

PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE INTERAKTIF BERBANTUAN GOKALA UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN MENDALAM PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Intan Ayu Sekar Sari¹, Nur Indah Wahyuni²

^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

[¹aintanass27@students.unnes.ac.id](mailto:aintanass27@students.unnes.ac.id), [²indahnurindah@mail.ac.id](mailto:indahnurindah@mail.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to develop an interactive learning media named GOKALA (Google Site Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal) to enhance students' understanding and engagement in the Pancasila Education subject for fifth-grade elementary school students. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques include observation, interviews, expert validation, response questionnaires from teachers and students, as well as pretest and posttest results. The product was validated by material, media, and language experts, with average scores of 4.6, 4.46, and 3.9 respectively, categorized as very valid and valid. Response questionnaires indicate that teachers and students rated the media as very practical, with percentages of 86% and 93%. Effectiveness testing using pretest and posttest analysis resulted in an N-Gain score of 0.7078, categorized as high, with a 70.7% improvement in learning outcomes. These findings show that GOKALA is a feasible, practical, and effective digital platform to support interactive and meaningful learning in accordance with the Deep Learning Curriculum. This web-based media also enhances students' digital literacy and independent learning while making the learning process more engaging and contextual.

Keyword: interactive media, Google Sites, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bernama GOKALA (Google Site Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal) untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon dari guru dan siswa, serta hasil pretest posttest. Produk divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, dengan skor rata-rata masing-masing 4,6; 4,46; dan 3,9 yang dikategorikan sangat valid dan valid. Dari angket respon menunjukkan bahwa guru dan siswa menilai media ini sangat praktis, dengan persentase 86% dan 93%. Pengujian efektivitas

menggunakan analisis pretest dan posttest menghasilkan skor N-Gain sebesar 0,7078, yang dikategorikan tinggi, dengan peningkatan hasil belajar sebesar 70,7%. Temuan ini menunjukkan bahwa GOKALA merupakan platform digital yang layak, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran interaktif dan bermakna sesuai dengan Kurikulum Deep Learning. Media berbasis web ini juga meningkatkan literasi digital dan pembelajaran mandiri siswa sambil membuat proses belajar lebih menarik dan kontekstual.

Kata kunci: media interaktif, Google Sites, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan berkelanjutan yang tertuang dalam Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya pada Tujuan 4 (Quality Education) yang Menyoroti pentingnya penyelenggaraan pendidikan yang inklusif, merata, dan bermutu, serta mendukung tersedianya peluang belajar sepanjang hayat bagi setiap individu (Siahaan et al., 2023). Di Indonesia, implementasi SDGs bidang pendidikan diwujudkan melalui peningkatan mutu pembelajaran, pemerataan akses pendidikan, serta pemanfaatan teknologi digital untuk menjangkau seluruh peserta didik, termasuk di jenjang sekolah dasar.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah memberikan perubahan yang cukup besar dalam berbagai aspek dalam berbagai bidang kehidupan,

termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai media untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berkesadaran, bermakna, serta menyenangkan. Sesuai dengan (Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 Tentang Kurikulum Pendidikan Di Indonesia, 2025) yang menjelaskan bahwa Pembelajaran mendalam menjadi dasar penting dalam mengembangkan kesadaran diri secara spiritual dan sosial, yang bersifat bermakna, kontekstual, relevan dengan kehidupan, serta memberikan kebahagiaan lahir dan batin.

Seiring dengan perkembangan teknologi pada era digital, kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence/AI) menjadi salah satu inovasi yang berpotensi besar dalam mendukung pencapaian SDGs Pendidikan.

