

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBSITE BERBASIS
GOOGLE SITES BERBANTUAN KAHOOT! MATERI MENGENAL
KARAKTERISTIK WILAYAH KELAS V SDI AL-IKHLAS
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Bella Fransisca Oktafiayu^{1*}, Aditya Pringga Satria²

^{1, 2} PGSD Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

^{1*}bellaoktafiayu2@gmail.com, ²pringga.aditya@gmail.com

*Corresponding author**

ABSTRACT

This research is motivated by the limitations of learning media and in the learning process teachers have not used media as a learning intermediary for fifth grade students of SDI Al-Ikhlas Tulungagung Regency. Learning with innovative and creative media is needed to support the learning process of students in order to achieve learning objectives. This study aims to develop learning media based on the Google Sites website assisted by Kahoot! on the material of Recognizing Regional Characteristics of fifth grade students of SDI Al-Ikhlas Tulungagung Regency. The research and development method (Research and Development) with the ADDIE development model consisting of the analysis stage (Analysis), design stage (Design), development stage (Development), implementation stage (Implementation), and evaluation stage (Evaluation). The validation results show that the developed learning media has a high level of validity. Validation by media experts meets the very valid category of 93%, from material experts meets the very valid category of 90%, and the very applicable category from student responses is 92%, the very applicable category from teacher responses is 92.5%. Thus, the Google Sites-based website learning media supported by Kahoot! is declared highly suitable and effective for use in supporting the learning process.

Keywords: Google Sites, Kahoot!, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya keterbatasan media pembelajaran serta dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media dalam perantara pembelajaran pada peserta didik kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung. Pembelajaran dengan media yang inovatif dan kreatif dibutuhkan untuk menunjang proses belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website Google Sites berbantuan Kahoot! pada materi Mengenal Karakteristik Wilayah kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung. Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*Analisis*), tahap desain (*Design*), tahap

pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Validasi oleh ahli media memenuhi kategori sangat valid sebesar 93%, dari ahli materi memenuhi kategori sangat valid sebesar 90%, dan kategori sangat terterap dari respon peserta didik sebesar 92%, kategori sangat terterap dari respon guru sebesar 92,5%. Dengan demikian, media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Google Sites, Kahoot!, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas SDM yang memiliki peranan krusial dalam menjamin kemajuan suatu bangsa dan negara (Fitriyani dkk., 2023). Seiring dengan itu, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan (Islanda & Darmawan, 2023). Kemajuan teknologi ini mendorong penggunaan alat bantu mengajar yang lebih inovatif di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya (Satria & Ulum, 2023).

Lembaga pendidikan tentu tidak dapat lepas dari adanya perkembangan teknologi, seperti media pembelajaran yang berbasis website (Yusuf & Ria, , 2023). Guru masa kini harus mampu memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu

proses pengajaran dan pembelajaran serta peningkatan mutu (Pubian & Herpratiwi, 2022). Guru dapat mendukung proses pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis website mengoptimalkan proses pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022). Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDI Al-Ikhlas Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung dengan salah seorang guru diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih disampaikan dengan metode ceramah, serta menggunakan media berupa gambar yang terdapat pada buku pegangan peserta didik. Sehingga terkadang membuat peserta didik kurang tertarik dan

kurang merespon pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik, hal tersebut disebabkan oleh belum adanya media yang mendukung pemahaman peserta didik secara mendalam.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mengatasi hal tersebut. Penggunaan platform pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan Google Sites yang dikombinasikan dengan Kahoot! dapat diterapkan sebagai salah satu solusi sebagai alat evaluasi interaktif yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Google Sites merupakan platform yang dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam membuat dan mengelola situs website yang sederhana dan intuitif memprioritaskan kenyamanan pengguna dan kemudahan dalam terhubung dengan berbagai layanan Google, termasuk Google Drive dan Google Docs. (Anin Asnidar & Junaid, 2024). Kahoot! adalah aplikasi daring yang menjalankan kuis sebagai permainan interaktif. Jawaban yang benar akan mendapatkan poin dan peserta didik yang berpartisipasi

dapat langsung melihat hasil atau skor mereka (Janattaka & Tiyana, 2022). Penggunaan media pembelajaran tersebut bisa diimplementasikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V pada materi Mengenal Karakteristik Wilayah.

