

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites dan Game Educaplay Pada Kelas 2 Sekolah Dasar

Hafisatul Mukharomah^{1*}, Leny Suryaning Astutik²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung
Email: hafisa139@gmail.com^{1*}

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Penggunaan media yang hanya berfokus pada buku paket dapat menyebabkan kebosanan dan menghambat pemahaman materi. Di SD Negeri 3 Rejotangan, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, dan menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis web menggunakan platform Google Sites dan permainan edukatif Educaplay. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 SD Negeri 3 Rejotangan yang berjumlah 18 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas 2 SD Negeri 3 Rejotangan sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 89,75%, dan validasi oleh ahli materi sebesar 83%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Dari segi kepraktisan, hasil angket respon guru menunjukkan nilai 94%, dan respon peserta didik sebesar 88,7%, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites dan Educaplay dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.

Keywords: Game educaplay, Google sites, Media pembelajaran, Pengembangan

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menurut (Nuryati et al., 2022) adalah suatu proses interaksi dua arah yang terjadi antara guru dan peserta didik. Peranan guru dalam pembelajaran bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran pada masa sekarang lebih menuntut tenaga pendidik, kependidikan dan peserta didik untuk menguasai keterampilan yang relevan melalui pembelajaran dengan mengikuti perkembangan bidang Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi (IPTEK) (Chofifah & Gunansyah, 2023). Pembelajaran era digital diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Penggunaan media pembelajaran tersebut digunakan disaat proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan belajar peserta didik.

Media adalah suatu perangkat pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis website atau disingkat web. Penggunaan media website dapat memberikan kontribusi pada pembelajaran sehingga

pembelajaran menjadi interaktif dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Najah & Lestari, 2024). Salah satu media pembelajaran berbasis *web* yang mudah digunakan dan mudah diakses baik oleh peserta didik maupun guru yaitu *Google Sites*. *Google Sites* dinilai sebagai alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan modern. *Platform* ini tidak hanya memungkinkan pembuatan situs *web*, tetapi juga mendukung pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Penggunaan media *web google sites* diintegrasikan dengan berbagai *platform website* salah satunya dengan *game educaplay*. *Educaplay* adalah platfrom media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi sebagai media dalam memberikan materi pelajaran. Berdasarkan analisis hasil observasi awal pada hari Selasa, 17 Desember 2024 di SD Negeri 3 Rejotangan terdapat permasalahan pada peserta didik yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi seperti media berbasis teknologi atau digital. Peserta didik hanya berfokus pada buku paket, modul peserta didik sebagai sumber utama. Peserta didik terlihat jenuh dan bosan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Penelitian ini didasarkan pada relevansi terhadap penelitian terdahulu yang dinyatakan dengan beberapa pendapat dari suatu penelitian. Penelitian pertama berupa penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “*Nares*” berbasis *Google Sites* pada Materi Indonesia Kaya

Raya Kelas V Sekolah Dasar menunjukkan hasil presentase angket peserta didik, kepraktisan media ini mendapatkan nilai presentase 84,82% dengan kriteria ”sangat praktis” (Chofifah & Gunansyah, 2023).

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* dan *Game Educaplay* pada kelas 2 Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan serta kepraktisan dari media tersebut (Megawati et al., 2022). Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan *ADDIE* yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Model pengembangan *ADDIE* ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Rejotangan. Partisipan pada penelitian ini yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, guru kelas 2 dan peserta didik kelas 2 SD Negeri 3 Rejotangan. Jenis data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dari hasil

instrumen lembar validasi ahli media, ahli materi dan hasil angket peserta didik. Data kualitatif diperoleh melalui kritikan, tanggapan, dan saran yang disampaikan ahli materi, ahli media, dan penilai dari guru dan peserta didik kelas 2 SD Negeri 3 Rejotangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi awal, wawancara awal, angket/kuesioner dan dokumentasi. Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi media dan materi, lembar angket respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* pada kelas 2 Sekolah Dasar. Adapun 5 tahapan model pengembangan ADDIE dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay*. Tahap analisis ini berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 SD Negeri 3 Rejotangan. Adapun penjabaran terkait permasalahan sebagai berikut:

- Analisis kebutuhan guru dan peserta didik
- Analisis materi pendidikan pancasila
- Analisis tujuan

2. Tahap perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap kedua pengembangan model ADDIE pada

pengembangan produk media. Tahap perencanaan ini terdapat 2 arah yaitu merancang pembuatan media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* selanjutnya proses membuat instrumen media.

3. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap pengembangan ini melakukan langkah-langkah pembuatan produk media pembelajaran berbasis *web google sites* yang dikolabirasikan dengan *game educaplay* kemudian dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur baru di dalamnya. Platform yang digunakan antara lain *website google sites*, *pinterest*, *website game educaplay*, *you tube* dan gambar. Fitur-fitur ini dikembangkan semenarik mungkin untuk membuat desain media yang diharapkan. Berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan produk antara lain:

- Pilih media yang cocok dengan tampilan menarik.
- Gunakan gambar-gambar sebagai tampilan *background* simbol keberagaman agama yang sesuai pada *pinterest*.
- Membuat konten materi simbol keberagaman agama yang ditandai dengan tempat ibadah, kitab suci dan hari raya.
- Gunakan penambahan fitur-fitur *You Tube* dan *website game educaplay* yang dikolaborasikan pada *web google sites*.

Penyelesaian pembuatan media yang didesain dengan beberapa fitur terbaru ini diakhiri dengan melakukan validasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat

kevalidan media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* yang telah dirancang untuk pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* yang telah selesai dibuat akan diserahkan kepada validator untuk dinilai dan direvisi sesuai dengan saran validator sebagai perbaikan produk media agar dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan peserta didik. Hasil penilaian dari validasi ahli media dirata-rata dengan nilai 89,75 % menunjukkan bahwa penilaian media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* dinyatakan “sangat valid”. Hasil tersebut digunakan sebagai penilaian produk media yang dapat digunakan sesuai dengan saran perbaikan dan revisi.

Hasil penilaian dari kedua validasi ahli materi dirata-rata dengan nilai 83% menunjukkan bahwa penilaian materi pada media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* dinyatakan “sangat valid”. Materi pada produk media ini dinyatakan sangat valid untuk diuji coba pada siswa kelas 2 SD Negeri 3 Rejotangan. Hasil tersebut digunakan sebagai penilaian materi yang dapat digunakan sesuai dengan saran perbaikan dan revisi.

4. Tahap implemetasi

Tahap implementasi ini merupakan tahap keempat pada pengembangan media model *ADDIE* yang menerapkan pengembangan media yang telah dibuat. Media berbasis *web google sites* yang dikolaborasikan dengan *game educaplay* ini diterapkan kepada peserta didik kelas 2 SD Negeri 3 Rejotangan yang berjumlah 18 peserta didik. Pelaksanaan implementasi

produk ini dilaksanakan pada hari Kamis, 17 April 2025. Uji coba penelitian ini dilakukan oleh Ibu SR selaku wali kelas 2 dan peserta didik. Uji coba tersebut dilakukan dengan skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil berjumlah 4 peserta didik sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan seluruh peserta didik. Hasil penerapan produk media tersebut diberikan suatu apresiasi berupa angket yang ditujukan kepada guru dan peserta didik. angket tersebut berisikan respon, penilaian guru dan peserta didik terhadap media dengan beberapa aspek. Penilaian ini berupa nilai skala likert 1 sampai 5 dengan pilihan sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penilaian tersebut bervariasi sesuai dengan penilaian peserta didik dengan penghitungan penilaian sebagai berikut (Putri & Pratiwi, 2022)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai keseluruhan}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase nilai kepraktisan dapat dianalisis dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Presentase Kepraktisan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0 – 20%	Sangat tidak praktis

Sumber: (Chofifah & Gunansyah, 2023).

Berikut pemaparan hasil angket guru dan angket peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Skor Respon Guru Pada Uji Coba Produk

N o.	Nama	Pernyataan										Juml ah skor	Pers entas e	Kateg ori
		Penggunaan media					Materi							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	SR	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	47	94 %	Sangat praktis
	Jumlah	28					14					5		
	Persenta se	93 %					93 %					100 %		Sangat praktis

Data kuantitatif yang diperoleh melalui instrumen angket guru menunjukkan skor yang dihasilkan yaitu 47 dengan persentase 94 %. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah sangat baik. Adapun data kualitatif yang terdapat pada angket guru ini diuji coba produk ini yaitu komentar dan saran pada media pembelajaran ini menjadikan peserta didik senang dengan media dan mudah memahami materi pada media dalam pembelajaran.