Pendidikan di Indonesia telah menghadirkan pembelajaran AI dalam sebuah Kurikulum Mendalam. Hal tersebut tercantum dalam Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial pada Pendidikan Dasar dan Menengah (2025) Dalam kurikulum pembelajaran mendalam, KA membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, memberikan umpan balik secara cepat, serta memfasilitasi eksplorasi pengetahuan secara mandiri. Namun, implementasi KA dalam pembelajaran dasar tidak selalu harus berbentuk sistem yang kompleks, melainkan dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang terintegrasi dengan teknologi informasi, seperti platform pembelajaran berbasis web yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Penggaron Kidul, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang pada hari Rabu, 14 Januari 2026, mendapatkan informasi bahwa sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Pembelajaran Mendalam. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan,

menyatakan bahwa 68% guru belum memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan hasil wawancara pada siswa menyatakan 71% siswa merasa bosan dan kurang tertarik saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran di SD Negeri Penggaron Kidul masih banyak menggunakan metode ceramah serta menjadikan buku teks sebagai sumber belajar utama. Media pembelajaran yang dimanfaatkan pun masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang menarik bagi siswa. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang seharusnya disampaikan secara visual, kontekstual, dan interaktif sering kali disajikan secara abstrak, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami hubungan antara lingkungan tempat tinggal dan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Pada penelitian (Kurniawan & Zabeta, 2025) yang berjudul Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar menjabarkan bahwa penggunaan media digital memiliki peran yang signifikan dalam

meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian, pada penelitian yang dilakukan oleh Jannah et al., (2024) tentang Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar, menyatakan bahwa pemanfaatan media digital secara optimal bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inklusif, dan bermakna. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, hal ini selaras dengan yang ditemukan di SD Negeri Penggaron Kidul bahwa dengan belum adanya media pembelajaran digital interaktif yang digunakan saat proses belajar mengajar, dapat membuat siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi.

Dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa Kelas V adalah kelas yang paling membutuhkan adanya inovasi media pembelajaran digital interaktif yang menarik pada materi karakteristik wilayah tempat tinggal di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Google Site,

yaitu layanan berbasis web yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara terintegrasi melalui teks, gambar, video, live worksheet, serta aktivitas interaktif lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan GOKALA (Google Site Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal) pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang disebut R&D atau Research and Development. Jenis penelitian Research and Development (R & D) merupakan suatu pendekatan atau serangkaian tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk

maupun meningkatkan serta menyempurnakan produk yang telah ada, sekaligus digunakan untuk menguji tingkat efektivitas produk tersebut (Okpatrioka, 2023).

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Zamsiswaya et al., (2024), model ADDIE digunakan untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam proses pembelajaran, khususnya untuk merancang produk pembelajaran yang efektif dan relevan sesuai kebutuhan siswa.

Teknik pengumpulan data observasi awal menggunakan Teknik wawancara dengan guru. Untuk menguji kelayakan media sebelum diuji cobakan dilaksanakan uji media, uji materi, dan uji bahasa pada ahli praktisi melalui angket. Terdapat angket responden yang diberikan kepada siswa dan guru kelas sebagai respon terhadap kepraktisan media.

Pada teknik analisis data menggunakan skala likert 1-5 untuk menguji kelayakan serta kepraktisan media dengan kategori respon berupa sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).

Pada keefektifan media terdapat hasil pretest dan posttest yang dihitung menggunakan N-Gain melalui IBM SPSS versi 30 untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Analysis

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang akan dilakukan adalah GOKALA (Google Site Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal), dirancang sebagai media inovatif yang dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam. Media GOKALA memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi karakteristik wilayah tempat tinggalnya secara visual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, media ini juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan literasi digital, serta membantu siswa mengaitkan materi karakteristik wilayah dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Design

Pada tahap ini, dimulai pembuatan produk menggunakan website <https://sites.google.com> yang

didesain secara menarik mulai dari memperhatikan elemen bentuk, warna, dan penempatan materi. Kemudian dikembangkan secara interaktif melalui materi yang dikemas secara menarik, penambahan video pembelajaran, penggunaan live worksheets, serta menyediakan soal evaluasi melalui sebuah game interaktif.

Development

Website interaktif yang dikembangkan bernama GOKALA (Google Site Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal) yang dapat diakses melalui link berikut ini:

<https://sites.google.com/students.une.ac.id/karakteristikwilayahkelas5/>.

