam pembuatan *microsite*. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan di atas 90%. Penggunaan *microsite* dalam pembelajaran memberikan keunggulan misalnya kemudahan akses, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menyajikan media lain yang mendukung proses belajar. Uji coba pada 20 siswa dan 1 guru menunjukkan peningkatan hasil belajar signifikan yang tampak pada skor pretest dan posttest. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan *microsite* dapat meningkatkan pemahaman dan integrasi karakter Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu implementasi media *microsite* merupakan langkah penting untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

Kata Kunci: media pembelajaran, *microsite*, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang bermakna sangat penting bagi peserta didik agar dapat memahami dan mengaitkan materi yang dipelajari dengan menghubungkan pengalaman, pengetahuan sebelumnya dengan kehidupan nyata mereka. Belajar bukan hanya sekedar menghafalkan tetapi peserta didik mengalami secara langsung dan membekas di pikiran mereka. Guru menghadapi tantangan membuat pembelajaran yang bermakna. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian tujuan pembelajaran dengan lebih sempurna dan baik (Saputra et al., 2023). Agar mendapat pembelajaran yang efektif diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga materi yang disajikan pendidik kepada peserta didik bisa dengan mudah diterima (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi telah membawa dampak baik yang signifikan dalam bidang pendidikan, tetapi juga membawa dampak buruk yang harus dipertimbangkan oleh semua stakeholder dalam Pendidikan

(Hidayat et al., 2024). Untuk itu guru harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran lebih adaptif. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi, guru dituntut menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif serta inovatif dengan memanfaatkan teknologi karena perkembangan teknologi yang akan terus meningkat senantiasa harus sejalan dengan kreativitas dari seorang guru dalam merancang pembelajaran (Saputra et al., 2023).

Penggunaan media dapat memberikan stimulus, motivasi, dan minat peserta didik pada saat aktivitas proses belajar mengajar berlangsung. Menurut (Amalia et al., 2024) media interaktif pembelajaran berdampak pada psikologi siswa dan membantu siswa lebih tertarik belajar. Berdasarkan riset terdahulu (Khairunnisa & Apoko, 2023), media kreatif dan inovatif membantu mengoptimalkan semangat belajar peserta didik agar tidak membosankan. Menurut (Mahmud et al., 2023) penggunaan web interaktif blog dapat menarik minat siswa, praktis digunakan belajar serta dapat meningkatkan literasi. Ada berbagai

macam aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, aktif dan kreatif tetapi belum dimanfaatkan secara optimal.

Salah satu web yang belum dimanfaatkan oleh guru adalah *microsite* yang terintegrasi dengan Pendidikan Pancasila. *Microsite* adalah web mini yang terpisah dengan situs web utama (Keumala et al., 2024) sehingga tampilannya lebih praktis. Tujuannya lebih spesifik seperti materi khusus yang membutuhkan mesin telusur yang cepat sehingga guru dan siswa tidak perlu membuka situs web utamanya (Hayu & Suciptaningsih, 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali bersifat pasif karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher-centered*) berakibat siswa kurang aktif (Habibah & Fathurrahman, 2025). Pendidikan Kewarganegaraan dikenal untuk pelajaran yang cenderung tidak menarik bagi siswa (Pujilestari, Y., & Susila, A., 2020). Penerapan metode ceramah yang sering digunakan dalam penyampaian materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini menyebabkan

rendahnya motivasi dan responsif peserta didik serta dianggap menjadi mata pelajaran ini tidak penting (Andarwati, N., & Pujilestari, Y., 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Mukaromah, 2020) TIK oleh guru masih sangat rendah diperlukan pelatihan sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa. Hal ini berpengaruh pada kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Selain itu teknologi berbasis *microsite* masih tergolong belum familiar dan belum diaplikasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data dilapangan dari 22 wali kelas belum mengenal dan hanya 2 guru yang dapat mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi yang digunakan guru adalah *google form*, *canva*, *whatapp*, *google classroom*. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat hafalan, minimnya media pembelajaran digital, monoton, sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Dengan kesejangan memberikan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *microsite* yang terintegrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi konsep Lingkungan Sekitar dengan tujuan

peserta didik lebih termotivasi, interaktif, inovatif dan terstruktur secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis *Design and Development Research (R&D)* atau penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019:395). Metode penelitian dan pengembangan model Richey dan Klein (2019) yang terbagi menjadi beberapa tahapan yakni perancangan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*) atau secara singkat diistilahkan dengan PPE (Amanda et al., 2024).