Tabel 3. Skor Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil

N o.	Nama	Pernyataan										Juml ah skor	Pers entas e	Kategor i
		Kemenarikan					Ketepat an materi		Efektivi tas media					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	SAA	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	47	94 %	Sangat praktis
2.	MIR	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	47	94 %	Sangat praktis
3.	NKH	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	92 %	Sangat praktis
4.	RSAP	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	45	90 %	Sangat praktis
Jumlah skor		112					54		19			185		
Persenta se		93,33%					90%		95%			46	92,5 %	Sangat praktis

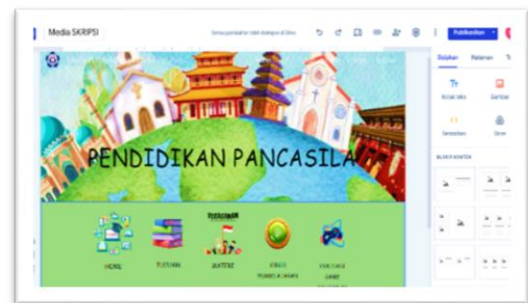
Data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji coba kelompok kecil kepada 4 peserta didik menunjukkan bahwa skor persentase masing-masing peserta didik antara lain 94%, 94%, 92% dan 90% dengan nilai rata-rata 92,5%. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* dinilai valid.

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji coba kelompok besar kepada 14 peserta didik menunjukkan bahwa dengan rata-rata 44,3 dengan skor persentase 88,7%. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* dinilai sangat valid dan sangat baik digunakan oleh peserta didik.

5. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir pada tahap model pengembangan *ADDIE*. Tahap evaluasi ini memaparkan hasil proses pengembangan media, hasil kevalidan media dan hasil kepraktisan media yang telah selesai dikembangkan berdasarkan penilaian ahli.

Hasil dari pengembangan media ini dikolaborasikan dengan berbagai fitur online yang membutuhkan jaringan internet. Fitur tersebut seperti *you tube*, *google*, dan yang utama yaitu *game educaplay*. Pemaparan media ini nanti menggunakan proyektor dan laptop sehingga seluruh peserta didik dapat melihat secara bersama-sama dengan media tersebut.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media

Adapun hasil kevalidan media ini diperoleh nilai 89,75 % yang menunjukkan bahwa penilaian media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* dinyatakan “sangat valid” dengan revisi yang telah dituliskan oleh ahli media. Hasil selanjutnya berupa kevalidan materi yang digunakan memperoleh nilai 83% yang menunjukkan bahwa penilaian materi pada media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* dinyatakan “sangat valid” dengan sedikit revisi. Penilaian

kualitatif pada media ini menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan.

Adapun hasil dari kepraktisan media ini adalah 88,7% dengan kategori “sangat praktis”. Nilai kepraktisan ini diperoleh dari penilaian media pembelajaran berbasis *web google sites* dan *game educaplay* yang telah dipaparkan kepada peserta didik dengan harapan dapat bermanfaat dan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan berisi rangkuman singkat atas hasil penelitian dan pembahasan. [Times New Roman, 12, normal], spasi 1,3. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* dan *game educaplay* pada kelas 2 Sekolah Dasar dapat diambil kesimpulan diantaranya.

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* dan *game educaplay* dilakukan di SD Negeri 3 Rejotangan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 materi simbol keberagaman agama. Peneliti ini menggunakan 5 tahapan model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).
2. Uji kevalidan produk media pembelajaran berbasis *google sites* dan *game educaplay* melalui validasi ahli media dan ahli materi mendapatkan persentase dengan nilai 89,75% dari ahli media dan nilai 83% dari ahli materi. Kedua persentase nilai kevalidan media dan materi dinyatakan

“sangat valid” sehingga media dan materi layak dan dapat digunakan.

3. Uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *google sites* dan *game educaplay* dari hasil angket respon guru dan peserta didik memperoleh nilai persentase 94% dari angket respon guru dan 88,7% dari angket respon peserta didik skala besar. Kedua persentase kepraktisan media dan materi dinyatakan “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan materi pada media dapat digunakan guru dan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya, kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan doanya, penulis yang telah meluangkan waktunya untuk tetap bersemangat mengerjakan artikel ini, teman-teman yang telah membantu penyusunan dan telah memberikan suport dalam pembuatan artikel ini. Terimakasih buat semuanya yang telah memberikan dukungan, arahan, bimbingan dan suport selama ini dengan harapan kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chofifah, Y. A. N., & Gunansyah, G. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Nares ” Berbasis Google Sites Pada Materi Indonesia Kaya Raya Kelas V Sekolah Dasar*.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Najah, N. Q., & Lestari, A. S. B. (2024). Studi Literature: Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

- Matematika Berbasis Web Google Site Pada Materi Himpunan. *Jurnal Jendela Matematika*, 2(01), 37–44.
<https://doi.org/10.57008/jjm.v2i01.644>
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2486–2494.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putri, D. A., & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 94–105.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p94-105>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Situngkir, D. M., Situmorang, M. V., & Siagian, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas VIII. *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 6(1), 355-369.