

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB GOOGLE SITES*
PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVC
SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :
Siti Zuhrotun Nisa'
NIM : T20194135

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB GOOGLE SITES*
PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVC
SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Siti Zuhrotun Nisa'
NIM : T20194135

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIP.198606172015031006

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB GOOGLE SITES*
PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVC
SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis

Tanggal : 09 November 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Moh. Anwar, M.Pd.
NIP. 196802251987031002

Mohammad Kholil, M.Pd
NIP. 198606132015031005

Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”(Q.S Al-Insyirah, 94 : 5-6)*

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*-nya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetap berjuang ya.”



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: PT Alqosbah Karya Indonesia, 2021),596

PERSEMBAHAN

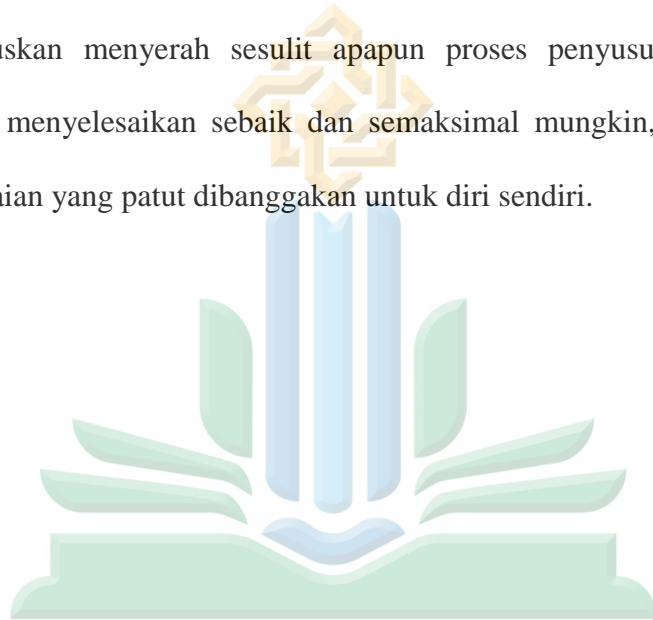
Terucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya Karya Tulis Ilmiah yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan penulis kuat sehingga bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

1. Yang istimewa dan yang utama saya persembahkan kepada kedua orang tua yang saya cintai yaitu Ayahanda Asmu'i dan Ibunda Siti Rosyidah, S.Ag, laki-laki dan perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat dan membuat saya bangkit dari kata menyerah dengan memberikan motivasi, mendoakan dan memberi dukungan penuh sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini.
2. Kepada Bude saya tercinta Dra. Mukarromah dan Hj. Musifah serta kedua Kakak saya tercinta Yuliana Rohmawati, S.Pd. dan Ahmad Hafidh Alfian Jauhari, S.E. yang menjadi salah satu alasan semangat tinggi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Tuan pemilik NIM D20193117 terimakasih telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah, menjadi pendengar yang baik, dan banyak berkontribusi dalam penulisan skripsi ini. Mendahulukan kepentinganku, meluangkan

waktu, tenaga, pikiran, materi maupun moril. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalananku hingga saat ini. Tetaplah nyaman menjadi kamu seperti kamu membuat saya nyaman menjadi saya dengan segala kekurangan.

4. Terakhir untuk pemilik skripsi ini yaitu Siti Zuhrotun Nisa'. Terimakasih telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang penulis tempuh saat ini.

5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Kepada dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan ikhlas selama penulis menempuh ilmu di kampus mulai awal hingga akhir.
7. Bapak Hizbullah Muhib, S.E., M.M, selaku Kepala Sekolah SD Al Baitul Amien 02 Jember yang telah memberikan izin atas penelitian kepada penulis.
8. Ibu Aulia Salsabila Putri, S.Pd selaku wali kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penelitian.
9. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga penulisan skripsi ini, yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik bersifat konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap sungguh dengan rahmat dan Izin-Nya mudah – mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pihak – pihak yang bersangkutan.

Jember, 28 November 2023

Siti Zuhrotun Nisa'
NIM.T20194135



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Siti Zuhrotun Nisa', 2023. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Segiempat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember*".

Kata Kunci: Pengembangan, Google Sites, Matematika, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika, pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting bagi siswa dan menjadi pembelajaran pokok, sehingga perlu adanya inovasi dan kreativitas sebagai guru kelas dalam proses pembelajaran, agar materi yg diajarkan dapat tersampaikan dengan baik terhadap siswa. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Ketepatan memilih media merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan hasil pebelajaran. Dengan adanya bantuan media *Berbasis Web Google Sites* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV C di SD Al- Baitul Amien 02 Jember.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember? 3) Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember? 4) Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember?

Tujuan dari penelitian ini yakni 1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember 2) Untuk mengetahui kelayakan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember 3) Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember 4) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Berbasis Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE dengan instrumen pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan angket.

Hasil dari penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut : 1) Proses pengembangan media menghasilkan web Google sites 2) Media *Web Google Sites* layak untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar dikarenakan telah teruji dan divalidasi oleh tiga pakar ahli yakni ahli media 82,3%, materi 94,2% dan guru 100% kelas sehingga memiliki rata-rata sebesar 92,23% jadi bisa disimpulkan bahwa media *Web Google Sites* layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember. 3) Media *Web Google Sites* dikategorikan menarik dikarenakan berdasarkan angket yang diperoleh terdapat peningkatan sebesar 16,26%, pada angket ketertarikan media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember, angket pertama sebesar 67% menjadi 83,26%. 4) Media *Web Google Sites* efektif meningkatkan hasil belajar belajar siswa ditandai dengan hasil presentase nilai yang meningkat. Hasil belajar pada pre-test dengan rata-rata 45,83 dan post-test sebesar 91,46 sehingga mengalami peningkatan sebesar 45,63% sehingga dikategorikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	26

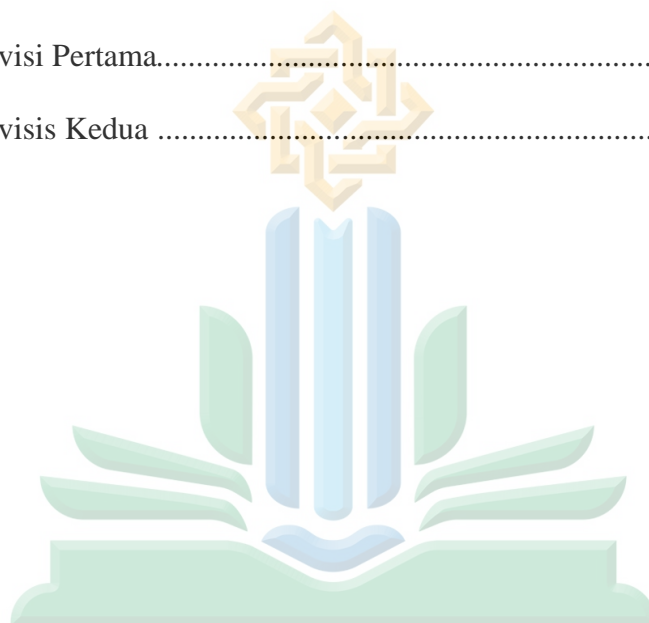
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	51
C. Uji Coba Produk	53
D. Desain Uji Coba	54
E. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	65
A. Penyajian Data Uji Coba	65
B. Analisis Data	84
C. Revisi Produk	88
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	91
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi 1	91
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	98
C. Kesimpulan	99
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Modul Ajar Matematika Unit 6 Segiempat Kelas IV SD/MI Kurikulum Merdeka	10
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	23
Tabel 3.1 Tabel Indikator pada Aspek Isi	58
Tabel 3.2 Tabel Indikator Angket Pada Aspek Desain	59
Tabel 3.3 Indikator angket pada aspek pembelajaran	59
Tabel 3.4 Indikator angket pada aspek penggunaan	60
Tabel 3.5 Kriteria Validasi	62
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kemenarikan	63
Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Produk.....	64
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli	73
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	76
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 1 dan 2	81
Tabel 4.5 Hasil Nilai Pre-Test	82
Tabel 4.6 Hasil Data Post-Test	83
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli	85
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik.....	86
Tabel 4.9 Data Analisis Keefektifan	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE	50
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk	54
Gambar 4.1 Rancangan desain awal	70
Gambar 4.2 Rancangan desain pengembangan.....	72
Gambar 4.3 Penyampaian materi segiempat.....	80
Gambar 4.4 Penggunaan media <i>Web Google Site</i>	80
Gambar 4.5 Revisi Pertama.....	88
Gambar 4.6 Revisis Kedua	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang diikuti dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi (IPTEK) pada abad ke 21 telah memberikan dampak perubahan pada pendidikan. Salah satu perubahan yang terjadi pada pendidikan adalah pergeseran pemakaian media dari konvensional menuju media berbasis teknologi. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempermudah guru untuk menyampaikan konsep materi yang bersifat abstrak. Salah satu ciri media berbasis teknologi adalah menggabungkan teknologi sebagai alat yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan proses belajar siswa.¹ Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi digital, keterampilan berkomunikasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu, dan berpikir kreatif.²

Seperti yang sudah dijelaskan dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

¹ Irfan Yusuf, dkk, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Modern Berbasis Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Abad 21 dan Kurikulum 2013”, *Jurnal Pancaran Pendidikan*, Universitas Jember, Vol. 4. No. 2, Mei 2015,189.

² Lee Chou Hiong and Kamisah Osman, “A Conceptual Framework for the Integration of 21st Century Skill in Biology Education”. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering, and Technology*, National University of Malaysia. Vol. 6, No. 16, September 2013, 2976.

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadi, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Informasi dan kemajuan yang diperluas akan melibatkan upaya perubahan dalam penggunaan hasil mekanis dalam pertemuan yang berkembang.⁴ Oleh karena itu, agar pelatihan tidak ditinggalkan begitu saja karena dorongan ilmu pengetahuan dan pengembangan, maka perlu dilakukan perubahan-perubahan, terutama yang berkaitan dengan faktor penampilan di sekolah. Salah satu faktornya adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik agar dapat menyampaikan materi ujian kepada siswa dengan cara yang bermanfaat dan menarik.⁵

Media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pengajaran mencakup bahan-bahan tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan, slide, OHP/OHT, objek-objek nyata, dan rekaman video atau film. Selain itu, bisa juga berupa metode mutakhir seperti komputer, DVD, CD-Room, internet, dan penggunaan fasilitas konferensi video secara interaktif.⁶

Media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, tanggung jawab media menjadi sangat penting

³ Peraturan Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003, Peraturan Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Realistic, 2013)

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 2.

⁵ Dina Indriana, *Instrumen Media Pertunjukan Berbeda*, (Jogjakarta 2021), 16.

⁶ Asnawir dan Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2022) 8.

mewujudkan dimana dalam perkembangannya media pada umumnya tidak dilihat hanya sebagai alat saja namun merupakan bagian mendasar dari kerangka sekolah dan pembelajaran.⁷

Media yang baik akan memudahkan siswa dalam menangkap materi dan mengapresiasi pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan guru harus fokus pada materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Jika kita memilih beberapa media pembelajaran yang tidak wajar, maka akan memberikan hasil yang tidak dapat diterima, sehingga target pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran siswa masih bergantung pada pengalaman pendidikan karena dalam pengalaman yang berkembang terdapat kerjasama antar siswa dan sumber belajar. Selain itu, guru juga menentukan kemajuan pengalaman yang berkembang karena guru merupakan penyampai informasi dari sumber belajar kepada siswa, sehingga informasi yang diperoleh siswa dipercaya dapat menjadi acuan untuk membantu siswa dalam melakukan perubahan positif. Selain itu, pengalaman yang bertambah akan lebih berarti bagi siswa dengan asumsi pengalaman yang bertambah itu menghibur. Dengan cara ini, pengalaman yang biasa tumbuh harus diubah menjadi pengalaman pendidikan yang bermakna dan menyenangkan.⁸

⁷ Tutup Ayu, Tjipto Haryono., dan Reni Ambarwati, "Legitimasi Kartu Permainan Domino Invertebrata Sebagai Penentu Hasil Belajar Siswa Kelas X SMP, Pembelajaran IPA Berkala Logika Bioedu", vol. 5 no. 3 (2016), 151-152.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 15.

Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.⁹

Fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah menyebabkan pendidik harus menuangkan kreatifitas dalam pembelajaran. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan pendidik dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreatifitas tersebut. Kreatifitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.

Pemilihan media pembelajaran mungkin merupakan hal yang utama dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman, untuk mencapai hasil belajar yang ideal. Banyak media telah muncul dan berfluktuasi dan inovasi semakin berkembang dalam seratus tahun ke-21. Sesuai dengan kemajuan

⁹ Mulyasa, *Menjadi Instruktur Ahli, Menjadikan Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Muda Rosdakarya, cet. 4, 2016), 51.

teknologi, media pembelajaran yang sudah ada pun ikut berkembang, salah satunya adalah media pembelajaran daring, hal ini didukung dengan hasil eksplorasi yang dipimpin oleh Dedy Juliandri Panjaitan dkk, dengan hasil yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis situs dapat meningkatkan inspirasi belajar siswa.¹⁰ Selain itu, penelitian yang diarahkan oleh Gusti Askolani Habibi dan Ari Kurniawan juga mengatakan bahwa media pembelajaran online dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹ Sebuah situs pada dasarnya adalah kerangka server web yang dapat menumpuk laporan dengan organisasi unik, dalam bahasa markup yang disebut *HTML HyperText (Markup Language)*.

Mengingat penjelasan tentang media pembelajaran pada gambaran sebelumnya, penjelasan mengenai media pembelajaran juga terdapat dalam Al-Quran surah An-Nahl ; 44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Makna: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”¹²

¹⁰ Dedy Juliandri Panjaitan, Muhammad Ridwan, Rima Aprilia, “Mengembangkan Lebih Lanjut Media Pembelajaran Berbasis Situs untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Abad Pertengahan Pandemi Virus Corona, Buku Harian Program Studi Pelatihan Aritmatika”, Vol. 11 Nomor 2 (2022), 1524-1536.

¹¹ Gusti Askolani Habibi dan Ari Kurniawan, “Kemajuan Media Pembelajaran Daring untuk Memperlancar Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Materi Keseimbangan Benda Tak Tertekuk Kelas XI SMA Antartika Sidoarjo, Buku Harian Siswa Inovasi Instrukturif”, Vol. 4, tidak. 2 (2023)

¹² Department of Religion of the Republic of Indonesia, *Al-Qur'an and Translation*, (Holy: CV Mubarakatan Thoyyibah), 271.

Dalam ayat diatas berdasarkan Tafsir kementerian agama bahwa ayat ini menjelaskan Allah menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW supaya beliau menjelaskan kepada manusia mengenai ajaran, perintah, larangan dan aturan hidup yang harus mereka perhatikan dan amalkan.

Bisa di interpretasikan oleh peneliti bahwa Nabi Muhammad SAW menjelaskan ajaran, perintah dan larangan Allah menggunakan media yakni Al-Qur'an, namun penelitian kali ini membahas Media Pembelajaran Berbasis *Website*.