Tampilan dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tampilan home



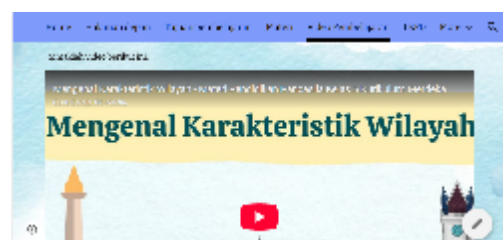
Gambar 2. Tampilan halaman depan



Gambar 3. Tampilan CP & TP



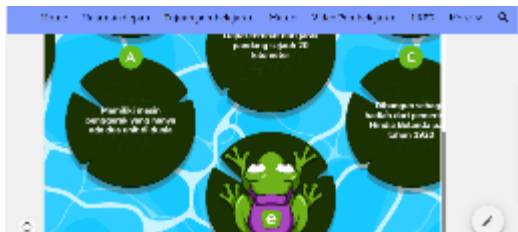
Gambar 4. Tampilan materi



Gambar 5. Tampilan video pembelajaran



Gambar 6. Tampilan LKPD



Gambar 7. Tampilan game



Gambar 8. Tampilan profil pengembang

Untuk mengembangkan media dengan lebih baik lagi serta menguji kelayakan media pembelajaran, dilakukan uji validasi dalam 3 aspek yaitu validasi ahli materi, uji validasi ahli media, dan uji validasi Bahasa.

Tabel 1. Interval skor dan kategori

Interval	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup valid
1,80 – 2,60	Kurang valid
0 – 1,79	Sangat kurang valid

Tabel 2. Hasil kelayakan media pembelajaran interaktif GOKALA

Aspek	Skor	Kategori
Kelayakan Media	4,46	Sangat Valid
Kelayakan Materi	4,6	Sangat Valid
Kelayakan Bahasa	3,9	Valid

Dari hasil penelitian uji kelayakan melalui validasi 3 aspek ahli praktisi, yang pertama pada uji validasi ahli materi yang dilaksanakan oleh Eva Nur Hidayah, S. Pd., M. Pd. mendapatkan skor rata-rata 4,6 dan dinyatakan sangat valid. Kedua, uji validasi media yang dilaksanakan oleh Bagas Kurnianto, S. Pd., M. Pd. memperoleh skor rata-rata 4,46 dan dinyatakan sangat valid. Ketiga, uji validasi Bahasa yang dilaksanakan oleh Dr. Sri Sukasih, S. S., M. Pd. memperoleh skor rata-rata 3,9 dan telah dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil penilaian validasi para ahli, media pembelajaran berbantuan web Google Sites dinyatakan layak untuk diuji coba dengan beberapa revisi dan penyempurnaan. Masukan serta saran dari validator kemudian ditindaklanjuti melalui proses perbaikan atau revisi media.

Implementation

Pada tahap ini dilaksanakan uji coba produk kepada siswa V sejumlah 23 anak dan guru kelas V melalui sebuah angket responden untuk menguji kepraktisan.

Tabel 3. Interval skor kepraktisan media

Skor	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Sangat Kurang Praktis

Tabel 4. Hasil angket responden siswa dan guru

Validasi	Jumlah	Skor	Prese	Kate
tor	ah	Max	ntase	gori
	Skor			
Guru	43	50	86%	SP
Siswa	755	805	93%	SP

Dari hasil angket yang dibagikan pada guru kelas menunjukkan hasil sebesar 86% dan dinyatakan sangat praktis. Kemudian, pada hasil angket sejumlah 23 siswa memperoleh hasil 93% dan dinyatakan sangat praktis.

Keefektifan Media GOKALA

Pada proses uji coba produk GOKALA (Google Sites Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal), diperoleh hasil pretest dan posttest siswa yang dapat dilihat pada tabel Berikut ini.

