

MENINGKATKAN PEMAHAMAN PANCASILA PADA SISWA KELAS II SD MELALUI BAHAN AJAR DIGITAL GOOGLE SITES

Moh.Fuad Agil Mustofa¹, Frans Aditia Wiguna²,Kharisma Eka Putri³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

[1fuadagil444@gmail.com](mailto:fuadagil444@gmail.com), [2frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id),

[3kharismaputri@unp.ac.id](mailto:kharismaputri@unp.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop teaching materials based on Google Sites for the topic "the meaning of symbols and the implementation of the principles of Pancasila" for second-grade students at SDI Darus Sholihin. The background of this research is the lack of engaging learning media, which leads to students being passive during learning activities. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results show that the developed teaching materials are valid (88%), practical (95%), and effective (88%) in improving students' understanding. These materials are considered suitable as an interactive and enjoyable digital learning medium.

Keywords: teaching materials, google sites, media development, elementary school, pancasila symbols

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis Google Sites pada materi makna simbol-simbol dan penerapan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas II SDI Darus Sholihin. Latar belakang penelitian adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan valid (88%), praktis (95%), dan efektif (88%) dalam meningkatkan pemahaman siswa. Bahan ajar ini dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: bahan ajar, google sites, pengembangan media, sekolah dasar, simbol pancasila

A. Pendahuluan	dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat di abad ke-21 telah membawa	Menurut (Lestari, 2018) Teknologi

merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Ini menunjukkan bahwa anak-anak sudah mampu menggunakan ponsel untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka. Kemajuan ini menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dan menyesuaikan diri agar mampu menciptakan suasana belajar yang relevan, interaktif, dan menarik, terutama bagi peserta didik usia sekolah dasar yang kini telah akrab dengan perangkat digital. Dalam konteks tersebut, pemanfaatan media digital sebagai bahan ajar menjadi suatu kebutuhan mutlak demi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu tantangan yang masih sering dijumpai dalam pelaksanaan pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah penggunaan metode konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. menurut (Festiawan, 2020). Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan pengetahuan, mengorganisasi, dan membuat sistem lingkungan untuk siswa sehingga mereka dapat melakukan kegiatan belajar dengan

cara yang efektif dan efisien. Banyak guru masih bergantung pada buku teks dan penyampaian materi secara verbal, tanpa adanya inovasi media pembelajaran yang dapat merangsang daya pikir kritis dan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di SDI Darus Sholihin, di mana dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi *makna simbol-simbol Pancasila dan penerapan sila-sila Pancasila*, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kurikulum Merdeka yang kini mulai diimplementasikan, guru dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Bahan ajar berbasis digital merupakan salah satu solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan ini, karena mampu menghadirkan materi

pembelajaran dalam bentuk visual, audio, dan interaktif yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Google Sites sebagai salah satu platform gratis dari Google, memungkinkan guru untuk membuat dan membagikan bahan ajar berbasis web secara mudah dan fleksibel. Menurut (Aminah et al., 2021) Google Sites adalah alat yang disediakan Google untuk membuat website sederhana. Alat ini bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Platform ini dapat digunakan untuk menyusun bahan ajar yang memuat teks, gambar, video, dan tautan interaktif yang menunjang kegiatan belajar. Pemanfaatan Google Sites dalam pengembangan bahan ajar diharapkan dapat menjadi inovasi yang tidak hanya mempermudah penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan keterampilan literasi digital sejak usia dini.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan pada materi makna simbol-simbol Pancasila dan penerapan sila-sila

Pancasila, yang merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik. Menurut (Nurdyansyah, 2018) Bahan ajar merupakan peta jalan bagi guru dan instruktur dalam memandu proses belajar mengajar di kelas. Sedangkan menurut Menurut (Wiguna & Imron, 2023) bahan ajar dirancang lengkap dengan tujuan belajar yang terukur dan dilengkapi latihan soal. Dengan berlatih soal, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka dan melakukan perbaikan secara mandiri, sehingga mereka dapat memantau sendiri tingkat penguasaan materi.

Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia harus dipahami secara utuh dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya oleh generasi muda sebagai pewaris masa depan bangsa. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sangat diperlukan agar siswa dapat lebih mudah memahami isi dan makna dari setiap sila Pancasila.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation),

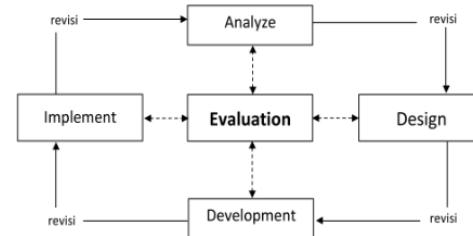
yang merupakan salah satu model yang paling sering digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran. Dengan melalui tahapan yang sistematis, diharapkan bahan ajar yang dihasilkan akan memiliki validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar berbasis Google Sites yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDI Darus Sholihin. Harapannya, dengan adanya bahan ajar ini, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi, dan siswa dapat lebih aktif, kreatif, serta memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar digital di tingkat sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Dengan memperhatikan peran media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman, penelitian ini menjadi sangat

relevan untuk dilaksanakan. Bahan ajar berbasis Google Sites tidak hanya menjawab kebutuhan pembelajaran digital masa kini, tetapi juga menjadi langkah konkret dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter bangsa melalui materi Pancasila yang dikemas secara menarik dan mudah diakses oleh siswa.

B. Metode Penelitian



Gambar 1 Model pengembangan ADDIE (Hidayat & Muhamad, 2021)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut (Sarwendah et al., 2023), model pengembangan ADDIE terdapat lima langkah yang saling berurutan, yaitu: (1) Analisis (*analyze*) merupakan tahap untuk menganalisis permasalahan yang ada serta menganalisis perencanaan produk yang cocok agar permasalahan dapat diatasi dengan optimal, (2) Perancangan (*design*) yaitu perencanaan rancangan media yang akan digunakan agar tujuan

pembelajaran tercapai dengan maksimal, (3) Pengembangan (*development*) pada tahap ini konsep yang telah dirancang sebelumnya akan direalisasikan menjadi sebuah produk, (4) Implementasi (*implementation*) merupakan tahap penerapan dari produk yang telah dihasilkan di lapangan, dan (5) evaluasi (*evaluation*) merupakan suatu proses penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. (Hidayat & Muhamad, 2021) menjelaskan bahwa Model ADDIE merupakan model yang digunakan untuk menunjang kinerja dasar pembelajaran, seperti konsep pengembangan desain dari sesuatu produk pembelajaran.

Tahap pertama, analisis, dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDI Darus Sholihin untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan buku ajar tanpa media pendukung, sehingga siswa kurang aktif dan pemahaman materi rendah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang desain bahan ajar berbasis Google Sites yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mencakup pemilihan materi, desain tampilan,

serta kerangka isi yang menarik dan mudah dipahami. Pada tahap pengembangan, bahan ajar divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, diikuti dengan revisi berdasarkan saran dari validator. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada delapan siswa dan uji coba luas kepada delapan belas siswa untuk menilai kepraktisan dan keefektifan produk. Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis hasil uji coba serta tanggapan dari guru dan siswa untuk menilai sejauh mana bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar siswa terhadap materi makna simbol-simbol Pancasila dan penerapan sila-sila Pancasila. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk revisi akhir produk bahan ajar digital yang dikembangkan.

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan serta merumuskan solusi dalam pembelajaran materi simbol-simbol sila Pancasila dan penerapannya bagi siswa kelas II SDI Darus Sholihin. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa proses belajar mengajar masih

mengandalkan buku ajar yang kurang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Solusi yang ditawarkan adalah pembuatan bahan ajar digital yang dilengkapi dengan teks dan gambar menarik guna meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila.