Website adalah nama umum untuk Web. Web adalah bagian dari Internet yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat diakses oleh program Web. Meskipun Internet jelas merupakan bagian terbesar dari Web, keduanya unik dalam kaitannya satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan calon peneliti di SD Al Baitul Amien 02 Jember pada ruang kelas IVC dalam proses pembelajaran suasana kelas berlangsung kurang aktif dan menarik, pada saat proses pembelajaran pendidik melakukan metode ceramah, tanya jawab serta menayangkan media yang kurang menarik, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi ketika pembelajaran.¹³

Menurut kepala SD Al Baitul Amien 02 Jember yaitu Bapak Hizbullah muhib, beliau mengatakan bahwa :

“Hampir di setiap kelas, siswa lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan media yang berkaitan dengan teknologi, khususnya dalam pembelajaran Matematika, oleh karena itu pembuatan media pembelajaran sangatlah penting.” Media pembelajaran sangat penting

¹³ Observasi SD Al Baitul Amien 02 Jember 30 Januari 2023

dalam pengalaman pendidikan karena kehadirannya Media pembelajaran dapat mempengaruhi bagaimana siswa dapat memaknai materi yang diajarkan sehingga dapat menggugah semangat siswa untuk memahami sehingga pengalaman belajar menjadi menarik.”¹⁴

Ibu Aulia Salsabila Putri selaku wali kelas IVC juga mengatakan

bahwa :

“Sebenarnya kita sangat menginginkan media pembelajaran, media yang bisa digunakan untuk meningkatkan inspirasi siswa. Beliau juga menyampaikan bahwa kita telah melibatkan media dalam pengembangan pengalaman seperti gambar, namun media yang digunakan hanya yang tersedia di internet. Banyak sekali kendala yang kita alami, salah satunya adalah keterbatasan waktu, sehingga para pendidik di sini lebih banyak mengandalkan buku, LK (Lembar Kerja) dan sering memanfaatkan teknik bicara dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman serta menampilkan media pada proyektor..¹⁵

“Lebih cerdas konsentrasi menggunakan proyektor, agar saat jam pelajaran tidak melelahkan dan merasa lebih bahagia”¹⁶

Ujar Aida Azzahra salah satu siswa kelas IV C SD Al Baitul Amien

02 Jember.

Peneliti memilih penelitian ADDIE dikarenakan dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

Beberapa uraian diatas, peneliti memilih media pembelajaran berbasis *Web* untuk dikembangkan di SD Al Baitul Amien 02 Jember agar dalam proses pembelajaran peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

¹⁴ Hizbullah Muhib di wawancarai oleh penulis, Jember 7 Februari 2023

¹⁵ Aulia Salsabila Putri di wawancarai oleh penulis, Jember 7 Februari 2023

¹⁶ Aida Azzahra, di wawancarai oleh penulis, Jember 8 Februari 2023

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan sebuah media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memilih penelitian dengan judul tersebut **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB GOOGLE SITES* PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVC SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendiskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Agar menghasilkan suatu produk yang menarik untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, dilakukan penelitian yang diharapkan mempunyai tujuan mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis *Web* menggunakan *Google sites* pada materi Segiempat. Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan Konten

Materi yang dikemas pada Mata Pelajaran Matematika Fase B Unit 6.


Isi materi sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran
Modul Ajar Matematika Unit 6 Segiempat Kelas IV SD/MI
Kurikulum Merdeka**

	Capaian Pembelajaran (CP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Unit 6	Geometri Menjelang akhir tahap B, siswa dapat menggambarkan ciri-ciri bentuk tingkat yang berbeda (segi empat, segitiga, poligon). Mereka dapat mengatur (memotong) dan memecah bentuk tingkat yang berbeda dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.	G.1 Mendeskripsikan komponen dan atribut atau properti dari G.2 bentuk dasar yang berbeda Membingkai (membuat) suatu bentuk tingkat dari berbagai bentuk tingkat lainnya dan memisahkan (memburuk) suatu bentuk tingkat menjadi beberapa bentuk tingkat.

2. Berdasarkan Konstruksi Produk (Tampilan Media)

- a. Media *Web* menggunakan *Google Sites* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak SD/MI. Media ini sebagai inovasi untuk peserta didik agar mendapatkan pengalaman baru pada kegiatan proses pembelajaran dan agar peserta didik tidak bosan saat melakukan proses pembelajaran.
- b. Media *Web* menggunakan *Google Sites* ini pembuatannya menggunakan aplikasi *google*.

- c. Media *Web* menggunakan *Google Sites* digunakan untuk pembelajaran matematika dan berbasis klasikal dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone android atau IOS, laptop dan komputer.
- d. Media pembelajaran ini memiliki gambar animasi yang memuat teks, gambar, vidio, audio dan animasi yang menarik dan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika Fase B Kelas IV Unit 6 Segiempat.
- e. Resolusi gambar yang ada dalam materi disesuaikan.
- f. Format  media *link*
<https://sites.google.com/view/mediapembelajaransegiempat/home>

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Website* pada materi segiempat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bersifat teoritis juga praktis pada ilmu pengetahuan terutama pada bidang pembelajaran Matematika khususnya materi Segiempat di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Untuk lebih jelaskan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Media pembelajaran berbasis *Web* menggunakan *Google Sites* pada materi segiempat mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem

multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi.

2. Secara Praktis

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* menggunakan *Google Sites* pada segiempat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan senang dalam melakukan proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, memberikan media edukatif, efektif dan bervariasi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan alternatif media pembelajaran yang berbasis *Web* menggunakan *Google Sites*. Memberikan saran penggunaan media interaktif agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Segiempat dan dapat menambah wawasan guru sehingga pembelajaran lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan referensi yang baik kepada kepala sekolah dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kemudian dapat dijadikan acuan khususnya untuk Bapak/Ibu Guru agar paham

akan media berbasis teknologi demi mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah wawasan dan pengalaman baru untuk mengembangkan media yang berbasis teknologi. Sebagai mahasiswa diharapkan kedepannya mampu memiliki inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran ini antara lain :

- a. Media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *Google Sites* yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di SD Al Baitul Amien 02 Jember.
- b. Media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *Google Sites* dapat memperdalam pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran Matematika khususnya pada materi segiempat.
- c. Media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *Google Sites* mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

Pengembangan produk media pembelajaran ini bukan untuk pengganti media pembelajaran, bahan ajar, dan sumber belajar yang sudah ada, melainkan sebagai inovasi tambahan untuk pembelajaran yang dilakukan agar lebih menarik dan tidak membosankan sehingga peserta

didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan.

2. Keterbatasan

Selain asumsi yang telah disebutkan diatas, penelitian ini juga memiliki batasan-batasan dalam penerapannya, antara lain:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *google sites* dalam penelitian ini hanya mencakup materi segiempat khususnya pada materi tegak lurus pada kelas IV SD/MI.
- b. Video pembelajaran yang ditampilkan masih mengambil video pembelajaran dari youtube.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran..
- d. Uji coba produk dilakukan di kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah memaparkan pengertian terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan adalah proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Sehingga dalam penelitian ini pengembangan merupakan suatu hal atau langkah-langkah

untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.¹⁷ Dengan melalui media pembelajaran bisa membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, sehingga bisa terjadi hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik.

2. *Web Google Sites*

Web Google Sites merupakan suatu produk google sebagai *tools* untuk memuat situs. Sehingga pada penelitian ini *google sites* digunakan sebagai alat untuk membuat web pembelajaran.

3. Pembelajaran matematika

Pembelajaran Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit, namun matematika adalah ilmu pasti. Jadi, matematika merupakan dasar ilmu dari segala ilmu, semua kehidupan berasal dari matematika.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang biasanya terlihat dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Dimana perubahan perilaku tersebut dapat diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi

¹⁷ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018) : 103.

dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.¹⁸ Pada kajian pustaka terdapat dua bagian, yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori, sebagai berikut

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantara sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis Zenudin Muhammad tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Meombok Manggarai Barat”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.¹⁹

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kelayakan media berbasis *website*, menjelaskan tingkat kemenarikan media berbasis

¹⁸ Tim Penyusun, “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah”, (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021),67.

¹⁹ Zenudin Muhammad, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Meombok Manggarai Barat”, (SKRIPSI: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

website, dan menguji keefektifan media berbasis *website* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil validasi kelayakan dari ahli materi diperoleh nilai 85%, ahli media dengan nilai 77,5% dan penilaian praktisi pembelajaran yaitu 92,5%. Rata-rata keseluruhan penilaian dari validator yaitu 85%. Sedangkan respon peserta didik terhadap kemenarikan tampilan media secara keseluruhan diperoleh nilai 94,75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu, sama-sama menggunakan penelitian jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dengan media berbasis website dan meneliti di sekolah dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada subjek penelitian, waktu dan materi penelitian.

2. Penelitian yang ditulis oleh Sri Wahyuni tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web (Virtual Map) Terhadap Pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKn Siswa SD Negeri No.184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.²⁰

²⁰ Sri Wahyuni, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web (Virtual Map) Terhadap Pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKn Siswa SD Negeri No.184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai”, (SKRIPSI: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2020)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *web* (virtual map) terhadap pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKn Siswa SD Negeri No. 184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan skor rata-rata pretest yaitu 57,14 berada pada kategori rendah. Adapun setelah diberikan perlakuan skor rata-rata posttest yakni 84,3 berada pada kategori tinggi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* (virtual map) berpengaruh terhadap pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKn Siswa SD Negeri No. 184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis Web pada Sekolah Dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada metode penelitian, waktu, subjek penelitian, dan materi penelitian.

3. Penelitian yang ditulis oleh Dinda Suci Sekarini tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.²¹

²¹ Dinda Suci Sekarini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI”, (SKRIPSI: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021”

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui : 1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis website pada materi Bahasa Indonesia, 2) informasi tentang kelayakan produk, media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia berbasis website di Sekolah Dasar Kelas IV. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran berbasis *website* telah dikembangkan dengan alamat <http://webbahasaindonesia.com>, 2) media pembelajaran berbasis *website* pada materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran, dilihat dari hasil validasi ahli media pada aspek usability memperoleh presentase sebesar 88%, aspek functionality sebesar 70%, dan aspek komunikasi visual sebesar 86,67%, hasil validasi ahli materi pada aspek desain pembelajaran memperoleh presentase sebesar 90%, aspek isi materi (konten) sebesar 83,33%, dan aspek bahasa dan komunikasi sebesar 92%, serta hasil penilaian oleh siswa pada aspek usability memperoleh presentase sebesar 78,35%.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE dan di Sekolah Dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada waktu penelitian, materi, dan subjek penelitian.

4. Penelitian yang ditulis oleh Emilia Ety Raharjo tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Tema 3 SubTema 1 Materi Sistem Pencernaan Hewan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.²²

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web menggunakan google sites tema 3 subtema 1 materi sistem pencernaan hewan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V SD, dan mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis web menggunakan google sites tema 3 subtema 1 materi sistem pencernaan hewan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 3,96 dan ahli materi sebesar 4,0, sehingga keduanya masuk kategori sangat baik. Media pembelajaran berbasis web menggunakan google sites yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 66,47% dan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 71,85%.

²² Emilia Ety Raharjo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Tema 3 SubTema 1 Materi Sistem Pencernaan Hewan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD”, (SKRIPSI: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2022)

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis web dan menggunakan jenis penelitian R&D model ADDIE dan di sekolah dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek penelitian, waktu, dan materi penelitian.

5. Penelitian yang ditulis oleh Munika Septi Permatasari tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri”. Penelitian Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.²³

Tujuan dari penelitian ini yaitu, 1) untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, 2) untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, serta 3) untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media web materi keragaman budaya, dan mengacu pada model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1)

²³ Munika Septi Permatasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri”, (SKRIPSI: Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, 2022)

media pembelajaran berbasis web dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor dari ahli media sebesar 84% dan 95% dari ahli materi, 2) media pembelajaran berbasis web dikategorikan sangat praktis dan sangat baik digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor 84% dari angket guru dan 90,77% dari angket siswa.

Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis web dan menggunakan jenis penelitian R&D model ADDIE dan di sekolah dasar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek penelitian, waktu, dan materi penelitian.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1		2	3	4
1	Zenudin Muhammad, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Meombok Manggarai Barat	a. Mata pelajaran b. Materi penelitian c. Dibuat menggunakan aplikasi <i>Lectora Inspire</i> peneliti menggunakan Google d. Komponen dalam media	a. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan b. Menggunakan model pengembangan ADDIE c. Menggunakan media berbasis website

2	Sri Wahyuni, 2020	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web (Virtual Map) Terhadap Pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKn Siswa SD Negeri No.184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi penelitian b. Peneliti menggunakan penelitian pra eksperimen dengan jenis <i>one group pretest-posttest design</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media pembelajaran berbasis web
3	Dinda Suci Sekarini, 2021	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi penelitian b. Komponen dalam media 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan penelitian Research and Development (R&D) b. Menggunakan model pengembangan ADDIE c. Menggunakan media berbasis Web
4	Emilia Ety Raharjo, 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Tema 3 SubTema 1 Materi Sistem Pencernaan Hewan Untuk Meningkatkan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi penelitian b. Komponen yang ada dalam google sites 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan penelitian Research and Development (R&D) b. Menggunakan model pengembangan ADDIE c. Menggunakan media berbasis web google site

		dan Hail Belajar Peserta Didik Kelas V SD		
5	Munika Septi Permata sari, 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi penelitian b. Beberapa komponen yang terdapat dalam media 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan penelitian research and Development (R&D) b. Menggunakan model pengembangan ADDIE c. Menggunakan media pembelajaran berbasis web

Dari kelima penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah yaitu terletak pada materi penelitian, komponen yang terdapat dalam media. Pada penelitian kedua menggunakan jenis penelitian pra eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *web* dan menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Keterbaharuandari penelitian ini yakni terdapat video dan penjelasan materi sebelum mengerjakan soal yang disediakan oleh guru sedangkan penelitian sebelumnya langsung soal yang ditetakan pada *web* tersebut. Dalam pelaksanaan guru mengajar menggunakan proyektor, kemudian menampilkan link website google sites yang telah dibuat oleh guru dan siswa di kelas menjadi termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran. Link tersebut juga akan di share oleh guru melalui grup

Whats App. Isi dari link tersebut yakni materi yang berupa video pembelajaran menarik dan unik yang dibuat oleh guru dan latihan soal

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Penelitian Pengembangan bisa diebut juga dengan *Research and Development* yang biasa disingkat RnD merupakan suatu metode yang dapat diciptakan sebuah produk atau mengembangkan sebuah produk dapat berupa modul, media atau yang lainnya. Menurut Sugiyono metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁴

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.²⁵

Media juga merupakan alat atau bahan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang terjadi di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabet, 2020), 407.

²⁵ Abdul Wahab, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*, (Pidie, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021) 1.

Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan diatas, maka media pembelajaran adalah bentuk alat atau bahan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan informasi atau pesan tersampai dengan baik ke peserta didik sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno macam-macam media dilihat dari jenis dan bahan pembuatannya, yaitu sebagai berikut:²⁶ Dilihat dari jenisnya macam-macam media yakni media auditif. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti: radio, cassette recorder dan piringan hitam. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Seperti: film strip, slides foto, gambar, atau lukisan dan cetakan. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Seperti: audio visual diam (film bingkai suara, cetak suara, dan rangkai suara) dan Audio visual gerak (film suara dan video cassette).

Dilihat dari cara pembuatannya yakni media sederhana adalah media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit. Media Kompleks Media Kompleks adalah media yang bahan dan alat

²⁶ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2021) cet ke 5, 67-68

pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal, pembuatannya sulit dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang handal.

Dilihat dari fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Levied dan Lenzt ada 4 fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif, yaitu dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang diterangkan secara lisan.²⁷

Sedangkan manfaat media pembelajaran antara lain manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran yaitu untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih nyata dan menarik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi materi. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik yaitu dapat mempermudah pendidik dalam

²⁷ Irwandani dan Siti Juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantu Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran", Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni, Vol.5, No.1, (April 2016), 34-35

menyampaikan materi yang akan dipelajari dan dapat menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah dapat memotivasi peserta didik, yang awalnya malas – malas, bosan kemudian dengan adanya media pembelajaran peserta didik lebih semangat dalam belajar. Dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Jika peserta didik paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berfikir untuk menganalisis materi yang akan dipelajarinya.²⁸

Dengan begitu materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

2. Media Pembelajaran Berbasis Web

a. Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran online merupakan salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh yang menggunakan fasilitas internet sehingga dapat saling berkomunikasi secara online. Menurut Arif S. Sadiman, *Association for Education and Communication Technology (AECT)* di Amerika, membatasi pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Materi *e-learning* dapat dipahami sebagai proses

²⁸ Siti Maemunawati, Peran Guru, Orang Tua, *Metode dan Media Pembelajaran* (Banten : 3M Media Karya Serang, 2020), 74.

pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafik, audio, video) sebagai sarana utama dalam memberikan materi dan berinteraksi antara pendidik dan peserta didik.²⁹

Keuntungan menggunakan materi e-learning adalah pembelajarannya mandiri dan sangat interaktif, mampu meningkatkan tingkat memori, menawarkan pengalaman belajar tambahan, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi dan juga memfasilitasi transmisi, update,download konten, siswa juga dapat memosting komentar atau pertanyaan pada materi yang disajikan.³⁰

b. Pengertian Web Pembelajaran

World Wide Web (www) atau sering disebut web atau websites mulai diperkenalkan tahun 1990-an Media pembelajaran web merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan media situs (websites) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Fasilitas ini merupakan kumpulan dokumentasi terbesar yang tersimpan dalam berbagai server yang terhubung menjadi satu jaringan. Dokumen ini dikembangkan dalam format hypertext dengan menggunakan HTML

²⁹ Nurita Putranti, "Cara Membuat Media Pembelajaran Online," Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains 2. No. 2 (2023) : 139-147

³⁰ Novita Arnesti and Abdul Hamid, "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris," Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan 2, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284> .