Tabel 5. Hasil pretest dan posttest

No	Nama	Pre test	Post test	Selisih
1	AAA	75	90	15
2	AMA	55	80	25
3	AZK	65	85	20
4	AS	70	90	20
5	ADP	60	85	25
6	BAA	75	95	20
7	DWC	75	95	20
8	FYN	50	80	30
9	FRA	60	90	30
10	HIN	55	85	20
11	KAG	80	100	20
12	KAA	65	90	25
13	KRA	75	95	20
14	MBA	70	95	25
15	MDA	65	85	20
16	MDB	50	80	30
17	MFS	60	90	30
18	MFF	80	100	20
19	MRN	70	95	25
20	NAD	70	90	20
21	NAM	80	95	15
22	SPP	50	75	25
23	WZA	60	85	25
Jumlah		1515	2040	525
Rata-rata		65,8	88,6	22,8%
		%	%	

Pada tabel 5 menunjukkan hasil pretest saat belum menggunakan media interaktif GOKALA dan hasil posttest yang didapat Setelah menggunakan media interaktif GOKALA untuk menunjang pembelajaran. Hasil pretest dan posttest menunjukkan selisih

peningkatan sebesar 22,8%. Hasil tersebut juga diuji menggunakan N-Gain pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil uji N-Gain

	N	Mean	Kriteria
N-Gain Score	23	0.7078	Tinggi
N-Gain Percent	23	70.7798	Cukup Efektif

Hasil uji N-Gain pada media interaktif GOKALA memperoleh nilai N-Gain score sebesar 0,7078 yang menunjukkan masuk dalam kategori >0,7 dan dinyatakan masuk kategori tinggi. Kemudian pada N-Gain persen memperoleh nilai sebesar 70% yang menunjukkan masuk kategori 56%-75% dan dinyatakan cukup efektif.

Evaluation

Pada tahap evaluasi ini, peneliti meninjau kembali media pembelajaran GOKALA berdasarkan hasil uji validasi materi, uji validasi Bahasa, uji validasi media, angket guru, angket siswa, dan dari hasil pretest posttest yang diberikan pada siswa kelas V.

Media pembelajaran hadir untuk menjembatani informasi yang diberikan guru terhadap siswanya. Sebagaimana dijabarkan oleh Hamka (dalam Daniyati 2023:284) bahwa

media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berbentuk fisik atau pun non fisik yang dengan sadar digunakan sebagai perantara bagi tenaga pendidik dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya lebih efektif serta efisien. Sedangkan menurut Rahman et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana stimulasi yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran penting digunakan untuk mendukung pembelajaran agar lebih optimal. Media pembelajaran yang baik tidak hanya berjalan satu arah, namun harus menjadi interaksi dua arah pada guru dan siswa. Maka, diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah teknologi yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. (Kustanto et al., 2024).

Melalui media interaktif berbantuan google sites yang dikembangkan, GOKALA (Google Sites Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal), membuat pembelajaran di

kelas jadi menarik dan menumbuhkan antusias siswa terhadap materi yang diberikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan GOKALA (Google Sites Karakteristik Wilayah Tempat Tinggal) dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V sekolah dasar. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6 (sangat valid), ahli media 4,46 (sangat valid), dan ahli bahasa 3,9 (valid). Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 86% dan siswa sebesar 93%, yang berarti media ini mampu menarik minat belajar serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi karakteristik wilayah tempat tinggal.

Selanjutnya, hasil uji keefektifan melalui analisis N-Gain menunjukkan skor sebesar 0,7078 dengan kategori tinggi dan persentase peningkatan 70,7%, yang menandakan media GOKALA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar

siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis web ini dapat menjadi alternatif inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong kemandirian belajar siswa, serta mendukung implementasi Kurikulum Pembelajaran Mendalam yang berorientasi pada literasi digital dan pembelajaran bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Jannah, M., Nursyalila, E., Marsyalia, L., Rahmadhani, Z., Hana, P., Program, P., Pendidikan, S., & Sekolah Dasar, G. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6, 58–65.

- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Kustanto, P., Bram Khalil, R., & Noe'man, A. (2024). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 5(1), 83–94.
<https://doi.org/10.31599/6x0dfz47>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, Vol.1, 86–100.
- Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 Tentang Kurikulum Pendidikan Di Indonesia (2025).
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Irfan Syam, M., Mukramin, un, Ode Ingra Kurnawati, W., Muhamamdiyah Makassar, U., Sultan Alauddin No, J., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03).
- Siahaan, R. L. M., Juli Arianti, & Thalib, N. (2023). Perkembangan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis SDGs 4. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 975–985.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.316>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation) (Vol. 8).