Media pembelajaran dikatakan juga sebagai alat penunjang dalam berkontribusi terhadap kelancaran pembelajaran dalam menyajikan materi yang atraktif menjadikan kegiatan belajar lebih interaktif dan mempermudah peserta didik dalam memahami isi pembelajaran, sehingga meningkatkan mutu dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Salsabila & Aslam, 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik sehingga memperdalam pemahaman belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan cara menarik agar proses pembelajaran tidak membosankan (Risda, 2024). Salah satu komponen penting untuk menciptakan proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik yang baik dan berkualitas adalah

penggunaan media pembelajaran.
(Sulistyawati, dkk., 2022)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui model *Research and Development* (R&D). Berdasarkan pendapat Sugiyono (2022) metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk tertentu, dan mengkaji keefektifitasnya. Media pembelajaran menjadi output utama yang dikembangkan melalui penelitian in website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! materi mengenal karakteristik wilayah kelas V. Menggunakan model pengembangan menurut Robert Maribe Branch (2009), yaitu dengan model penelitian ADDIE, dengan tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian dilakukan di SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung peserta didik kelas V dengan jumlah sebanyak 23. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal karakteristik wilayah. Penelitian ini menggunakan data

kuantitatif berupa angka dan data kualitatif berupa saran dan kesan yang didapatkan dari angket peserta didik.

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat dalam mengumpulkan suatu data penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi: 1) angket validasi ahli media; 2) angket validasi ahli materi; 3) angket respon peserta didik; dan 4) angket respon guru. Data yang telah diperoleh berupa angka, saran atau masukan kemudian dioalah dengan tehnik analisis data memanfaatkan analisis statistik deskriptif yang dipaparkan dalam format tabel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran website Google Sites berbantuan Kahoot! materi Mengenal Karakteristik Wilayah kelas V yang dikembangkan dengan model ADDIE, melalui 5 tahapan yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Penelitian pengembangan ini dianalisis melalui tahapan analisis

masalah dan tahapan analisis kebutuhan. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! materi mengenai karakteristik wilayah peserta didik kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung dengan pengembangan dan penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media	93%	Sangat Valid
Ahli Materi	90%	Sangat Valid

Berdasarkan validator ahli media mendapatkan hasil akhir 93% dan ahli materi mendapatkan hasil akhir 90%. Hasil tersebut menunjukkan media yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat valid untuk digunakan. Serta dilihat dari segi materi, platform

pembelajaran yang dikembangkan melalui website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini termasuk ke dalam kategori “sangat valid” yang bisa digunakan dan diterapkan pada peserta didik.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Nama	Skor
AHAA	32
APA	36
AKM	34
ADNP	36
CKPA	37
CSA	38
FAK	40
HAAC	35
HR	35
KFC	40
KENH	35
MAST	40
MAA	37
MASA	34
MZW	39
NKAR	36
RRAP	38
SAS	40
ZJL	40
ASNJ	39
MNA	37
GAA	36
NO	36
Total Skor	850
Presentase	92%

Hasil perhitungan dari uji coba lapangan yang terdiri dari 23 responden dengan nilai yang didapat pada angket respon peserta didik berjumlah 850 dengan nilai persentase 92%, dinyatakan “sangat terterap”, berdasarkan kriteria tingkat validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran website berbasis Google Sites yang dipadukan dengan Kahoot! mampu mendorong peningkatan antusiasme peserta didik kelas V dalam proses pembelajaran, terutama saat mengerjakan kuis, serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

**Tabel 3. Hasil Angket Respon
Guru**

Nama	Skor
UH	37
Presentase	92,5

Berdasarkan hasil data dari angket respon guru dengan skor yang diperoleh berjumlah 37 dengan nilai persentase 92,5%, dimana nilai hasil validasi dinyatakan “sangat terterap”, berdasarkan kriteria tingkat validitas. Menunjukkan bahwa secara keseluruhan media ini berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran di kelas dan memberikan kontribusi positif

terhadap efektivitas dalam proses belajar.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dianalisis melalui tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu Analisis. Pada tahap ini, ditemukan pembelajaran berbasis ceramah, dan terpaku pada buku pelajaran. Selain itu, materi mengenal karakteristik wilayah yang terdapat pada pembelajaran semester genap tidak mempunyai sarana pembelajaran yang siswa dalam menguasai isi materi pembelajaran tersebut.

Tahap kedua yaitu Desain. Peneliti menyusun kerangka media pembelajaran setelah mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di sekolah meliputi pemilihan font, baground, video pembelajaran serta menyusun instrumen penilaian.

Tahap ketiga yaitu Pengembangan. Peneliti menyusun dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! dari kerangka dan komponen yang telah disiapkan menjadi kesatuan yang utuh. Setelah media pembelajaran website berbais Google Sites berbantuan Kahoot! terselesaikan

susunan kerangkanya, langkah selanjutnya pada tahap ini yaitu melakukan validasi ahli media dan ahli materi.

Tahap keempat yaitu Implementasi. Media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! media yang telah diselesaikan proses pengembangannya diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung yang berjumlah 23. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari hasil pengembangan pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! terhadap respon peserta didik.

Tahap kelima yaitu Evaluasi . Langkah terakhir yang dilakukan yaitu menilai hasil akhir dari proses perancangan media ajar digital menggunakan Google Sites berbantuan Kahoot!. Proses ini mencakup uji kevalidan hasil yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi guna memastikan kelayakan media tersebut. Selain itu, penilaian juga diperoleh dari peserta didik kelas V dan guru kelas V SDI AL-Ikhlas Kabupaten Tulungagung untuk mengidentifikasi tingkat tanggapan

mereka terhadap media yang telah dirancang.