(*Hyper Text Markup Language*). Melalui format ini dimungkinkan terjadinya link dari satu dokumen ke dokumen lainnya.

Pembelajaran berbasis web adalah suatu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan hyperlink web browser, dimana web browser tersebut menyajikan suatu materi yang akan di pelajari di mana media pembelajaran berbasis Web adalah media yang menggunakan perangkat komputer atau smartphone. Dengan demikian media pembelajaran berbasis Web termasuk dalam media pembelajaran berbasis komputer, dan juga dapat digunakan di smartphone yang bisa terhubung dengan internet.³¹

Penulisan diatas dapat ditarik kesimpulannya bahwa pengertian media pembelajaran berbasis web adalah suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan website dengan menggunakan jaringan internet untuk dapat mengaksesnya. Dengan pembelajaran ini dapat dilakukan pembelajaran jarak jauh.

3. Google Sites

a. Pengertian Google Sites

Google Sites merupakan aplikasi online yang diluncurkan google untuk pembuatan website kelas, sekolah, atau lainnya. Adanya *Google Sites* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna.

³¹ Rustam I. Husain Abstrak Abd. Rahman K. Ma'ruf, Hamzah Uno, "Pengembangan Pembelajaran Ips Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo" 02 (2017): 1-23.

Penggunaan *Google Sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun google.³²

Google Sites adalah layanan Google yang bertujuan untuk memfasilitasi pembuatan situs oleh pengguna Google, *Google Site* adalah aplikasi wiki Google terstruktur untuk pembuatan situs web atau blog, situs Google disiapkan sebagai pengganti pembuat halaman Google.

Penggunaan *Google Sites* memudahkan seseorang untuk mengelola web terutama pada pengguna awam. Pengguna dapat mengatur kontrol aksesnya dengan mudah dan yang terpenting, tidak dibutuhkan pengetahuan pemrograman, karena hanya menggunakan drag and klik. *Google Sites* sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *google docs, sheet, forms*, kalender, *awesome table* dan lain sebagainya.³³

b. Pemanfaatan *Google Sites*

Pembelajaran menggunakan *Google Sites* memberikan manfaat bagi pendidik ataupun peserta didik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik
- 2) Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran

³² Mukti, N, and Anggraeni, *Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis*.

³³ Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materihukum Newton Pada Gerak Benda*

- 3) Dengan adanya Google Sites maka materi pembelajaran akan diunggah ke dalam google sites sehingga Peserta Didik ataupun pendidik tidak perlu menggunakan flashdisk yang bisa menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam komputer.
- 4) Materi pembelajaran tidak mudah hilang
- 5) Peserta Didik dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat
- 6) Dapat menyimpan silabus di google sites
- 7) Tugas melalui google sites³⁴

c. Kelebihan *Google Sites*

Adapun kelebihan google sites sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut.³⁵

- 1) Mudah diakses kapanpun dan dimanapun selama perangkat terhubung dengan internet.
- 2) Mudah dibuat, bahkan oleh pemula sekalipun. *Google Sites* dapat dengan mudah dibuat dengan akun google pengguna.
- 3) Tampilan Google Sites dapat langsung berubah sesuai dengan alat yang kita gunakan, baik berupa smartphone, laptop maupun tablet.
- 4) Terhubung dengan produk google yang lain, seperti; google drive, google document, google analytics dan lain sebagainya.
- 5) Dapat menautkan link sesuai kebutuhan pengguna, seperti link pada youtube dan *Phet Colorado*.

³⁴ Mukti, N, and Anggraeni, *Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis*.

³⁵ Mukti, N, and Anggraeni. Mukti, N, and Anggraeni

- 6) Tema dan template-nya telah tersedia. *Google Sites* menyediakan tema dan template yang dapat dipilih oleh pengguna untuk digunakan dalam pembuatan website.
- 7) Gambar dan video juga dapat ditautkan pada *Google Sites*. Jadi pengguna dapat mengatur dan menautkan gambar dan video sesuai keinginannya. Hal ini akan membuat tampilan web menjadi sangat menarik.

Dalam hal ini batasan pembaca dapat diatur. Pemilik web dapat mengatur siapa saja yang dapat mengakses link website pada *Google Sites*-nya. *Link* bisa diakses untuk umum, namun dapat juga dibagikan pada orang tertentu saja.

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika adalah mata pelajaran yang ada di semua jenjang pendidikan formal dari SD, SMP, SMA bahkan sampai jenjang perguruan tinggi.

Istilah *mathematics* (inggris), *mathematik* (jerman), *matematique* (prancis), *matematico* (Itali), *matematiceski* (Rusia) atau *mathematick/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan lain *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang berarti “*relating to learning*”. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *mathematike* berhubungan sangat erat

dengan sebuah kata lain yang serupa, yaitu *mathenein* yang mengandung arti belajar.³⁶

Schoenfeld berpendapat matematika memuat pengamatan dan pengkodean melalui representasi yang abstrak, dan peraturan dalam dunia simbol dan objek.³⁷

Beberapa definisi atau pengertian lain tentang matematika:³⁸

- 1) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan ekstrak dan terorganisir secara sistematis.
- 2) Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
- 3) Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.
- 4) Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- 5) Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logis.
- 6) Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

b. Karakteristik Matematika

Nesher mengonsepsikan karakteristik matematika terletak pada kekhususannya dalam mengkomunikasikan ide matematika melalui bahasa numerik. Dengan bahasa numerik, memungkinkan seseorang

³⁶ Siti Annisah, *Metode Pembelajaran Matematika Di MI*, (Lampung: Stain Jurai Siwo Metro Lampung, 2019), 1

³⁷ Haris Hendrian dan Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika*, (Cimahi, Refika Aditama), 3

³⁸ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), 25

dapat melakukan pengukuran secara kuantitatif. Sedangkan sifat kekuantitatifan dari matematika tersebut, dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menyikapi suatu masalah. Itulah sebabnya matematika selalu memberikan jawaban yang lebih bersifat eksak dalam memecahkan masalah.

Seseorang akan merasa mudah memecahkan masalah dengan bantuan matematika, karena ilmu matematika itu sendiri memberikan kebenaran berdasarkan alasan logis dan sistematis. Di samping itu, matematika dapat memudahkan dalam pemecahan masalah karena proses kerja matematika dilalui secara berurut yang meliputi tahap observasi, menebak, menguji hipotesis, mencari analogi, dan akhirnya merumuskan teorema-teorema. Selain itu, matematika memiliki konsep struktur dan hubungan-hubungan yang banyak menggunakan simbol-simbol. Simbol-simbol matematika bermanfaat untuk mempermudah cara kerja berpikir, karena simbol-simbol dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide, dengan jalan memahami karakteristik matematika.³⁹

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) matematika dikemukakan bahwa tujuan umum diberikannya

³⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2022), 130

matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan umum adalah

.⁴⁰

- 1) Mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien.
- 2) Mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir Matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Dalam GBPP matematika yang khusus untuk pendidikan dasar yang dewasa ini dipakai dikemukakan bahwa tujuan khusus pengajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Menumbuhkan kemampuan peserta didik, yang dapat dialihgunakan, melalui kegiatan matematika. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP). Membentuk sikap logis, kritis, cermat kreatif dan disiplin.

d. Manfaat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

⁴⁰ Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2023), 69.

- 1) Belajar matematika dapat memecahkan suatu permasalahan.

Dengan belajar matematika dapat membantu dalam memecahkan suatu permasalahan. Baik pemecahan dalam pengerjaan soal-soal maupun pemecahan permasalahan lainnya. Seperti, mengukur jarak jalan, pemecahan masalah dalam membangun rumah atau lainnya.

- 2) Belajar matematika dapat menjadi dasar pokok ilmu

Matematika menjadi dasar pokok ilmu maksudnya matematika itu adalah suatu pelajaran pokok tentang ilmu berhitung sehingga ketika belajar ekonomi, akuntansi, kimia, fisika dan lainnya sudah lebih paham dan tidak terlalu mengalami kesulitan. Jika tidak bisa pokoknya saja maka akan kesulitan dalam pelajaran hitungan lainnya.

- 3) Belajar matematika dapat membuat kita lebih teliti, cermat dan tidak ceroboh.

Penyelesaian dalam mengerjakan permasalahan/soal dalam matematika dapat melatih kita menjadi orang yang teliti, cermat dan tidak ceroboh.

- 4) Belajar matematika dapat melatih cara berpikir

Belajar matematika dituntut untuk berpikir. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berpikir. Ada kemampuan berpikirnya cepat ada juga yang lambat. Dengan mengerjakan penyelesaian soal dapat melatih cara berpikir peserta

didik untuk lebih keras lagi. Ketika jawaban salah, harus diperbaiki sampai jawabannya benar. Sehingga tujuan anda untuk menyelesaikan soal tersebut mendapat hasil yang memuaskan.

e. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pada dasarnya, pembelajaran matematika di SD sangat berbeda dengan pembelajaran matematika di SMP ataupun SMA. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari bentuk karakteristik peserta didik SD itu sendiri. Anak SD memiliki beberapa karakteristik, diantaranya: senang bermain, senang bergerak, anak senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, matematika juga merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di SD karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lainnya.⁴¹

Adapun ciri-ciri Pembelajaran Matematika di SD diantaranya yakni pembelajaran Matematika menggunakan Metode Spiral (Berkaitan), pembelajaran Matematika Bertahap. Pembelajaran Matematika Bermakna, pembelajaran Matematika menggunakan Metode Induktif, pembelajaran Matematika menganut kebenaran konsisten.

⁴¹ Putri Hana Febriana, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas VSDN 003 Bangkinang". Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1 No.1, (Mei 2017). 72

Dengan begitu melalui pembelajaran matematika, diharapkan siswa secara otomatis dapat tertata nalarnya, dapat berpikir kritis, logis, cermat, analitis, runtut, sistematis, dan konsisten dalam bersikap.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar'. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.⁴²

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.⁴³

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah "Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan".⁴⁴

⁴² Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, Ed 3, cet. 4, 2017), 408.

⁴³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, cet.2, 2023), 38.

⁴⁴ Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), 5.

Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah “(a) membawa kepada perubahan, (b) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (c) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.⁴⁵

Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Untuk lebih memperjelas Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar yakni : 1) belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental. 2) belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan. 3) belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya. 4) belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara. 5) belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu

⁴⁵ Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, ed.5, cet.14, 2018), 249.

membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya. 6) belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tehnik dan sebagainya.⁴⁶

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁴⁷ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁴⁸ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono,⁴⁹ Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau

⁴⁶ Lihat penjelasan ini lebih lanjut dalam: Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2022), 39-40.

⁴⁷ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2020), 82.

⁴⁸ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 2020), 4.

⁴⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, cet.3, 2016), 3.

keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:⁵⁰

1) Faktor internal terdiri dari:

- a) Faktor jasmaniah
- b) Faktor psikologis

2) Faktor eksternal terdiri dari:

- a) Faktor keluarga

⁵⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2023), 3.

- b) Faktor sekolah
- c) Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:⁵¹

- 1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:
 - a) Aspek fisiologis
 - b) Aspek psikologis
- 2) Faktor eksternal meliputi:
 - a) Faktor lingkungan sosial
 - b) Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.⁵²

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan

⁵¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 132.

⁵² Muhibbin Syah, 144.

juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.⁵³

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.⁵⁴

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.⁵⁵

1) Faktor internal siswa

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

⁵³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2021), 39.

⁵⁴ Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhlash, 2020),

⁵⁵ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 20200), 59.

b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.⁵⁶ Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- 1) menambah pengetahuan
- 2) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) lebih mengembangkan keterampilannya
- 4) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- 5) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

⁵⁶ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2019), 3.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran information search dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang sering disebut dengan metode *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Web/Website*. Penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau menguji keefektifan produk yang dilakukan secara bertahap agar hasil produk dapat bermanfaat bagi masyarakat luas khususnya untuk lembaga pendidikan.

Metode penelitian dan pengembangan memuat beberapa butir-butir, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.⁵⁷ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)*.

Ada beberapa metode penelitian dan pengembangan (RnD) misalnya model Kemp, Model Dick and Carey, Model Smith and Ragan, model 4D, model Brog & Gall, model R-D-R, model R2D2, dan model ADDIE. Dalam penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan procedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Pengembangan model

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 2.

ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun secara daring.⁵⁸ Model pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implement*, *evaluet*.⁵⁹

Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ADDIE terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya yaitu terletak pada tahap desain karena model ADDIE tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Dengan demikian, analisis dan perencanaan harus hati-hati agar bisa mencapai hasil yang diutamakan dari keseluruhan proses pengembangan.

Berikut akan disajikan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam bentuk bagan, yaitu :



Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

⁵⁸ Kaye Shelton & George Saltman, "Applying the ADDIE Model to Online Instruction", 2018, 41. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/258211626 Applying the ADDIE model to online in struction](https://www.researchgate.net/publication/258211626_Applying_the_ADDIE_model_to_online_instruction) pada tanggal 16 februari 2023 pukul 11.25 WIB

⁵⁹ Amir hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Malang: Literasi nusantara, 2019)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah-langkah prosedur.⁶⁰ Dalam pengembangan media ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisa (*analysis*)

Analisa adalah proses melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Tahap analisa ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan di pelajari oleh peserta didik.

Hal pertama yang dilakukan oleh calon peneliti pada tahapan analisis ini yaitu melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2023 di SD Al Baitul Amien 02 Jember. Dalam proses pembelajaran calon peneliti melihat kurangnya motivasi peserta didik pada saat proses pembelajaran serta kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.

Melihat permasalahan diatas, maka calon peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika materi bentuk-bentuk bangun. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian calon peneliti akan melakukan penanganan yang efektif guna

⁶⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 69.

membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu calon peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran materi segi empat di kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember.

2. Desain/perencanaan (*design*)

Langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu : merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembuatan media pembelajaran berbasis *web* dengan mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya, menentukan aplikasi/ *software* dengan memperhatikan aspek-aspek pembuatan media untuk dijadikan media pembelajaran yang berbasis *website*.

3. Pengembangan (*development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah terpenting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum mengimplementasikan. Tahap uji coba merupakan bagian dari langkah ADDIE yaitu evaluasi. Langkah pengembangan terdiri dari kegiatan membuat bahan ajar yang akan dipakai link video materi dan *link web*. Jika bahan ajar masih membutuhkan revisi akan direvisi oleh peneliti sampai bahan ajar menjadi bahan ajar yang sempurna.