2. Desain (*Desing*)

Tahap desain merupakan tahap perencanaan untuk membuat produk yang telah dianalisis sebelumnya guna mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melalui beberapa langkah, yaitu pemilihan materi, penentuan desain tampilan, dan pengembangan bahan ajar. Pemilihan materi disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan, diawali dengan penentuan desain awal produk dan penyusunan kerangka produk sebagai dasar pengembangan media. Peneliti memilih materi Pendidikan Pancasila untuk kelas II. Selanjutnya, penentuan desain tampilan bahan ajar disesuaikan dengan tema dan materi

yang telah dipilih serta divalidasi. Peneliti menggunakan bahan ajar berbasis teknologi melalui platform Google Sites. Rancangan bahan ajar berbasis Google Sites ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan berbagai proses, khususnya proses validasi yang dilakukan oleh ahli di bidang materi dan media terhadap produk yang dikembangkan. Hasilnya berupa ide, komentar dan penilaian yang dapat digunakan untuk menganalisis dan merevisi produk yang dikembangkan, serta untuk melakukan pengujian produk tambahan.

4. Penerapan (*Implementation*)

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan pada 8 siswa kelas II SDI Darus Sholihin yang dipilih secara acak. Tujuan dari uji coba terbatas ini adalah untuk menguji dan memperbaiki produk bahan ajar yang telah dikembangkan melalui tahap evaluasi, dengan mempertimbangkan masukan dari guru maupun peserta didik. Setelah

melalui tahap ini, dilakukan uji coba luas yang melibatkan 18 siswa kelas II SDI Darus Sholihin. Uji coba luas bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital pada materi makna simbol-simbol Pancasila dan penerapan sila-sila Pancasila. Setelah kedua tahap uji coba tersebut selesai, dilakukan evaluasi berdasarkan hasil tanggapan guru dan siswa untuk menyempurnakan produk melalui tahap revisi akhir.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir pada model ADDIE. Pada tahapan ADDIE, tujuan utama yang ingin dicapai adalah agar bahan ajar yang telah dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik, khususnya dalam menganalisis makna dari simbol Pancasila. Keberhasilan bahan ajar ini akan ditentukan melalui hasil observasi dan evaluasi terhadap proses serta hasil pembelajaran yang diperoleh siswa selama uji coba berlangsung. Namun demikian, apabila dalam pelaksanaannya ditemukan bahwa bahan ajar tersebut belum sepenuhnya memenuhi harapan atau belum mencapai kriteria

keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya baik dari segi efektivitas, kejelasan isi, maupun daya tarik media pembelajaran maka akan dilakukan pencatatan terhadap berbagai masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh guru maupun peserta didik sebagai bahan pertimbangan. Catatan tersebut akan digunakan sebagai dasar dalam menyusun revisi terhadap bahan ajar. Revisi dilakukan secara menyeluruh dan terencana, dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada serta menyempurnakan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan lebih optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan bahan ajar hasil revisi akan memiliki kualitas yang lebih baik dan mampu memenuhi spesifikasi yang telah dirancang sebelumnya dalam pengembangan produk.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini menyajikan hasil dari uji coba bahan ajar berbasis *Google Sites* pada kelas II SDI Darus Sholihin dikuti dengan pembahasan yang mendalam mengenai hasil temuan ini. Uji coba dilaksanakan dalam 2 kategori yaitu, uji coba

terbatas dan uji coba luas. Kedua fase tersebut disusun dengan menilai efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pancasila.

1. Uji Coba Terbatas

Bahan ajar ini diuji kan secara terbatas pada 8 siswa tujuan diadakan uji coba terbatas ini untuk menilai efektivitas awal bahan ajar ini sebelum diimplementasikan pada skala yang besar. Proses uji coba dilakukan menggunakan bahan ajar ini sebagai penunjang dalam kegiatan belajar. Para siswa diberikan materi tentang pancasila melalui bahan ajar ini. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diberikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang sudah dipelajari menggunakan bahan ajar yang sudah dibuat oleh peneliti. Untuk menentukan kriteria keefektifan bahan ajar. Peneliti mengacu pada standar presentase yang diadaptasi dari Septyaningrum et al., (2023) sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Presentase Keevektifan Produk