Gambar 1 Langkah-langkah pengembangan Richey & Kley

Sumber (Astuti et al., 2024)

Metode ini dalam pengembangan penelitian digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji tingkat keefektifan pengembangan tersebut. Penelitian ini terbatas pada rancangan pengembangan produk dan validasi secara internal kepada validator ahli dan uji coba produk kepada peserta didik secara terbatas. Prosedur

penelitian pengembangan yang peneliti lakukan adalah:

1. Tahap perencanaan yaitu kegiatan membuat rancangan produk untuk mendapatkan gambaran kondisi dilingkungan melalui wawancara tidak terstruktur guru kelas 1 dan pengamatan atau observasi secara langsung. Tahap selanjutnya menyiapkan media yang dikembangkan yang disesuaikan dengan CP (Capaian Pembelajaran) yang dibagi menjadi 10 komponen menu.

2. Tahap penilaian yaitu proses menguji dan menilai kualitas produk yang memenuhi spesifikasi dikembangkan sesuai dengan tujuan.

3. Tahap Evaluasi yaitu terdiri dari validasi produk oleh ahli media dan ahli materi, analisis data siswa tentang produk yang dikembangkan dan produk akhir (Hayu & Suciptaningsih, 2024).

Responden adalah orang-orang yang memberikan data kepada peneliti, baik dengan wawancara maupun mengisi angket penelitian (Supriatna, N., dkk, 2006:190). Penelitian ini dilakukan di kelas 1B berjumlah 28 peserta didik di SD Negeri Percobaan 2 Malang dilaksanakan sejak Januari – Maret

2025. Pengambilan data menggunakan kuesioner (angket) teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019:199). Instrumen penelitian pengembangan menggunakan instrument validasi ahli materi dan instrument ahli media.

Instrumen ahli materi digunakan untuk memperoleh data atau hasil tentang kualitas konten materi dari *microsite* yang dilakukan oleh 2 guru kelas yaitu kelas 1C dan 1D yang berlatar belakang guru wali kelas 1 tingkatan. Validasi media dilakukan oleh guru TIK dan guru kelas 4 dengan latar belakang guru Teknologi Informasi dan guru penggerak. Setelah materi dan media divalidasi data kemudian diolah dan dianalisis, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukkan validator.

Metode analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dari hasil uji validitas *microsite*. Skor validasi materi dan media dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Prosentase = \frac{\text{Jumlah skor per item}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sumber (Hayu & Suciptaningsih, 2024).

Tabel 1 Kriteria Persentase

Skor (%)	nilai	Kategori	Keterangan
90%-100%		Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%		Baik	Direvisi seperlunya
64%-74%		Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%		Kurang	Banyak direvisi
0%-54%		Sangat kurang	Direvisi total

Sumber (Amanda et al., 2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan ini mengembangkan media berbasis *microsite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Lingkungan Sekitar dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu desain, produksi dan evaluasi.

Tahap Perencanaan

Tahap ini mengidentifikasi berbagai komponen yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang terdiri dari:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menyangkut berbagai aspek yang disajikan seperti menu/tombol untuk memilih halaman yang diinginkan, Menyusun isi *microsite* berdasarkan pencapaian literasi materi Pendidikan Pancasila, penyusunan video pembelajaran, lembar kerja peserta didik, bahan ajar,

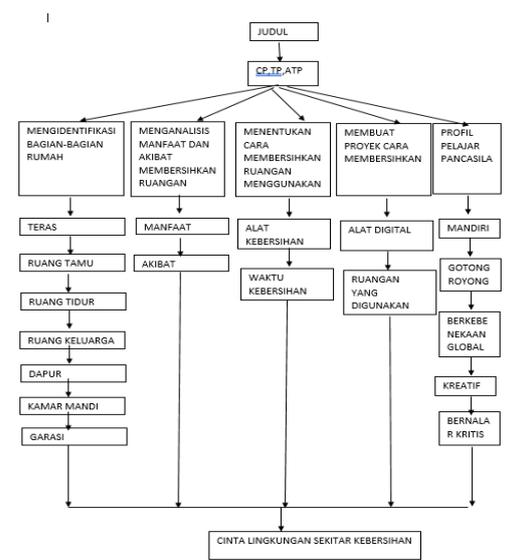
refleksi serta link untuk kegiatan proyek dan assessmen. Sedangkan sarana dan prasarana yang digunakan adalah hardware dan software yang digunakan di laptop yaitu *Canva, Youtube, Genillyy, Google form*, dll.

2. Analisis Materi

Uraian materi yang disajikan disesuaikan dengan konten Pendidikan Pancasila. Materi yang disajikan meliputi mengenal bagian-bagian ruangan yang ada disekitar rumah dan sekolah, menentukan cara dan alat yang digunakan membersihkan lingkungan, manfaat membersihkan lingkungan dan proyek membersihkan ruangan.