4. Implementasi (*implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata yang digunakan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini, semua yang telah dibuat dan dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan

kebutuhan, peran, dan fungsinya sehingga dapat diimplementasikan. Dari penilaian implementasi tersebut calon peneliti membuat angket uji coba pengguna kepada peserta didik apakah media tersebut layak tidaknya untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah proses melihat dan mengamati sistem pembelajaran yang telah dibuat berhais sesuai dengan harapan atau tidak. Evaluasi merupakan langkah akhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.⁶¹

Tahapan evaluasi ini berdasarlkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk media ini, maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media tentu sudah layak untuk digunakan. Ada tiga ahli yang akan mengevaluasi pada setiap tahapan pembuatan bahan ajar yakni ahli media, ahli bahasan dan ahli materi.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui

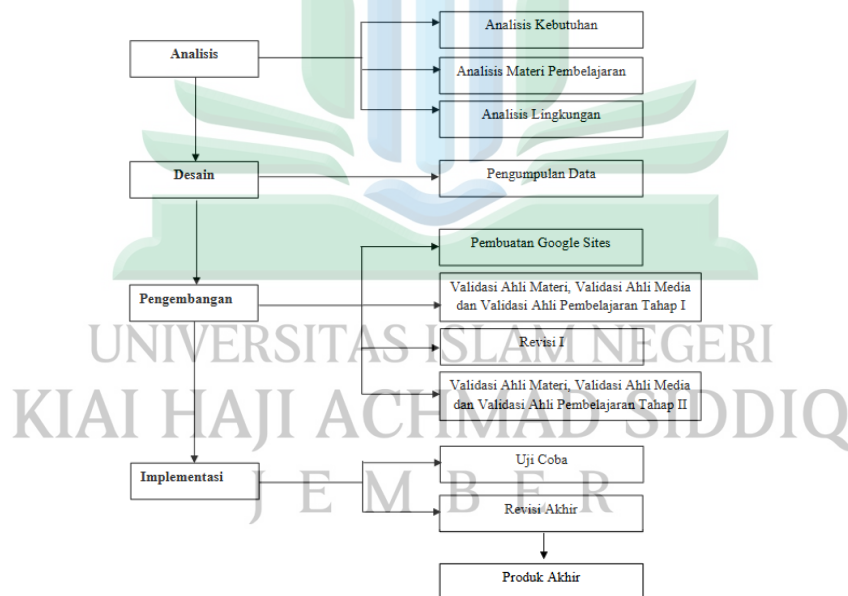
⁶¹ Sukarman Purba dkk, *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.

sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi bentuk-bentuk bangun adalah dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi pembelajaran matematika, guru kelas IV C dan juga peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut.



Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen, 1 guru kelas, dan juga peserta didik kelas IV C di SD Al Baitul Amien 02 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Disini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi guru besar/ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Doktor(S3) yaitu bapak Prof. Dr. H. Mundir, M. Pd dikarenakan beliau dianggap oleh peneliti dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang ahli dalam bidang teknologi dan merupakan dosen mata kuliah Ilmu Teknologi Pembelajaran pada Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penelitian ini memakai media yang berteknologi tinggi karena harus membuat situs web khusus untuk mengajar.

b. Ahli Materi (Matematika)

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Karena peneliti menggunakan matematika sebagai materi, maka peneliti mengambil dosen matematika sebagai ahli validator materi. Validator ahli materi yang diambil peneliti adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen Program Studi Matematika

yaitu bapak Muhammad Kholil, S. Si, M. Pd dikarenakan beliau adalah dosen yang berkompeten dan lulusan matematika. Selain itu beliau juga mengajar mahasiswa/I tadrin matematika.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran adalah seorang guru kelas pada kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember yaitu Ibu Aulia Salsabila Putri, S. Pd dikarenakan beliau adalah guru yang sudah menguasai kelas yang akan diteliti oleh peneliti.

d. Peserta Didik Kelas IV C

Peserta didik kelas IV C adalah subjek utama / sasaran utama dalam pengembangan ini. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV C di SD Al Baitul Amien 02 Jember yang berjumlah 24 orang. Tujuan digunakannya sampel peserta didik kelas IV C yakni untuk menguji efektifitas produk yang dimiliki oleh peneliti.

2. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini menggunakan jenis data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data Kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan.⁶² Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut penjelasannya :

a. Data Kualitatif, diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus

⁶² Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022), 18

mengecek validitas data ini dari hasil kuisioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru SD Al Baitul Amien 02 Jember.

- b. Data Kuantitatif, diperoleh dari kuisioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik, penilaian para ahli mengenai kelayakan media *Website Google Sites*, serta hasil post-test dan pretest.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain itu instrumen pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah :

a. Observasi

Observasi dilaksanakan di SD Al Baitul Amien 02 Jember.

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar disana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlakukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi

keadaan peserta didik kelas IV C. Tanggapan guru terhadap media telah dikembangkan dan di terapkan di kelas.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶³ Jenis angket yang digunakan merupakan kombinasi dari angket terbuka dan tertutup, dan dibuat dalam bentuk checklist. Tujuan penggunaan kuesioner atau angket adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, pendidik dan peserta didik mengenai valid tidaknya dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini :

1) Aspek isi (materi)

Tabel 3.1

Tabel Indikator pada Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Keseuaian isi dengan Kurikulum	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
2	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
3	Materi pada media mudah	Sangat tidak	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

⁶³ Sugiyono, *Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

	dipahami	sesuai			
4	Kemenerikan media <i>Website</i> <i>Google Sites</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
5	Keseuaian dengan karakteristik peserta didik kelas IV C	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
6	Bahasa	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

2) Aspek desain media

Tabel 3.2
Tabel Indikator Angket Pada Aspek Desain

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
2	Warna Desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
3	Desain Gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
4	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
5	Pengoperasian Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

3) Aspek pembelajaran

Tabel 3.3
Indikator angket pada aspek pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
2	Desain Warna dan Gambar	Sangat tidak	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
		sesuai			
3	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
4	Tampilan media <i>Website Google Sites</i>	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
5	Mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
6	Bahasa	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

4) Aspek penggunaan

Tabel 3.4
Indikator angket pada aspek penggunaan

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
2	Desain Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
3	Motivasi Belajar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
4	Kemudahan media dalam membantu memperdalam pengetahuan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
5	Kemenarikan Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang di berikan, atau juga dapat di ambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang di butuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.⁶⁴

e. Test

Test dilakukan setelah siswa mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan *web*. Tujuan dari diadakan test yakni untuk mengetahui seberapa besar tingkat kenaikan nilai pada siswa sebelum dan sesudah penggunaan *web*. Test ada 5 soal yang mana berbentuk pilihan ganda dan yang kedua berupa essay.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web* terdiri dari analisis data hasil angket validasi ahli, validasi pengguna, dan respon peserta didik. Kemudian diolah sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan.

1. Analisis data hasil validasi ahli dan validasi pengguna (Kelayakan)

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli yaitu sebagai berikut:⁶⁵

⁶⁴ Maskur Ahmad, Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

⁶⁵ Sa'dun Akbar, *Instrumen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3.5
Kriteria Validasi

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85%	Valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi
3	50,01% - 70%	Kurang valid disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
4	01% - 50%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan

Sumber : Miftahur Rohmah & Nino Indrianto⁶⁶

2. Analisis data hasil respon peserta didik (Kemenarikan)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan terhadap media pembelajaran berbasis google sites yang dikembangkan peneliti, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

P : (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

⁶⁶ Miftahur Rohmah dan Nino Indrianto, "Media Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.6, no. 2, 2022, 132.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori kemenarikan media sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Interpretasi Kemenarikan Media

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat menarik
2	61% - 80%	Menarik
3	41% - 60%	Kurang menarik
4	21% - 40%	Tidak menarik
5	00% - 20%	Sangat tidak menarik

3. Analisis data pre-test dan posttest (Keefektifan)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap media pembelajaran berbasis google sites yang dikembangkan peneliti, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

P : (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori kemenarikan media sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Keefektifan Produk

No	Presentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat efektif
2	61% - 80%	Efektif
3	41% - 60%	Kurang efektif
4	21% - 40%	Tidak efektif
5	00% - 20%	Sangat tidak efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, serta peserta didik di dalam kelas dengan melakukan uji coba secara bertahap. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian dalam melakukan pengembangan Media *Web Google Site* adalah menggunakan model penelitian ADDIE. Pengembangan Media *Web Google Site* ini digunakan dalam mata pelajaran Matematika pada materi segiempat di kelas IV, adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Sesuai dengan teori yang peneliti cantumkan dalam kajian teori di bab dua telah direlevansikan antara motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Web Google Sites*. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena motivasi belajar adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran.⁶⁷ Sedangkan keberhasilan pembelajaran yakni dapat diukur dengan hasil belajar siswa yang diatas standart yang ditentukan oleh setiap sekolah atau bisa disebut KKM.

Hasil observasi yang sudah dilakukan di SD Al-Baitul Amien 02 Jember, sebelumnya bahwa masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam

⁶⁷ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan praktek pengembangan kurikulum KTSP*,(Jakarta : Kencana,2020). 251.

pembelajaran matematika yakni materi segiempat. Dari rendahnya motivasi belajar siswa maka berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini harus di beri pengarahannya yang baik atau diberikan berupa rangsangan berupa media yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Rangsangan seperti ini tidak hanya diberikan kepada siswa yang belum berkembang saja, tetapi juga boleh diberikan kepada anak yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang tinggi sehingga keduanya sama-sama berkembang secara optimal. Dalam hal ini motivasi dan hasil belajar siswa akan digunakan sebagai fokus penelitian yang akan dikembangkan dan dinaikkan.⁶⁸

Faktor pembelajaran matematika tidak berjalan dengan sempurna salah satunya dikarenakan kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Kebosanan dalam pembelajaran matematika cukup lumrah terjadi, namun mengaplikasikan media pembelajaran dapat meminimalisir atau justru menghilangkan satu faktor yang menghambat proses pembelajaran matematika tidak berjalan dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan kholil yang dalam penelitiannya mengatakan “peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menjadikan beberapa peserta didik tidak

⁶⁸ Observasi, SD Al Baitul Amien 02 Jember, 30 Januari 2023.

menyukai mata pelajaran matematika, bahkan menjadikannya momok yang wajib dihindari”.⁶⁹

Menganalisis kebutuhan dapat dilihat dari karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Dari sana kita jadi bisa mendapatkan atau menghasikan apakah siswa tersebut mengalami kesulitan atau tidak dalam pembelajaran. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Untuk dapat mengembangkan produk yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa motivasi sangatlah penting dan berpengaruh untuk siswa karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kedua fokus tersebut dengan *Web Google Sites*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa serta pentingnya pengembangan media pembelajaran *Web Google Sites* untuk

⁶⁹ Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, “Faktor-faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi”, *Educare: Jurnal Of Primary Education*, Vol.1, No. 2, Juni 2020.15.

meningkatkan hasil belajar siswa di SD Al Baitul Amien 02 Jember guna mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar siswa.⁷⁰

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang berisi kegiatan untuk membuat sebuah rancangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ada beberapa rancangan yang dilakukan pada tahap ini, di antaranya menyusun materi pembelajaran, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut :

a. Merumuskan Materi

Merumuskan materi pada media *web google site* dalam materi segiempat sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. CP TP yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah TP 6.1 pada kelas IV. yang sesuai dengan materi segiempat.

Dalam tahap ini juga disusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), dan Modul Ajar yang disusun dalam 4 kali pertemuan. Soal *pretest* dan *postest* diperoleh dengan mengacu pada materi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan uraian yang berkaitan dengan materi segiempat.

⁷⁰ Observasi, SD Al Baitul Amien 02 Jember, 30 Januari 2023.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media yang dipilih peneliti yaitu media pembelajaran *Website* menggunakan *Google Sites* pada materi segiempat. *Website* yang dibuat ini sebagai bahan ajar guru atau media pembelajaran. Perangkat yang digunakan dalam membuat *Website* ini yaitu perangkat bawaan dari *google* yaitu *Google Sites*. *Website* ini juga bisa dihubungkan dengan fitur-fitur *google* lainnya seperti *Google Form*, *Google Doc* dan link-link lainnya yang ada di dalam *google*.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal merupakan langkah yang berisi tentang rancangan pembuatan *Website* yang akan digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan selama proses pengembangan. Pembuatan atau perancangan *Website* menggunakan *Google Sites* mengacu pada tahap-tahap dan langkah-langkah sebelumnya. Rancangan dan susunan *Website* pembelajaran ini yaitu: terdiri dari halaman-halaman yang akan ditampilkan di *Website* dengan urutan sebagai berikut uraian isi materi; latihan soal atau evaluasi; contoh soal; Bagian akhir berisi profil guru.



Gambar 4.1
Rancangan desain awal

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media *Web Google Site* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

a. Bentuk Produk

Media *Web Google Site* merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek – aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis, mudah dijumpai, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV yaitu tentang materi segiempat pada mata pelajaran matematika. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator

ahli pembelajaran yang kemudian dikukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen – komponen media *Web Google Site*

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Berikut ini alat pembuatan media *Web Google Site*:

- 1) Handphone
- 2) Laptop

Selanjutnya langkah – langkah dalam pembuatan media *Web Google Site* yaitu, sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, Silahkan kunjungi alamat sites.google.com terlebih dahulu. Setelah itu, masuk ke tampilan awal situs, diharuskan masuk melalui akun *Google* yang telah dimiliki sebelumnya (alamat *gmail*).
- 2) Selanjutnya, klik menu *New Google Sites* yang berada di sisi kiri halaman.
- 3) Kemudian klik *New* atau tombol lingkaran merah dengan tanda (+) yang tersedia di pojok kanan bawah halaman. Setelah itu, situs baru akan terbuka.
- 4) Berikutnya yaitu masukkan judul halaman utama, dengan mengetikkan nama yang diinginkan. Nama *website* boleh apa saja, di sesuaikan dengan isi dan kebutuhan. Ketikkan pada kolom *Your Page Title* yang berada di bagian atas halaman.

- 5) Buat nama alamat situs yang diinginkan. Klik pada kolom *Enter Sites Name* yang berada di pojok kiri atas. Jangan lupa perhatikan, penggunaan nama situs sebaiknya memilih nama yang unik atau yang berbeda dan yang belum digunakan oleh orang lain.
- 6) Langkah selanjutnya, unggah foto sampul dengan menambahkan foto terlebih dahulu di bagian atas halaman utama. Klik *Change Image*, lalu pilih *Upload*. Selanjutnya bisa pilih berkas atau file- file foto yang ingin digunakan, lalu klik tombol *Open*.
- 7) Jika sudah, klik menu *Publish* atau tombol ungu yang berada di pojok kanan atas halaman.
- 8) Setelah itu, situs *Google* Anda sudah tersedia dengan alamat sesuai keinginan yang dituliskan sebelumnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 4.2
Rancangan desain pengembangan

c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media *Web Google Site* dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd, validasi materi dilakukan oleh bapak Mohammad. Kholil, S.Si., M.Pd, dan validasi pembelajaran dilakukan

oleh guru kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember Ibu Aulia Salsabila Putri, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Web Google Site* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika.

- 1) Validasi oleh ahli media diperoleh presentase rata – rata 82,5% dengan kategori layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran menghilangkan iklan atau sesuaikan iklan dengan usia anak/iswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan awal produk		√		
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan				√
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan dan ukuran			√	
4	Ketepatan posisi teks				√
5	Kualitas tampilan gambar			√	
6	Pengoperasian tombol navigasi				√
7	Kesesuaian informasi dengan pengoperasian tombol navigasi				√
8	Kemudahan dalam pengoperasian media				√
9	Menunjukkan ketertarikan bagi siswa			√	
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media		√		
Total skor yang diperoleh		33			

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{33}{40} \times 100 : 82,5\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 82,5% dengan kriteria layak.

2) Validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh validator ahli materi.