Kategori	Percentase Keterlaksanaan
Sangat Baik	$x \geq 80\%$
Baik	$60\% \leq x < 80\%$
Cukup	$40\% \leq x < 60\%$
Kurang	$20\% \leq x < 40\%$
Sangat Kurang	$x \leq 20\%$

Septyaningrum et al., (2023)

Uji coba terbatas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari bahan ajar ini. Proses uji coba dilakukan menggunakan bahan ajar yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Melalui pelaksanaan uji coba ini. Diperoleh data yang dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan dalam menggunakan bahan ajar ini. Berikut data yang diperoleh dari uji coba terbatas.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Nilai pos-test
1.	SAP	100
2.	APR	90
3.	SFN	100
4.	SUK	80
5.	RUMI	90
6.	MBN	80
7.	MZA	90
8.	AHN	100

Rumus

Persentase ketuntasan(×)

$$= \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah Siswa}}$$

$$\times 100$$

Dengan perhitungan sebagai berikut

$$\text{Presentase} = \frac{8}{8} \times 100 = 100$$

Berdasarkan tabel 1 kriteria

presentase kevektifan produk presentase 100% yang berarti bahwa bahan ajar ini layak dinyatakan kedalam kategori sangat baik. Hasil ini

memberikan dampak positif bahwa bahan ajar ini memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa pada uji terbatas ini. Keberhasilan pada uji terbatas ini menjadi pondasi yang kuat untuk melanjutkan ke tahap uji coba luas. Dengan harapan hasil yang kelih kinsisten dan signifikan. Keefektifan ini menunjukkan bahwa perbaudan isi yang disajikan dalam bahan ajar berhasil membuat para siswa tertarik dan memfasilitasi pemahaman konsep yang sebelumnya denggap sulit.

Setelah melewati tahapan uji coba terbatas dan dinyatakan efektif selanjutnya akan diakan uji coba luas. Uji coba luas melibatkan 18 siswa kekas II Sdi Darus Sholihin yang menjadi subjek uji coba luas. Seperti pada uji coba terbatas, pada tahapan ini siswa juga mendapatkan perlakuan yang serupa, seperti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan bahan ajar ini, setelah itu siswa diberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir. Pendekatan konsisten ini memungkinkan peneliti untuk mengukur dampak bahan ajar secara lebih komperhesif pada populasi siswa yang lebih besar. Berikut merupakan hasil data uji coba luas yang diperoleh :

Tabel 3 Hasil Uji Coba Luas

No.	Nama	Nilai Post-Test
1.	AJA	100
2.	EFM	90
3.	MAS	100
4.	AND	90
5.	RAM	90
6.	RDM	90
7.	SSA	90
8.	AZN	80
9.	ARF	80
10.	MNA	80
11.	NKS	90
12.	MAR	90
13.	SAZ	70
14.	PMN	90
15.	RIS	90
16.	NAR	80
17.	AIR	90
18.	KAY	70

Persentase ketuntasan(×)

$$= \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{16}{18} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan tabel 1 kriteria presentase menunjukkan 88% berarti bahwa menunjukkan bahwa bahan ajar ini dinyatakan efektif dalam menunjang proses pembelajaran pancasila. Dari kedua hasil uji coba menunjukkan hasil konsiten.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar digital berbasis *Google Sites* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang masih bergantung pada buku teks dan metode verbal. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar ini mendapatkan skor validitas sebesar 88%, kepraktisan 95%, dan keefektifan 88%, yang berarti layak untuk digunakan. Penggunaan bahan ajar digital ini mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi makna simbol-simbol serta penerapan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, bahan ajar berbasis *Google Sites* ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif media inovatif, interaktif, dan mendukung literasi digital, khususnya dalam penguatan pendidikan karakter sejak dini di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C. D. (2021). Pemanfaatan teknologi melalui pelatihan penggunaan aplikasi google site bagi guru mgmp matematika smp kabupaten cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–29.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 1–8.
- Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1575–1580.