3. Flow Chart

Merupakan bagan yang terdiri dari alur sistematis dalam menyelesaikan *microsite*



Gambar 2 Flow Chart

Tahap Produksi

Tahapan ini mengidentifikasi berbagai elemen yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan *microsite*. Tampilan *microsite* materi menjaga kebersihan lingkungan rumah dan sekolah yang dikembangkan dapat dilihat pada



Gambar 3.Tampilan *Microsite*

Tahap Evaluasi

Tahap ini melakukan tahap uji kelayakan *microsite* materi menjaga kebersihan lingkungan rumah dan

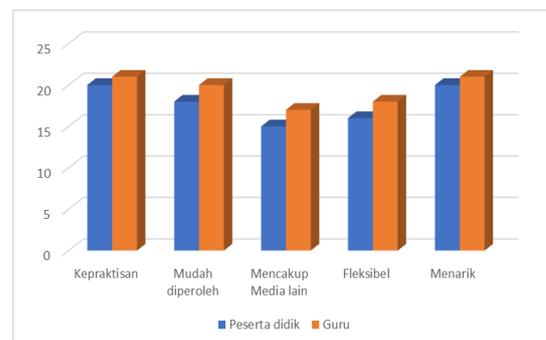
sekolah. Uji kesesuaian dilakukan dengan menggunakan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Uji validitas adalah proses untuk menilai tentang produk sudah sesuai dengan desain media dan materi yang dilakukan dengan cara menyebarkan instrument berupa angket kepada ahli media dan ahli materi.

Media pembelajaran berbasis *microsite* mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet melalui *smartphone* android, computer dan laptop oleh siswa, orangtua dan guru. *Microsite* ini dikembangkan atau dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, *Genilly*, *Quizziz*, dan *Youtube*. Manfaat aplikasi ini adalah sebagai sarana penunjang dalam belajar dan sebagai media informasi yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi hasil penilaian oleh validator 1 dengan nilai persentase 93% dikategorikan “sangat valid”, sedangkan validator 2 dengan nilai persentase 90% dikategorikan “sangat valid”, sedangkan validator media dengan nilai persentase 92% dikategorikan

“sangat valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba penggunaan “*Microsite* Materi Pendidikan Pancasila kepada 20 peserta didik dengan pendampingan orangtua di rumah dan 1 guru, diperoleh keunggulan antara lain praktis, mudah diperoleh, dapat memuat media lain, fleksibel dan menarik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada



Gambar 4 Keunggulan *Microsite* Materi Pendidikan Pancasila

Berdasarkan gambar 4 tampak bahwa *microsite* memiliki beberapa keunggulan. Selain kelebihan *microsite* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang ditampilkan pada hasil pretest dan postes pada

Gambar 5 Skor Pretes dan Postes



Berdasarkan gambar 5 terlihat adanya peningkatan hasil belajar materi Pendidikan Pancasila kelas 1 yang signifikan setelah menggunakan *microsite*. Hal ini didukung dengan tampilan *microsite* praktis, mudah didapat, bisa memuat media lainnya, bersifat fleksibel dan menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari dan menumbuhkan motivasi belajar.

E. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran melibatkan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat atau penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran melibatkan teknologi informasi misalnya *microsite* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 Sekolah Dasar. *Microsite* sebagai media atau alat pembelajaran digital yang memberikan kemudahan

akses, fleksibilitas, praktis dan daya visual yang mampu memberikan motivasi peserta didik lebih baik. Pengembangan *microsite* melalui beberapa tahapan yaitu desain, produksi, dan evaluasi yang melibatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini sangat valid digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media berbasis *microsite* diharapkan dapat mengatasi keterbatasan metode yang konvensional, monoton, dan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan yang lebih baik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarwati, N., & Pujilestari, Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11(4), 844-851
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39-47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Amanda, N., Suryani, I., Wini, L. O., & Akbar, O. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Cerita Fantasi Bola-Bola

- Waktu sebagai Bahan Ajar di SMP. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 21.
<https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.211158>
- Astuti, D. W., Suciptaningsih, O. A., Malang, U. N., & Timur, J. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsite S . id Pada Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Perkembangan teknologi menuntut guru untuk dapat beradaptasi dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran . Penggunaan teknologi dal. XV.*
- Habibah, A. H., & Fathurrahman, M. (2025). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora*. 7(1).
- Hayu, R., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 553–559.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8568>
- Hidayat, R. S. N., Atmojo, I. R. W., & Istiyati, S. (2024). Implementasi projek penguatan profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(1), 49–57.
<https://doi.org/10.20961/ddi.v12i1.83960>
- Keumala, M. F., Hartinah, S., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK. *Journal of Education Research*, 5(3), 4115–4120.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1567>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191.
<https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Mahmud, D. R., Hidayat, A., & Fadhli, M. (2023). *Pengembangan Web Interaktif " Hai Si IPA " Untuk Meningkatkan Literasi Sains Di Sekolah Dasar*. 6, 829–842.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & ...*, 4(1), 180–185.
<https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381%0Ahttps://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ijemar/article/viewFile/4381/3450>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40-47.
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. In *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Vol. 9,

Issue 2, pp. 3327–3338).
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>