Hasil yang diperoleh uji validasi oleh ahli materi adalah 94,2% dengan kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Adapun saran dari validator materi yaitu media bisa digunakan untuk semua materi, tidak hanya pada materi tegak lurus saja.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan			
			1	2	3	4
	Bahasa	Ketetapan tata bahasa				✓
		Kaetetapan penulisan kalimat				✓
		Keefektifan kalimat				✓
		Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
		Ketetapan Ejaan				✓
	Isi Materi	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi				✓
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓
		Kesesuain materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar				✓
		Kemudahan penyajian materi pada peserta didik			✓	
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				✓
		Uji soal yang disajikan sesuai materi			✓	

		Pembelajaran dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu			√	
Total Skor Yang Diperoleh			49			

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{49}{52} \times 100 : 94.2\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil validasi materi menunjukkan skor presentase sebesar 94,2% artinya media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

- 3) Validasi oleh ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV C, nilai yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran yaitu 100% dengan kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Dan mendapat saran untuk media kalau bisa tidak hanya pada materi segiempat.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Materi					
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
Kesesuaian Materi	1. Kelengkapan materi yang disajikan sudah mencakup standar Kurikulum Merdeka				√
	2. Keluasan materi yang disajikan dalam media sudah menjabarkan pencapaian yang mendukung pada CP/TP				√
Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep yang disajikan dalam media tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi segiempat				√
	4. keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa				√
	5. keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa				√
	6. keakuratan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam media sesuai dengan				√

Materi					
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
	kenyataan dan efisiensi dan meningkatkan pemahaman siswa				
Mendorong Keingintahuan	7. uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan dalam media mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan mencari informasi lebih jauh				√
Aspek Kelayakan Penyajian					
Teknik Penyajian	8. keruntutan konsep yang disajikan dalam media sudah sesuai dalam standar kompetensi				√
Penyajian Pembelajaran	9. penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran				√
Aspek Kelayakan Bahasa					
Bahasa	10. bahasa yang digunakan dalam media sudah komunikatif				√
	11. kalimat yang digunakan dalam media untuk menjelaskan materi mudah untuk dipahami				√
	12. kesesuaian dalam media untuk menjelaskan materi sudah dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				√

Materi					
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Media					
No.	Kriteria	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Penyajian					
1.	Kelogisan penyajian				✓
2.	Keruntutan penyajian				✓
3.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi				✓
4.	<i>Advance organizer</i> (pembangkit motivasi belajar) pada awal uraian materi				✓
5.	Komunikasi interaktif				✓
6.	Variasi dalam penyajian				✓
Kebahasaan					
7.	Keterbacaan				✓
8.	Kemampuan memotivasi				✓
9.	Kebakuan istilah				✓
10.	Ketetapan tata bahasa				✓
Kegrafisan					
11.	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran)				✓
12.	<i>Lay out</i> , tata letak				✓
13.	Desain tampilan				✓
Jumlah Skor Yang Diperoleh					100

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

$$Vah = \frac{100}{100} \times 100 : 100\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

Tse : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons siswa.

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentase sebesar 100% artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media *web google sites*. Produk yang telah dinyatakan valid, kemudian diuji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

Adapun pelaksanaannya dilakukan di SD Al Baitul Amien 02 Jember pada peserta didik kelas IV C pada mata pelajaran matematika materi segiempat. Pelaksanaannya dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 4 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan pretest, pertemuan ketiga dan keempat dilakukan posttest dan uji coba kelompok kecil dan besar.

Data keterlaksanaan pembelajaran dapat diperoleh dari hasil penilaian pengamat (observer) yang diberikan dengan penilaiannya dalam bentuk angket. Adapun bukti – bukti kegiatan pembelajaran dibuktikan pada gambar 4.4 dan 4.5.



Gambar 4.3
Penyampaian materi segiempat

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peneliti dalam menyampaikan materi. Materi yang disampaikan adalah materi segiempat pada mata pelajaran matematika. Adapun yang dibahas dalam materi segiempat oleh peneliti adalah mengenai garis tegak lurus.



Gambar 4.4
Penggunaan media Web Google Site

Kegiatan yang ditunjukkan pada gambar 4.5 adalah kegiatan penggunaan media *web google sites*.

1. Kemenarikan

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data kemenarikan media web google site dalam meningkatkan motivasi

belajar matematika dan meningkatkan motivasi belajar. Analisis kemenarikan diukur dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media *web google site*. Hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media web google sites mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata – rata 83,26%.

Adapun data hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.4
Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 1 dan 2

No	NAMA	Hasil 1	Hasil 2
1	Adeeva Saralee Zevania Ayubi	85%	97,50%
2	Agniya Putri Nadila	77,50%	90%
3	Aida Azzahra	65%	87,50%
4	Aliya Najwa Elfianah	62,50%	80%
5	Aluh Raisha Azzahra Ramadhani	42,50%	82,50%
6	Alzena Mercia Wijaya	67,50%	85%
7	Amirah Raisha Putri Mahendra	62,50%	87,50%
8	Aqeela Azzalea Efendy	72,50%	90%
9	Aura Permata Firdausi	85%	85%
10	Callista Salsabila Nugroho	77,50%	70%
11	Charrisa Alya Putri Arifika	67,50%	87,50%
12	Diandra Shaqueena Azzahra	67,50%	87,50%
13	Elmira Della Larissa	60%	92,50%
14	Farika Ziyah Arinsyah	62,50%	67,50%
15	Kayana Khanza Kurniawan	70%	62,50%
16	Kayla Athaya Putri Azzahra	75%	87,50%
17	Nadia Zulfa Farahwien	55%	67,50%
18	Naflah Mahdiyah Mufidi	67,50%	87,50%
19	Noura Zahrana Yasmin	72,50%	85%
20	Raisa Azzahra Harahap	67,50%	82,50%
21	Salwa Asyifa Nur Ramadhani	62%	65%

22	Syarifah Aqilah	65%	87,50%
23	Yumna Azzahra Rachmadinda	55%	100%
24	Zora Anindya Putri Marisca	60%	87.5%
Rata-Rata		67%	83,26%

2. Keefektifan

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, diperoleh data keefektifan media web google site dalam meningkatkan hasil belajar matematika dari peningkatan hasil belajar. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest -Posttest*. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas IV adalah 45,83. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 91,46. Hal ini menunjukkan bahwa media web google sites dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV C.

Adapun data hasil pretest dan posttest setiap siswa ditunjukkan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.5
Hasil Nilai Pre-Test

No	Nama siswa	Nilai pretest
1	Adeeva Saralee Zevania Ayubi	40
2	Agniya Putri Nadila	60
3	Aida Azzahra	40
4	Aliya Najwa Elfianah	40
5	Aluh Raisha Azzahra Ramadhani	40
6	Alzena Mercia Wijaya	40
7	Amirah Raisha Putri Mahendra	60
8	Aqeela Azzalea Efendy	40
9	Aura Permata Firdausi	60

10	Callista Salsabila Nugroho	40
11	Charrisa Alya Putri Arifika	60
12	Diandra Shaqueena Azzahra	60
13	Elmira Della Larissa	60
14	Farika Ziyah Arinsyah	40
15	Kayana Khanza Kurniawan	60
16	Kayla Athaya Putri Azzahra	40
17	Nadia Zulfa Farahwien	60
18	Naflah Mahdiyah Mufidi	40
19	Noura Zahrana Yasmin	20
20	Raisa Azzahra Harahap	40
21	Salwa Asyifa Nur Ramadhani	60
22	Syarifah Aqilah	20
23	Yumna Azzahra Rachmadinda	40
24	Zora Anindya Putri Marisca	40
Rata-Rata		45,83

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 24 siswi adalah 45,83. Pretest dilakukan dalam bentuk pemberian soal pilihan ganda yang terdiri dari 5 soal dengan skor maksimal tiap soal adalah 20.

Tabel 4.6
Hasil Data Post-Test

No	Nama siswa	Nilai pretest
1	Adeeva Saralee Zevania Ayubi	100
2	Agniya Putri Nadila	100
3	Aida Azzahra	85
4	Aliya Najwa Elfianah	100
5	Aluh Raisha Azzahra Ramadhani	70
6	Alzena Mercia Wijaya	100
7	Amirah Raisha Putri Mahendra	100
8	Aqeela Azzalea Efendy	100
9	Aura Permata Firdausi	100
10	Callista Salsabila Nugroho	100
11	Charrisa Alya Putri Arifika	100
12	Diandra Shaqueena Azzahra	85
13	Elmira Della Larissa	100
14	Farika Ziyah Arinsyah	100
15	Kayana Khanza Kurniawan	100

16	Kayla Athaya Putri Azzahra	100
17	Nadia Zulfa Farahwien	55
18	Naflah Mahdiyah Mufidi	100
19	Noura Zahrana Yasmin	100
20	Raisa Azzahra Harahap	85
21	Salwa Asyifa Nur Ramadhani	45
22	Syarifah Aqilah	100
23	Yumna Azzahra Rachmadinda	100
24	Zora Anindya Putri Marisca	70
Rata-Rata		91,46

Berdasarkan hasil postest yang dilakukan peneliti, diperoleh rata – rata nilai 24 siswa adalah 91,46. Pretest dilakukan dalam bentuk pemberian soal uraian yang terdiri dari 5 soal dengan skor maksimal tiap soal adalah 20.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media *web google site* pada hasil belajar matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember. Data yang didapat melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika ketika menggunakan media pembelajaran *web google site*.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan analisis

data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Agama Islam. Untuk validator ahli materi bapak Mohammad Kholil, S.Si. M.Pd selaku dosen program studi Matematika, dan untuk validator pembelajaran adalah ibu Aulia Salsabila Putri, S.Pd selaku guru kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator, disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No.	Nama Validator	Persentase Validasi
1	Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd	82,5%
2	Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd	94,2%
3	Aulia Salsabila Putri, S.Pd	100%
Rata-Rata		92,23%

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh prosentase nilai rata – rata sebesar 92,23%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *Web Google Site* layak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini berarti media *Web Google Site* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media *Web Google Site* oleh validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk media *Web Google Site* yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa menjadi lebih sempurna dan standar kriteria pembelajaran.

2. Analisis Kemerarikan

Analisis respon kemerarikan pada siswa diukur dengan menggunakan angket siswa terhadap media web google site. Hasil angket respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel

Tabel 4.8
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor
Ketertarikan Peserta Didik Pada Pre-Test	67%
Ketertarikan Peserta Didik Pada Post-Test	83,26%
Meningkat sebesar	16,23

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media *web google site* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase pada pre-test yakni sebesar 67% menjadi 83,26. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *Web Google Sites* efektif yakni yang dikategorikan menarik.

3. Analisis Keefektifan

a. Analisis Pengamatan

Analisis pengamatan dalam penelitian ini diukur dari keterlaksanaan proses pembelajaran yang baik dan jelas. Serta dilihat dari hasil pretest dan posttest pada peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember. Adapun tabel tentang hasil uji keefektifan sebagai terdapat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9
Data Analisis Keefektifan Hasil Belajar

No.	Kegiatan	Hasil Rata-Rata	Kriteria
1	Pre-Test	45,83%	Kurang Efektif
2	Post-Test	91,46%	Efektif
Meningkat		45,64%	

Berdasarkan tabel 4.9 secara keseluruhan, prosentase rata rata nilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *web google site* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV C adalah dari pre-test yang memiliki rata-rata yakni 45,83% menuju post test yakni 91,46% yakni meningkat sebesar 45,63%. Standar kriteria skor dari SD Al-Baitul Amien 02 Jember yakni 78% maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa terbilang meningkat dan secara otomatis media *Web Google Sites* yakni efektif untuk digunakan sehingga bisa meningkatkan keefektifan belajar siswa.

b. Analisis Hasil Belajar

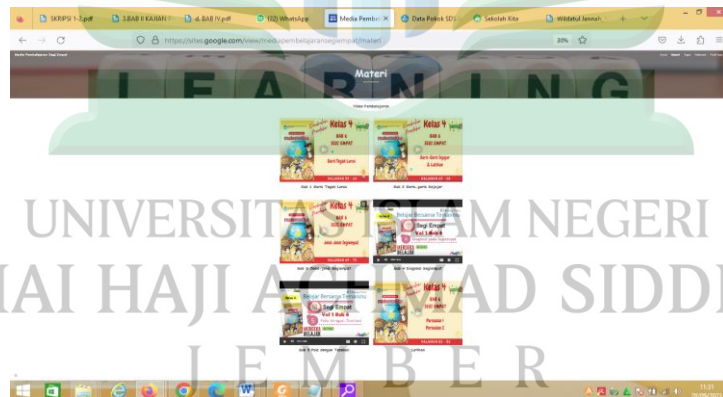
Efektifitas media *web google site* dalam meningkatkan hasil belajar matematika berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pengembangan media *web google site*. Pretest dan posttest adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan uraian yang masing –masing soal apabila dijawab benar mendapatkan nilai 20.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan maka diperoleh beberapa dari pakar atau ahli yang mendapatkan hasil penilaian dan mendapatkan saran serta komentar terhadap desain produk. Berikut beberapa perubahan produk dari sebelum dan sesudah di validasi.

1. Revisi Desain Pertama

Pada bagian ini peneliti menunjukkan desain produk awal kepada pakar atau ahli untuk dilihat dan di uji validasinya. Hasil dari validasi inilah pakar atau ahli meminta kepada peneliti untuk direvisi ulang karena masih ada bagian yang belum sesuai. Revisi atau perubahan yang dilakukan pada tahap pertama ini tentang beberapa bagian yang dilihat dari aspek yang dinilai terhadap instrument yang diberi kepada ahli atau pakarnya masing-masing.



Gambar 4.5
Revisi Pertama

Desain produk pertama ini mengalami perubahan dari ahli media yang pertama. Bagian ahli media yang pertama itu merevisikan tentang

dihilangkannya iklan yang berbentuk konten dewasa atau diganti dengan iklan yang sesuai usia siswa.

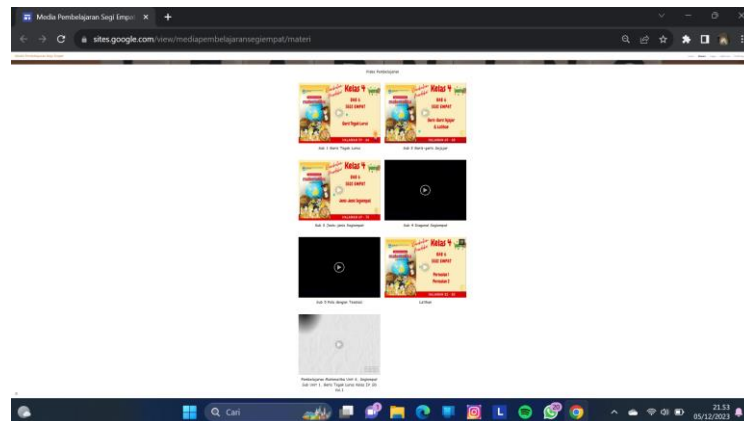
Pada revisi pertama ini memang ada konten yang masuk dalam *Web Google Sites* yang dibuat oleh peneliti dan akan dihapus karena tidak pantas untuk dilihat siswa SD. Dari hasil revisi itu semua harus dirubah sesuai dengan apa yang telah direvisi oleh pakar atau ahli.

2. Revisi Desain Kedua

Pada tahap revisi kedua ini didapatkan dari hasil perbaikan validasi yang pertama. Yang dimana diperlihatkan kembali kepada pakar atau ahli untuk dilihat perubahannya dan untuk di uji apakah sudah layak atau belum untuk dipergunakan

Dari hasil revisi yang pertama peneliti sudah merubah dan memperbaiki produk dengan melihat bagian apa saja yang belum sesuai menurut para pakar atau ahli yakni dengan menghapus konten desawa yang masuk di *Web Google Sites*.

Kemudian pada revisi kedua peneliti menambahkan video dengan video yang lebih unik dan menarik *Web Google Sites*.



Gambar 4.6
Revisi Kedua



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah bahan dan alat asli yang dapat digunakan untuk menyelesaikan pengajaran dan bekerja dengan prestasi siswa untuk mencapai tujuan atau sasaran. Media tayangan mencakup materi-materi biasa, misalnya papan tulis, buku pegangan, bagan, slide, OHP/OHT, hal-hal unik, dan akun video atau film. Selain itu, ini juga dapat berupa inovasi canggih, misalnya PC, DVD, Ruang Koleksi, web, dan penggunaan tempat kerja konferensi video yang cerdas.⁷¹

Media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, tanggung jawab media menjadi sangat penting mewujudkan dimana dalam perkembangannya media pada umumnya tidak dilihat hanya sebagai alat saja namun merupakan bagian mendasar dari kerangka sekolah dan pembelajaran.⁷²

Media yang baik akan memudahkan siswa dalam menangkap materi dan mengapresiasi pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan guru harus fokus pada materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Jika kita memilih beberapa media pembelajaran yang tidak wajar, maka akan memberikan hasil yang tidak dapat diterima, sehingga target

⁷¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2022) 8.