Tingkat kevalidan dari Media ajar yang dikembangkan dengan menggunakan Google Sites terbukti valid dan layak untuk diimplementasikan. apabila memperoleh hasil penilaian dengan kategori minimal baik (Zulkifli & Praherdhiono, 2024). Media pembelajaran Kahoot! dikatakan valid dan aplikatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli mencapai kategori baik atau lebih baik (Karimah & Yulianto, 2024).

Berdasarkan hasil evaluasi ahli media mendapatkan peilaian presentase 94% yang dinyatakan sangat valid untuk diuji cobakan pada peserta didik kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung. Kevalidan pada ahli materi adalah 90%, yang dinyatakan sangat valid untuk diuji cobakan di SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung. Hasil uji coba lapangan kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung memperoleh 92%, yang menunjukkan media yang diuji cobakan di lapangan termasuk kategori sangat valid.

Keterterapan pada media pembelajaran website berbasis

Google Sites berbantuan Kahoot! diterapkan pada peserta didik kelas V SDI Al-Ikhlas Kabupaten Tulugagung. Media Google Sites berbantuan Kahoot! ini dipraktekkan langsung oleh peserta didik kelas V sehingga dapat digunakan dengan baik. Adanya media Google Sites berbantuan Kahoot! ini peserta didik lebih tertarik dan antusias untuk menggunakan media tersebut. Dalam proses pembelajaran penggunaan media belajar memiliki peran yang penting. Media pembelajaran Berperan sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik, serta membantu peserta didik dalam menangkap dan memahami isi materi yang diajarkan (Chairunnisa, dkk., 2023).

Keterterapan media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! secara keseluruhan respon peserta didik memperoleh hasil penilaian yang dikonversi ke dalam persentase 92% dan respon guru memperoleh skor presentase 92,5%. Skor persentase memperlihatkan bahwa keberadaan media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! berada pada kategori sangat valid digunakan

sehingga mendukung kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil implementasi media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot menunjukkan penggunaan media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Media pembelajaran Google Sites memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah digunakan, diakses secara gratis, dapat menampilkan gambar dan video yang menarik, serta terintegrasi langsung dengan layanan Google seperti Google Spreadsheets sehingga memudahkan dalam melakukan presensi peserta didik secara otomatis. Kekurangan Google Sites adalah tidak bisa diakses jika tanpa jaringan internet. Media pembelajaran Kahoot! juga memiliki kelebihan, yaitu interaktif, mudah digunakan, membantu membangkitkan minat Kegiatan belajar peserta didik sekaligus menumbuhkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Namun, Kahoot! juga memiliki kekurangan yaitu setiap peserta didik harus memiliki handphone yang terhubung dengan akun Google,

memerlukan koneksi internet yang stabil, dan kurang cocok digunakan sebagai alat evaluasi akhir.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! materi Mengenal Karakteristik Wilayah dilakukan dengan model ADDIE mencakup 5 tahap yaitu analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran website berbasis Google Sites berbantuan Kahoot! materi Mengenal Karakteristik Wilayah memperoleh rata-rata skor validitas yang diberikan oleh ahli media mencapai 93%, sedangkan rata-rata skor validitas dari ahli materi menunjukkan angka 90% yang dinyatakan sangat valid. Uji coba pada respon guru di peroleh skor 92,5% dan respon pada uji coba lapangan pada peserta didik kelas V diperoleh skor rata-rata 92% yang dinyatakan sangat terterap.

DAFTAR PUSTAKA

- Anin Asnidar, & Junaid, J. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan Google Sites. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3467–3474. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3915>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Chairunnisa, C., Jauza, N. A., Fitri, D. A., Tanjung, H. K., & Amin, S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam. *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 116–130.
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540–552. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. 1(1), 291–299.
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51–62. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/991>
- Janattaka, N., & Tiwana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116–123.
- Karimah, N., & Yulianto, S. (2024).

- Pengembangan Penilaian Pembelajaran Berbasis Games Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Mapel IPAS Kelas V SDN 02 Jatirejo Kabupaten Kendal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 255–266.
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Risda, Z. P.; A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan Kahoot! Berbasis Radec Berbantuan Mindmap Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Satria, A. P., & Ulum, B. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 77–81.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (cetakan ke). ALFABETA.
- Sulistyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, C. I. M. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 895–905.
- Yusuf Nungky Diandita, Ria Saputra, H. M. Z. (2023). Yusuf Nungky Diandita¹, Ria Saputra², Heri Maria Zulfiati. 9(20), 409–416.
- Zulkifli, N., & Praherdhiono, H. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Google Sites Dalam Kursus Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(1), 9–21.
-