⁷² Tutup Ayu Hapsari, "Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati, Legitimasi Kartu Permainan Domino Invertebrata Sebagai Penentu Hasil Belajar Siswa Kelas X SMP, Pembelajaran IPA Berkala Logika Bioedu", vol. 5 tidak. 3 (2016), 151-152.

pembelajaran yang ingin kita capai tidak tercapai dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran siswa masih bergantung pada pengalaman pendidikan karena dalam pengalaman yang berkembang terdapat kerjasama antar siswa dan sumber belajar. Selain itu, guru juga menentukan kemajuan pengalaman yang berkembang karena guru merupakan penyampai informasi dari sumber belajar kepada siswa, sehingga informasi yang diperoleh siswa dipercaya dapat menjadi acuan untuk membantu siswa dalam melakukan perubahan positif. Selain itu, pengalaman yang bertambah akan lebih berarti bagi siswa dengan asumsi pengalaman yang bertambah itu menghibur. Dengan cara ini, pengalaman yang biasa tumbuh harus diubah menjadi pengalaman pendidikan yang bermakna dan menyenangkan.⁷³

Perjumpaan edukatif dan instruktif mempunyai dua bagian yang sangat penting, yakni tata cara pelaksanaan dan media pembelajaran, kedua sudut pandang ini saling berkaitan. Penentuan metodologi pelaksanaan tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang cocok, meskipun masih ada berbagai sudut pandang yang harus dipertimbangkan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa. untuk mengatur ketika pembelajaran terjadi, dan iklim pembelajaran mencakup kualitas. murid. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu komponen pokok media pembelajaran adalah sebagai bantuan survei

⁷³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 15.

yang juga mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang difasilitasi dan dibuat oleh pengajar.⁷⁴

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal dapat juga di sebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Adapun pandangan lain bahwa matematika adalah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain.⁷⁵ Pada penelitian kali ini membahas tentang pembelajaran matematika dengan tema segiempat.

Media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, tanggung jawab media menjadi sangat penting mewujudkan dimana dalam perkembangannya media pada umumnya tidak dilihat hanya sebagai alat saja namun merupakan bagian mendasar dari kerangka sekolah dan pembelajaran.⁷⁶

Media *Web Google Site* ini menghasilkan produk berupa Website pembelajaran yang mempunyai banyak fitur, produk yang dikembangkan ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku, sehingga sangat cocok diterapkan sebagai media pembelajaran

⁷⁴ Mulyasa, *Menjadi Instruktur Ahli, Menjadikan Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Muda Rosdakarya, cet. 4, 2016), 51.

⁷⁵ Hariwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, (Yogyakarta: Tugupublisier, 2019), hal. 29

⁷⁶ Tutup Ayu Hapsari, Tjipto Haryono dan Reni Ambarwati, "Legitimasi Kartu Permainan Domino Invertebrata Sebagai Penentu Hasil Belajar Siswa Kelas X SMP, Pembelajaran IPA Berkala Logika Bioedu", vol. 5 tidak. 3 (2016), 151-152.

berbasis Website. Pembuatan media *Web Google Site* ini sudah memperhatikan aspek-aspek media pembelajaran. Aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan, dan keefektifan.

Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu yang pertama analisis, yang kedua desain atau perencanaan, yang ketiga pengembangan, yang keempat implementasi, dan yang terakhir adalah evaluasi. Selama proses pengembangan ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau di validasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Berdasarkan uji coba pengembangan media ini, media *Web Google Site* sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis respon peserta didik.

Spesifikasi media pembelajaran *Web Google Site* dari segi desain yaitu tampilan yang menarik dan ikon menu atau tombol navigasi yang didesain seperti karakter anak-anak sekolah dasar. Pembuatan media di desain agar mudah diaplikasikan atau digunakan langsung oleh peserta didik dengan mudah, dan dapat diakses ketika peserta didik sedang berada dimanapun. Dari segi materi di sesuaikan dengan kurikulum, Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan kesesuaian materi yang diajarkan.

Langkah – langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini terdiri dari : (1) menyiapkan PC atau Komputer untuk mendesain Google Site (2)

Langkah pertama, Silahkankunjungi alamat sites.google.com terlebih dahulu. Setelah itu, masuk ke tampilan awal situs, diharuskan masuk melalui akun Google yang telah dimiliki sebelumnya (alamat gmail). (3) Selanjutnya, klik menu New Google Sites yang berada di sisi kiri halaman. (4) Kemudian klik New atau tombol lingkaran merah dengan tanda (+) yang tersedia di pojok kanan bawah halaman. Setelah itu, situs baru akan terbuka. (5) Berikutnya yaitu masukkan judul halaman utama, dengan mengetikkan nama yang diinginkan. Nama website boleh apa saja, di sesuaikan dengan isi dan kebutuhan. Ketikkan pada kolom Your Page Title yang berada di bagian atas halaman. (6) Buat nama alamat situs yang diinginkan. Klik pada kolom Enter Sites Name yang berada di pojok kiri atas. Jangan lupa perhatikan, penggunaan nama situs sebaiknya memilih nama yang unik atau yang berbeda dan yang belum digunakan oleh orang lain.(7) Langkah selanjutnya, unggah foto sampul dengan menambahkan foto terlebih dahulu di bagian atas halaman utama. Klik Change Image, lalu pilih Upload. Selanjutnya bisa pilih berkas atau file- file foto yang ingin digunakan, lalu klik tombol Open. (8) Jika sudah, klik menu Publish atau tombol ungu yang berada di pojok kanan atas halaman. (9) Setelah itu, situs Google Anda sudah tersedia dengan alamat sesuai keinginan yang dituliskan sebelumnya.

Adapun petunjuk penggunaan media web Google Site yaitu : (1) Menjelaskan *Web Google Sites*, (2) Membuka link yang dibagikan oleh guru untuk mengakses *Web Google Sites* menggunakan *handphone* maupun laptop, (3) Melihat video yang telah tersedia di *google sites*, (4) Membuka buku yang

ada di *Web Google Sites*, (5) Mengisi soal-soal yang ada di dalam *Web Google Sites*.

Dalam hal ini terdapat dua kali revisi pada validasi media berdasarkan angket yang telah diisi oleh tiga para ahli yakni ahli media, ahli bahasa dan guru kelas. Maka media *Web Google Sites* yang telah direvisi pastinya kan dianggap layak untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar di kelas khususnya di SD Al-Baitul Amien 02 Jember.

Pada angket validasi ahli media terdapat sepuluh aspek. Pada aspek pertama yakni mengenai tampilan awal produk. Dalam teori Ronggeveen untuk menarik pelanggan, termasuk tampilan produk kreatif yang dapat membantu pengecer membedakan penawaran mereka, baik online atau offline.⁷⁷ Kemudian pada aspek kedua sampai ketujuh yakni membahas tentang desain produk yang mana terdapat pemilihan warna background, jenis dan ukuran huruf, kualitas tampilan gambar dan pengoperasian tombol navigasi yang ada pada media. Aspek tersebut sejalan dengan teori Ronggeveen yakni desain toko yang baik yang memanfaatkan teknologi inovatif yang membantu memfasilitasi pengalaman pelanggan yang jelas dan positif.⁷⁸ Aspek ke delapan sampai ke sepuluh yakni membahas tentang kemudahan dalam pengoperasian media hingga petunjuk dalam pengoperasian Sesuai dengan skala Likert⁷⁹ penilaian siswa secara umum dapat diinterpretasikan sangat layak pada masing-masing aspek namun pada aspek

⁷⁷ Roggeveen and Jens Nordfält. *Journal of Retailing*, 2017, vol. 93, issue 1, 1-6.

⁷⁸ Roggeveen and Jens Nordfält.

⁷⁹ Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta.2010 h.

kemudahan dalam pengoperasian media interaktif penilaian siswa dapat diinterpretasikan layak. Kelayakan suatu media bisa dibilang layak jika siswa tidak kesulitan dalam mengoperasikan media. Hasil validasi angket pada validasi media setelah direvisi sebanyak satu kali yakni sebesar 100% yakni bisa diartikan layak untuk digunakan.

Pada angket validasi ahli media yakni terdapat bahasan bahasa dan isi materi yang diberikan oleh peneliti. Menurut Prastowo⁸⁰ bahan ajar pada dasarnya merupakan segala bahan, baik informasi, alat maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Jadi media ini layak untuk diajarkan kepada siswa karena memiliki bahasa dan isi materi yang baik sesuai dengan hasil angket yakni sebesar 100%.

Pada angket validasi pembelajaran terdapat dua aspek yakni materi dan media. Pada angket validasi pembelajaran mencakup aspek aspek yang telah dibahas sebelumnya. Pada angket validasi pembelajaran memperoleh hasil yakni 100%. Maka bisa disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut layak untuk diajarkan kepada siswa dari segi materi dan media.

⁸⁰ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: Diva Press, 2011) h. 17

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *Web Google Site* diantaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan Media *Web Google Site* pada mata pelajaran matematika dapat digunakan disemua kelas sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya di Kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan menghitung karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebar produk tidak sia – sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media *Web Google Site* yang dikembangkan peneliti di kelas IV C pada mata pelajaran matematika sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada

mata pelajaran matematika saja, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.

- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV C di SD Al Baitul Amien 02 Jember, akan tetapi lebih baik jika bisa dikembangkan dikelas lain ataupun lingkup Sekolah Dasar yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambah materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Web Google Sites* adalah media pembelajaran modern yang berbentuk aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web sebagai alat untuk pembelajaran yang menunjang dan inovatif di zaman modern seperti saat ini. Dalam *google sites* ini yakni berisi materi yang sedang dibahas khususnya segi empat yang berbentuk video, buku dan kumpulan soal-soal yang berkaitan dengan materi.

1. Pengembangan media pembelajaran *Web Google Sites* pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran *Web Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar sudah layak untuk digunakan dan telah di

validasi oleh pakar atau ahli yakni ahli materi, media dan guru kelas. Dimana hasil validasi oleh ahli media yaitu dengan presentase sebesar 82,5%, validasi oleh ahli materi dengan presentase sebesar 94,2%, dan validasi oleh ahli pembelajaran dengan presentase sebesar 100%. Rata-rata hasil presentase oleh 3 validator tersebut diperoleh nilai sebesar 92,23%. Maka bisa disimpulkan media Media pembelajaran *Web Google Sites* layak untuk dipakai dalam proses Kegiatan Belajar dan Mengajar di kelas.

3. Media pembelajaran *Web Google Sites* menarik bagi siswa bisa dilihat dari hasil angket kemenarikan media pada pre-test 67% kemudian pada post-test sebesar 83,26% yakni meningkat sebesar 16,26%. Angket tersebut diisi dengan jujur oleh semua siswa. Jadi bisa disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Web Google Sites* menarik bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa keefektifan suatu produk media pembelajaran *Web Google Sites* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dilihat dari peningkatan terhadap uji coba produk yang mana memperoleh hasil belajar pada kegiatan pre-test sebesar 45,83 dan post-test sebesar 91,46 sehingga mengalami peningkatan sebesar 45,63 dan hasil presentase angket kemenarikan pada pre-test 66,85% dan hasil angket pada post-test yakni 83,26%. Jadi mengalami peningkatan sebesar 16,41% untuk hasil nilai presentase angket, sehingga dikategorikan efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Web Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi segiempat di kelas IV di SD Al Baitul Amien 02 Jember sehingga mampu dianggap efektif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, cet.2, 2023.
- Abstrak , Rustam I. Husain., Abd. Rahman K. Ma'ruf, Hamzah Uno. "Pengembangan Pembelajaran Ips Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo" 02 (2017): 1–23.
- Ahmad, Maskur. Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI KelasIX di SMP Taman SiswaTeluk Betung Bandar Lampung , (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung,2018.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Alisuf Sabri, M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2020.
- Annisah, Siti. *Metode Pembelajaran Matematika Di MI*. Lampung: Stain Jurai Siwo Metro Lampung, 2019.
- Arnesti, Novita., dan Abdul Hamid. "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris," Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan 2, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284> .
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Askolani Habibi, Gusti., dan Ari Kurniawan. "Kemajuan Media Pembelajaran Daring untuk Memperlancar Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Materi Keseimbangan Benda Tak Tertekuk Kelas XI SMA Antartika Sidoarjo, Buku Harian Siswa Inovasi Instruktif", Vol. 4, No. 2 (2023)
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2022.
- Ayu, Tutup., Tjipto Haryono, dan Reni Ambarwati. "Legitimasi Kartu Permainan Domino Invertebrata Sebagai Penentu Hasil Belajar Siswa Kelas X SMP, Pembelajaran IPA Berkala Logika Bioedu", vol. 5 no. 3 (2016), 151-152.
- Chou Hiong, Lee., and Kamisah Osman. "A Conseptual Framework for the Integration of 21st Century Skill in Biology Education". *Research Journal of Applied Sciences, Engineering, and Technology*, National University of Malaysia. Vol. 6, No. 16, September 2013.
- Department of Religion of the Republic of Indonesia. *Al-Qur'an and Translation*. Holy: CV Mubarakatan Thoyyibah.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, cet.3, 2016.
- Ety Raharjo, Emilia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Tema 3 SubTema 1 Materi Sistem Pencernaan Hewan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hail Belajar Peserta Didik Kelas V SD". SKRIPSI: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2022.
- Fathurrohman, Pupuh., dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui PenanamanKonsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2021. cet ke 5

- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi nusantara, 2019.
- Hana Febriana, Putri. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas VSDN 003 Bangkinang”. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.1 No.1. Mei 2017.
- Hariwijaya. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta: Tugupublisser, 2019.
- Hasan, Chalijah. *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlash, 2020.
- Hendrian, Haris., dan Utari Soemarmo. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Cimahi: Refika Aditama.
- Indriana, Dina. *Instrumen Media Pertunjukan Berbeda*. Jogjakarta 2021.
- Irwandani, dan Siti Juariah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantu Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni*, Vol.5, No.1, (April 2016), 34-35
- Juliandri Panjaitan, Dedy. Muhammad Ridwan. Rima Aprilia. “Mengembangkan Lebih Lanjut Media Pembelajaran Berbasis Situs untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Abad Pertengahan Pandemi Virus Corona, *Buku Harian Program Studi Pelatihan Aritmatika*”, Vol. 11 Nomor 2 (2022), 1524-1536.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: PT Alqosbah Karya Indonesia, 2021.
- Kholil, Mohammad., dan Silvi Zulfiani. “Faktor-faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi”, *Educare: Jurnal Of Primary Education*, Vol.1, No. 2, Juni 2020.
- Maemunawati, Siti. Peran Guru, Orang Tua, *Metode dan Media Pembelajaran*. Banten : 3M Media Karya Serang, 2020.
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, 2022.
- Muhammad, Zenudin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Meombok Manggarai Barat”. *SKRIPSI: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2020.
- Mulyasa. *Menjadi Instruktur Ahli, Menjadikan Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Muda Rosdakarya, cet. 4, 2016.
- N, Mukti., dan Anggraeni. *Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis*.
- Ngalim Purwanto, M. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2020.
- Peraturan Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003, Peraturan Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Realistic, 2013.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

- Putranti, Nurita. "Cara Membuat Media Pembelajaran Online," *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 2. No. 2 (2023) : 139-147
- Putro Widoyoko, Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.2010.
- Roggeveen and Jens Nordfält. *Journal of Retailing*, 2017, vol. 93, issue 1, 1-6.
- Rohmah, Miftahur., dan Nino Indrianto. "Media Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.6, no. 2, 2022.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan praktek pengembangan kurikulum KTSP*. Jakarta : Kencana,2020.
- Septi Permatasari, Munika. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri". SKRIPSI: Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, 2022.
- Shelton, Kaye., & George Saltman. "Appling the ADDIE Model to Online Instruction", 2018, 41. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/258211626_Applying_the_ADDIE_model_to_online_instruction pada tanggal 16 februari 2023 pukul 11.25 WIB.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 2023.
- Suci Sekarini, Dinda. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI". SKRIPSI: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
- Sudjana, Nana., dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2021.
- Sudjana, Nana., dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabet, 2020.
- Sukarman Purba, Sukarman., dkk. *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Surya Subrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, ed.5,cet.14, 2018.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018) : 103.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Ed 3, cet. 4, 2017.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN KHAS Jember, 2021.

- Tim Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2023.
- Tri Anni, Catharina. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2020.
- Uno, Hamzah B., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2022.
- Uzer Usman, Muhammad. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Wahab, Abdul. dkk. *Media Pembelajaran Matematika*, Pidie, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wahyunu, Sri. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web (Virtual Map) Terhadap Pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKn Siswa SD Negeri No.184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai”. SKRIPSI: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2020.
- Yusuf, Irfan., dkk. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Modern Berbasis Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Abad 21 dan Kurikulum 2013”, *Jurnal Pancaran Pendidikan*, Universitas Jember, Vol. 4. No. 2, Mei 2015.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Zuhrotun Nisa'

NIM : T20194135

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Pada Materi Segiempat Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember**". Secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri atau karya saya sendiri. Kemudian di rujuk dari sumbernya.

Jember, 10 Oktober 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Siti Zuhrotun Nisa'
NIM. T20194135

Lampiran 2

Matriks Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i> Pada Materi Segiempat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV C SD Al Baitul Amien 02 Jember	1. Pengembangan Media Pembelajaran 2. Hasil Belajar	1. Konsep dasar pengembangan media pembelajaran 2. Konsep dasar hasil belajar matematika	1. Perencanaan 2. Pengembangan 3. Evaluasi 1. Pengertian 2. Faktor – faktor 3. Manfaat	1. Primer (Informan) : a. Kepala Sekolah b. Validator c. Guru Kelas IV C d. Peserta Didik IV C 2. Sekunder (Sumber Data) Buku atau sumber terkait yang relevan	1. jenis penelitian: penelitian dan pengembangan model ADDIE 2. Lokasi penelitian: SD Al Baitul Amien 02 (Full Day School) Jember 3. Teknik pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik analisis data: a. Kevalidan b. Keefektifan c. Kepraktisan d. Penyajian data e. Kesimpulan	1. Bagaimana kelayakan, kemenarikan dan keefektifan Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Web Google Sites</i> pada materi segiempat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember?

Lampiran 3

Pedoman Penelitian

A. Kepada Guru Kelas IV C

1. Apa saja hal yang perlu di persiapkan ketika ibu mengajar pembelajaran matematika?
2. Apakah ada kendala pada saat ibu melaksanakan proses pembelajaran?
3. Media apa saja yang pernah ibu gunakan pada saat penyampaian materi matematika khususnya pada bagian segiempat?
4. Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi media pembelajaran? Khususnya pada mata pelajaran matematika?
5. Apa saja yang biasanya ibu lakukan pada saat mengajar didalam kelas?
6. Apakah ibu pernah menggunakan media web google sites pada saat mengajar?
7. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media web google sites dirasa efektif dalam pembelajaran matematika?
8. Bagaimana pendapat ibu mengenai pengembangan media web google sites ?
9. Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media web google sites ?
10. Apa saja saran dan masukan ibu mengenai pengembangan mediaWeb google sites yang peneliti lakukan?

B. Kepada Peserta Didik Kelas IV C

1. Apakah kalian menyukai pelajaran matematika?
2. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru pada saat mengajar pembelajaran matematika?
3. Apa kendala kalian dalam proses pembelajaran matematika?
4. Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media web google sites?

Dokumen Pengisian Respon Peserta Didik
**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA WEB
 GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNIT 6
 SEGIEMPAT**

Nama :.....

Kelas :.....

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju



No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran matematika				
2.	Menggunakan media <i>web google sites</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika				
3.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> mampu memperdalam pengetahuan tentang segiempat				
4.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika				
5.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat suasana belajar menyenangkan				
6.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat saya menyukai pelajaran matematika				
7.	Media <i>web google sites</i> mudah diaplikasikan				
8.	Desain media <i>web google sites</i> sangat menarik				
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>web google sites</i>				
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				

Dokumen Pengisian Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON GURU KELAS TERHADAP MEDIA *WEB GOOGLE SITES* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNIT 6 SEGIEMPAT**PETUNJUK PENGISIAN :**

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> peserta didik menjadi aktif dikelas				
2.	Media <i>web google sites</i> akan memudahkan saya dalam merperdalam pengetahuan materi segiempat peserta didik				
3.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> saya merasa bahwa peserta didik lebih antusias saat menguikuti pelajaran				
4.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar matematika				
5.	Desain media <i>web google sites</i> bagus dan kreatif				
6.	Desain media <i>web google sites</i> menarik perhatian peserta didik				
7.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat suasana belajar menjadi menyenangkan				
8.	Semua materi cocok jika menggunakan media <i>web google sites</i>				
9.	Media <i>web google sites</i> dapat membuat peserta didik suka dengan matematika				
10.	Dengan media <i>web google sites</i> , saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung				

Kritik dan Saran

.....

Jember,... September 2023
 Responden

Aulia Salsabila Putri, S.Pd

Nama-Nama Peserta Didik

Nama Sekolah : SD Al Baitul Amien 02 Jember

Kelas/Semester : IV C / Ganjil



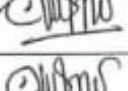
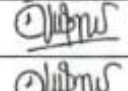
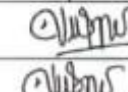
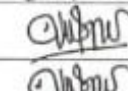



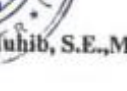

Jumlah Siswi : 24 Siswi

NO	NAMA
1	Adeeva Saralee Zevania Ayubi
2	Agniya Putri Nadila
3	Aida Azzahra
4	Aliya Najwa Elfianah
5	Aluh Raisha Azzahra Ramadhani
6	Alzena Mercia Wijaya
7	Amirah Raisha Putri Mahendra
8	Aqeela Azzalea Efendy
9	Aura Permata Firdausi
10	Callista Salsabila Nugroho
11	Charrisa Alya Putri Arifika
12	Diandra Shaqueena Azzahra
13	Elmira Della Larissa
14	Farika Ziyah Arinsyah
15	Kayana Khanza Kurniawan
16	Kayla Athaya Putri Azzahra
17	Nadia Zulfa Farahwien
18	Naflah Mahdiyah Mufidi
19	Noura Zahrana Yasmin
20	Raisa Azzahra Harahap
21	Salwa Asyifa Nur Ramadhani
22	Syarifah Aqilah
23	Yumna Azzahra Rachmadinda
24	Zora Anindya Putri Marisca

Lampiran 4

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	14 September 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah bapak Hizbullah Muhib, S.E., M.M	
2	15 September 2023	Wawancara beserta kegiatan dokumentasi dengan kepala sekolah bapak Hizbullah Muhib, S.E., M.M	
3	18 September 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas IV C bersama Ibu Aulia Salsabila Putri, S.Pd	
4	19 September 2023	Observasi dan wawancara dengan wali kelas IV C Ibu Aulia Salsabila Putri, S.Pd	
5	20 September 2023	Uji coba produk media pembelajaran kepada peserta didik kelas IV C	
6	21 September 2023	Melakukan wawancara dengan peserta didik kelas IV C	
7	22 September 2023	Melakukan wawancara dengan wali kelas IV C Ibu Aulia Salsabila Putri, S.Pd	
8	25 September 2023	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik kelas IV C	
9	26 September 2023	Pengambilan data berupa angket respon wali kelas IV C	
10	27 September 2023	Melengkapi data dan dokumentasi dengan peserta didik dan wali kelas	
11	29 September 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	

Jember, 29 September 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah Sekolah Dasar
SD Al-Baitul Amien 02 Jember

UNIVERSITAS ISLAM Negeri
KIAI HAJI ACHMAD SYAMSUDDIN
JEMBER



Hizbullah Muhib, S.E., M.M

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTIFIKASI MODUL	
Penyusun	: Siti Zuhrotun Nisa'
Instansi	: SD AL BAITUL AMIEN 02 (FULL DAY SCHOOL) JEMBER
Tahun penyusunan	: 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: MATEMATIKA
Fase / Kelas	: B / IV
Alokasi Waktu	: 2 X 30 menit (Pertemuan 1)
B. KOMPETENSI AWAL	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat segiempat menggunakan gambar titik-titik. 2. Mengelompokkan segiempat menjadi beberapa kelompok. 3. Memahami arti tegak lurus. 4. Mencari tahu dua garis lurus yang berada dalam hubungan tegak lurus. 5. Memahami cara menggambar garis tegak lurus.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mandiri ➤ Bernalar Kreatif ➤ Bergotong royong
➤ SARANA DAN PRASARANA	
	<ul style="list-style-type: none"> • Lampu ruang kelas yang memadai • Ruang kelas yang cukup luas • Komputer dan Proyektor • Media <i>Web Google Sites</i> <p>SumberBelajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tim Gakko Tosho, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-542-5, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1 <p>Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensil/krayon /pulpen/spidol dan lain-lain; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreas. • Persiapan ke-1 : Kartu gambar titik-titik (untuk anak-anak), gambar titik-titik untuk presentasi di papan tulis (guru), gambar titik-titik untuk presentasi yang telah digambari segitiga, set penggaris segitiga, busur derajat, jangka. • Persiapan ke-2 : Kartu gambar titik-titik yang digunakan pada jam pertama (untuk

anak-anak); gambar titik-titik untuk presentasi papan tulis (guru); penggaris segitiga; dan busur derajat.

- **Persiapan ke-3** : Lembar kerja (beberapa gambar garis lurus), busur derajat, penggaris segitiga, Perangkat lunak terlampir.
- Guru dapat mempersiapkan beberapa benda artistik sebagai tambahan stimulus bagi murid

D. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

E. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Tatap Muka dengan model :
 1. *Contextual Teaching Learning (CTL)*
 2. *Scaffolding*

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Unit :**
 - Melalui kegiatan seperti mengamati dan menyusun bangun datar, kita akan fokus pada komponen bangun datar dan hubungan posisinya untuk memperdalam pemahaman anak terhadap bangun datar. [C¹]
 - Memahami hubungan antara garis sejajar dan tegak lurus. [C¹A]
 - Mengetahui jajar genjang, belah ketupat, dan trapesium. [C¹B]
- ❖ **Tujuan Subunit :**
 - ① Memahami arti tegak lurus.
 - ② Dapat mencari tahu dua garis yang berada dalam hubungan tegak lurus.
 - ③ Memahami cara menggambar garis tegak lurus.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran Ke-1**
 - ① Membuat segiempat menggunakan gambar titik-titik.
 - ② Mengelompokkan segiempat menjadi beberapa kelompok.

1. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan siswa dapat membuat segiempat menggunakan gambar titik-titik.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dapat mengelompokkan segiempat menjadi beberapa kelompok.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dapat memahami arti tegak lurus.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dapat mencari tahu dua garis lurus yang berada dalam hubungan tegak lurus.

5. Meningkatkan kemampuan siswa dapat memahami cara menggambar garis tegak lurus.

2. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah garis tegak lurus termasuk garis berpotongan?
2. Bagaimana bentuk garis tegak lurus?
3. Bagaimana bentuk garis sejajar?
4. Bagaimana hubungan antara garis?

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Membaca soal cerita, mengonfirmasi metode pengoperasian dengan melihat foto dan contoh soal, dan tertarik untuk membuat segiempat.
 - Membagikan beberapa kartu bergambar titik-titik kepada anak-anak dan minta mereka memprediksi apa yang akan mereka lakukan.
 - Gambar titik-titik yang digunakan pada saat pembelajaran segitiga disajikan sebagai bahan referensi agar metode menggambar dengan menggunakan gambar titik-titik dapat dengan mudah dipahami.
 - Memahami bahwa mereka bisa menggambar empat garis lurus melalui titik-titik untuk membuat berbagai segiempat.
2. Menggambar sebanyak mungkin jenis segiempat pada gambar titik-titik.
 - Setelah menggambar beberapa segiempat, sarankan mereka untuk mencoba menggambar segiempat yang berbeda dari segiempat itu.
3. Membagi segiempat yang telah dibuat menjadi beberapa kelompok.
 - Membawa segiempat yang dibuat oleh setiap orang ke dalam kelompok, kemudian mengelompokkannya.
 - Diharapkan agar mengingatkan siswa bahwa dengan memusatkan perhatian pada panjang sisi dan ukuran sudutnya serta mengingatkan mereka tentang aktivitas pengelompokan segitiga, mereka juga dapat mengelompokkan segiempat dengan memusatkan perhatian pada panjang sisi dan ukuran sudut.
4. Mengelompokkan segiempat yang tertulis di papan tulis (untuk guru) dengan memperhatikan pada panjang sisi dan ukuran sudutnya.
 - Mengonfirmasi bahwa pengelompokan berikut ini memungkinkan.
 - Yang memiliki sudut siku-siku (E, F, G, L)
 - Yang keempat sisinya sama panjang (C, G, L, J)
 - Yang memiliki panjang sisi menghadap yang sama (C, D, F, G, I, J, L)
5. Mengelompokkan segiempat, dan mendiskusikan apa yang diketahui dan apa yang ingin ditemukan.
 - Meminta siswa untuk mendiskusikan tentang macam pengelompokkan yang

dapat dibuat atau hal lainnya dengan bebas tergantung pada bagian yang mereka perhatikan.

- Pertama-tama berilah kesempatan siswa untuk presentasi di dalam kelompok terlebih dahulu, kemudian minta mereka untuk mendiskusikannya dengan seluruh siswa di kelas.
 - Membahas empat sisi yang sama dan memiliki sudut siku-siku, serta membahas hasil presentasi yang bisa dimasukkan dalam kedua kelompok.
6. Merangkum pembelajaran pada jam ini.
- Dengan mengonfirmasi segiempat (persegi, persegi panjang) yang telah dipelajari, akan dapat meningkatkan minat siswa pada segi empat yang lain.
 - Mengonfirmasikan apa yang akan dipelajari setelah ini.
Nama-nama bidang segiempat, cara menggambar, sifat.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru.

4. ASESMEN/PENILAIAN

A. PENILAIAN DIAGNOSTIK

1. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
		Ya
1.	Apakah kabar hari ini?	
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?	
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?	
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?	
5.	Apakah anak-anak sudah makan?	
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?	

2. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Apakah kalian tahu garis yang lurus dinamakan apa?
2.	Apakah kalian tahu tentang sudut?
3.	Apakah kalian pernah mengukur sudut dengan busur?

B. PENILAIAN FORMATIF

1. Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Pertemuan Ke- :

Materi Pembelajaran :

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	De
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Berilah tanda cek list (✓) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

2. Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah N
		1	2	3	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Peroleh
1.	Kejelasan dan kedalaman informasi		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	

	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10		
2.	Keaktifan dalam berdiskusi			
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30		
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20		
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20		
3.	Kejelasan dan kerapian dalam presentasi			
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40		
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30		
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang rapi.	20		
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi.	10		

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

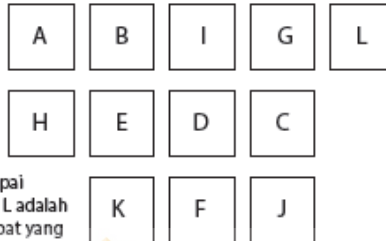
3. Innstrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Soal						
1.	<p>Mari membuat berbagai segiempat menggunakan gambar titik-titik.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">Gambar titik-titik</td> <td style="width: 50%;">Contoh segiempat yang digambar pada gambar titik-titik</td> </tr> <tr> <td>Segitiga sama sisi yang digambar pada gambar titik-titik</td> <td>Segitiga sama kaki yang digambar pada gambar titik-titik</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Segitiga yang digambar pada gambar titik-titik</td> </tr> </table>	Gambar titik-titik	Contoh segiempat yang digambar pada gambar titik-titik	Segitiga sama sisi yang digambar pada gambar titik-titik	Segitiga sama kaki yang digambar pada gambar titik-titik		Segitiga yang digambar pada gambar titik-titik
Gambar titik-titik	Contoh segiempat yang digambar pada gambar titik-titik						
Segitiga sama sisi yang digambar pada gambar titik-titik	Segitiga sama kaki yang digambar pada gambar titik-titik						
	Segitiga yang digambar pada gambar titik-titik						

2

Mari kita kelompokkan segiempat dengan memperhatikan panjang sisinya dan ukuran sudutnya.

Segiempat dengan panjang sisinya berbeda Sebuah segiempat dengan dua sisi berseberangan yang memiliki panjang yang sama Segi empat dengan empat sisi dengan panjang yang sama



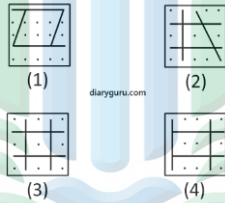
* A sampai dengan L adalah segiempat yang terdapat pada hal.56 buku ajar.

C. PENILAIAN SUMATIF
ASSESMEN SUMATIF

Nama :

No.Absen :

or



yaitu...

- a. Satu
- b. Dua
- c. tiga
- d. empat

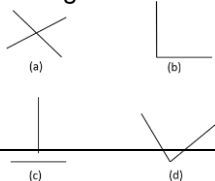
2. Perhatikan gambar berikut!



Berikut ini salah satu sifat segi empat pada gambar di atas yaitu...

- a. panjang sisi menghadap yang sama berbeda
- b. sepasang sisinya berbeda
- c. dua pasang sisi yang panjangnya sama
- d. keempat sisinya sama panjang

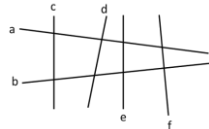
3. Perhatikan gambar berikut!



Garis-garis yang saling tegak lurus ditunjukkan oleh huruf...

- a. (a) dan (b) c. (c) dan (d)
b. (b) dan (c) d. (d) dan (b)

4. Perhatikan operasi hitung bilangan berikut!



Garis yang saling tegak lurus adalah...

- a. garis a dan garis c c. garis e dan garis b
b. garis c dan garis e d. garis b dan garis f

5. Dede akan menggambar dua garis yang saling tegak lurus. Kedua garis tersebut harus digambar dengan membentuk sudut...
- a. Lancip c. Siku-siku
b. Tumpul d. Berpelurus

5. KEGIATAN PENGAYAAN/REMIDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

6. REFLEKSI PESERTA DIDIK/GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan	

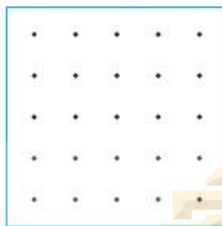
	pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
TABEL REFLEKSI UNTUK GURU		
NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	
LAMPIRAN		
A. Lembar Kerja Siswa		
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1		
<p>Nama :</p> <p>Kelas :</p> <p>Petunjuk!</p>		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

6 Segi Empat

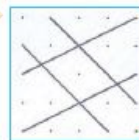
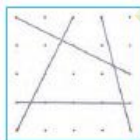


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDUDAYAAN, RELEGE DAN TEKNOLOGI
 REPUBLIK INDONESIA, 2020
 Buku Segiempat dan Bangun Ruang Sederhana Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas 2
 Penulis : Tim Penulis
 Penerbit : Ditjen Pendidikan Dasar
 ISBN : 978-602-7484-34-0

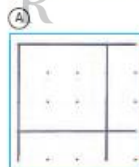
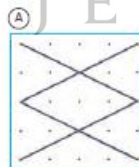
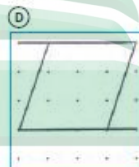
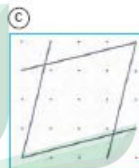


▶▶ Pada kotak bertitik di samping, buatlah berbagai macam segi empat dengan menghubungkan titik-titik dengan empat garis.

Kelas 2.2, Hal 90



▶▶ Ayo, kelompokkan bidang-bidang yang kamu buat.



☀ Ayo, pikirkan namanya, cara menggambar, dan sifat-sifat dari berbagai segiempat tersebut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Nilai

Paraf Orang Tua

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik			
<ul style="list-style-type: none"> • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, <i>Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Vol 1</i>, Penulis : Tim Gakko Tosho, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-540-1 • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, <i>Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1</i>, Penulis : Tim Gakko Tosho, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-542-5 			
C. Glosarium			
<p>(((ACUAN)))</p> <p>Aktivitas Pengoperasian sebagai Pengantar</p> <p>Definisi segiempat adalah "bentuk yang dikelilingi oleh empat garis lurus". Jika demikian, dimungkinkan untuk menggambar empat garis lurus untuk membentuk segiempat, kemudian mengelompokkannya ke beberapa grup, tetapi dalam hal ini ada risiko akan menghasilkan gambar segiempat dengan sisi yang tidak sejajar. Keuntungan menggunakan gambar titik-titik adalah kemungkinan besar sebuah segi empat dengan sisi-sisi sejajar akan terbentuk dengan menghubungkan sejumlah titik. Materi unit ini dapat dikembangkan berdasarkan segiempat tersebut, hal ini akan memotivasi anak-anak untuk lebih mengenal segiempat yang mereka buat. Mengenai aktivitas menggambar menggunakan gambar titik-titik seperti ini, penting untuk memahami kondisi aktual anak mengenai hal tersebut dari pengalaman pada pembelajaran tentang segitiga di kelas 4.</p> <p>(((ACUAN)))</p> <p>Tentang Nama Segi Empat</p> <p>Mengenai nama masing-masing segi empat, ditentukan dari hal-hal berikut ini. Artinya, ketika kondisi ditambahkan untuk membuat kumpulan segi empat khusus dari kumpulan segi empat umum, nama yang diberikan untuk kumpulan segi empat khusus menjadi nama segi empat tersebut. Misalnya, meskipun baik persegi panjang maupun bujur sangkar memiliki persyaratan yang terdapat pada jajar genjang, tetapi tidak disebut sebagai jajar genjang, karena pada jajar genjang terdapat kondisi/syarat tambahan. (*catatan: mengenai sistem penamaan ini agak berbeda antara istilah bahasa Indonesia dan bahasa Jepang, sehingga sistem ini tidak dapat digunakan di Indonesia)</p> <p>(((ACUAN)))</p> <p>Tentang Istilah Bentuk</p>			

Istilah geometri yang telah dipelajari adalah nama-nama bentuk seperti garis lurus, sisi, puncak sudut, sudut, sudut siku-siku, segiempat, segitiga, bujur sangkar, dan persegi panjang. Namun, berbeda dengan sebelumnya, istilah tegak lurus dan sejajar yang dipelajari di sini adalah istilah yang mendeskripsikan hubungan posisi antara dua garis lurus.

Dalam memahami hubungannya, pada umumnya dikatakan sulit. Penguasaan konsep tegak lurus juga tidak dilakukan dengan hanya mengamati pengantarnya. Konsep tersebut dibentuk dengan cara mengonfirmasi hubungan antara perpotongan dua garis lurus menggunakan busur derajat atau penggaris segitiga -siku" dari definisi tersebut dapat menyebabkan anak-anak kebingungan antara sudut siku-siku dan tegak lurus, maka penting untuk merancang alat peraga pembelajaran serta menekankan definisi dari tegak lurus tersebut dengan jelas.

(((ACUAN)))

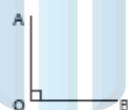
Tegak Lurus pada 2 garis

Meskipun tidak berpotongan, seperti yang ditunjukkan oleh garis lurus pada gambar di sebelah kanan, keduanya saling tegak lurus karena garis lurus didefinisikan sebagai "garis yang memanjang lurus sejauh apapun itu".

(((ACUAN)))

Tegak lurus dan siku-siku

Sudut siku-siku menyatakan $\angle AOB$ itu sendiri, ketika AO dan OB dianggap sebagai satu gambar. Tegak Lurus merepresentasikan hubungan sudut siku-siku dibentuk oleh dua garis lurus. Karena anak-anak cenderung bingung antara tegak lurus dan sudut siku-siku, maka diharapkan mereka memahami arti "hubungan" dengan secara khusus menekan perbedaan di antara keduanya.

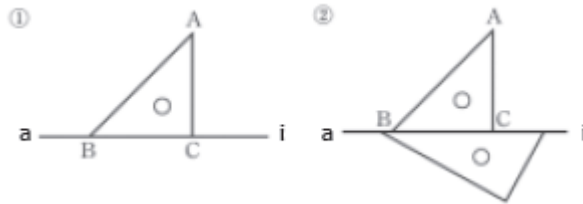


(((ACUAN)))

Batu sandungan Anak-anak

Sebagian besar anak-anak yang tersandung dalam langkah menggambar Yuri pada hal.59 adalah karena sisi BC dari penggaris segitiga dan garis lurus ai yang ditunjukkan pada gambar ① di bawah tidak tumpang tindih dengan benar. Untuk mengontrol dengan benar bahwa sisi BC dan garis lurus ai tumpang tindih dengan benar, akan efektif untuk menggunakan penggaris segitiga lain, atau penggaris biasa sebagai pelengkap seperti yang ditunjukkan pada ②.

Prinsip menggambar garis lurus adalah "dari kiri ke kanan" dan "dari atas ke bawah". Diharapkan untuk membuat siswa mengetahui langkah menggambar garis lurus yang benar di sini.



D. Daftar Pustaka

- Tim Gakko Tosho, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-540-1, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Vol 1*
- Tim Gakko Tosho, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-542-5, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1*

Mengetahui
Guru Pamong,

Jember, 19 September 2023
Peneliti

Aulia Salsabila Putri, S.Pd
NIPA. 22.02.01.371

Siti Zuhrotun Nisa'
NIM. T20194135

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3530/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Al Baitul Amien 02 (Full Day School) Jember
 Jl. Imam Bonjol No.45A, Kaliwates Kidul, Kaliwates, Kec. Kaliwates, Kab.Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194135
 Nama : SITI ZUHROTUN NISA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV C SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER" selama 30 (tiga puluh)hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu HIZBULLAH MUHIB, S.E.,M.M

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 September 2023

Dekan,

Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI

Lampiran 6

Permohonan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1112/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194135
 Nama : SITI ZUHROTUN NISA'
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVC SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 September 2023

an, Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI

Lampiran 7

Permohonan Validasi Ahli Materi

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
	Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah@uinkhas-jember.ac.id
<hr/>	
Nomor : B-1113/In.20/3.a/PP.009/09/2023 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Menjadi Validator	
Yth. Muhammad Kholil, S. Si, M. Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember	
<p>Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Kholil, S. Si, M. Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama</p>	
NIM	T20194135
Nama	SITI ZUHROTUN NISA'
Semester	Semester sembilan
Program Studi	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVC SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER
Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih	
Jember, 13 September 2023	
an Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,	
 MASHUDI	

Lampiran 8

Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media *Web Google Sites*
 Sasaran : Bpk. Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd.
 Peneliti : Siti Zuhrotun Nisa'
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB GOOGLE SITES* PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVC SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Web Google Sites dengan beberapa aspek yang diberikan.
2. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik
 2 = kurang relevan / kurang baik
 3 = relevan / baik
 4 = sangat relevan / sangat baik

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan awal produk		✓		
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan				✓
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan dan ukuran			✓	
4	Ketepatan posisi teks				✓

5	Kualitas tampilan gambar			✓	
6	Pengoperasian tombol navigasi				✓
7	Kesesuaian informasi dengan pengoperasian tombol navigasi				✓
8	Kemudahan dalam pengoperasian media				✓
9	Menunjukkan ketertarikan bagi siswa			✓	
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓		

Kolom Saran dan Perbaikan :

- Silahkan direvisi
- Hilangkan iklan atau sesuaikan iklan dg usia anak/siswa kelas IV SD.

Jember, 19 September 2023

Validator Ahli Media

Prof. Dr. H. MUNDIR, M.Pd.
NIP. 196311031999031002

Peneliti

Siti Zuhrotun Nisa'
NIM. T20194135

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kelas / Semester : IV / Ganjil
 Pokok Bahasan : Segiempat
 Penyusun : Siti Zuhrotun Nisa'
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WEB GOOGLE SITES PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK
 MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
 PESERTA DIDIK KELAS IVC SD AL BAITUL AMIEN 02
 JEMBER
 Dosen Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
 Dosen Validator : Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media *Web Google Sites* Kelas IV pada matematika, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi ditunjukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak tentang Media *Web Google Sites* pada materi Segiempat yang difokuskan pada pembelajaran Matematika
2. Dimohon Bapak memberikan penilaian terhadap media *Web Google Sites* dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa

semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
4. Dimohon bapak untuk memberikan saran ataupun revisi.

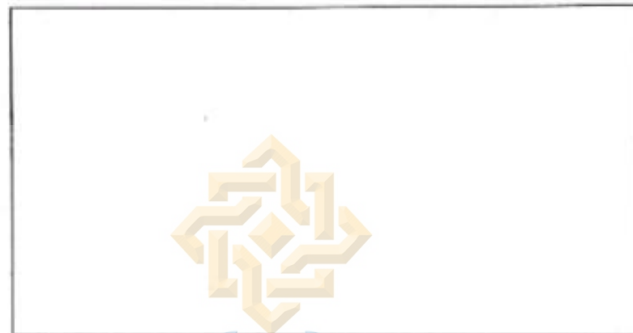
ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Berilah tanda *Checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan			
			1	2	3	4
1.	Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa 2. Ketepatan penulisan kalimat 3. Keefektifan kalimat 4. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik 5. Ketepatan ejaan				<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2.	Isi Materi	1. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi 2. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 3. Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar 4. Kemudahan penyajian materi pada peserta didik 5. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi			<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	

		6. Uji soal yang disajikan sesuai materi			✓	
		7. Pembelajaran dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu			✓	

Saran dan Perbaikan :



Jember, ... September 2023

Validator Ahli Materi

Mohammad Khollif, S.Si., M.Pd
NIP.198606132015031005

Peneliti

Siti Zuhrotun Nisa'
NIM.T20194135

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10

Validasi Ahli Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Kelas / Semester : IV / Ganjil
 Pokok Bahasan : Segiempat
 Penyusun : Siti Zuhrotun Nisa'
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB*
GOOGLE SITES PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK
 MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA
 DIDIK KELAS IVC SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER
 Dosen Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
 Validator : Ibu Aulia Salsabila Putri, S.Pd.
 Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media *Web Google Sites* Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan Media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi ditunjukkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu tentang Media *Web Google Sites* pada materi Segiempat yang difokuskan pada pembelajaran Matematika
2. Dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap Media *Web Google Sites* dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

4. Dimohon Ibu untuk memberikan saran ataupun revisi.

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARANBerilah tanda *Checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.**1. Materi**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
Kesesuaian Materi	1. Kelengkapan materi yang disajikan sudah mencakup standar Kurikulum Merdeka				✓
	2. Keluasan materi yang disajikan dalam media sudah menjabarkan pencapaian yang mendukung pada CP/TP				✓
Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep yang disajikan dalam media tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi segiempat				✓
	4. keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa				✓
	5. keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa				✓
	6. keakuratan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam media sesuai dengan kenyataan dan efisiensi dan				✓

	meningkatkan pemahaman siswa				
Mendorong Keingintahuan	7. uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan dalam media mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan mencari informasi lebih jauh				✓
Aspek Kelayakan Penyajian					
Teknik Penyajian	8. keruntutan konsep yang disajikan dalam media sudah sesuai dalam standar kompetensi				✓
Penyajian Pembelajaran	9. penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran				✓
Aspek Kelayakan Bahasa					
Bahasa	10. bahasa yang digunakan dalam media sudah komunikatif				✓
	11. kalimat yang digunakan dalam media untuk menjelaskan materi mudah untuk dipahami				✓
	12. kesesuaian dalam media untuk menjelaskan materi sudah dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓

2. Media

No.	Kriteria	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Penyajian					
1.	Kelogisan penyajian				✓
2.	Keruntutan penyajian				✓
3.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi				✓
4.	<i>Advance organizer</i> (pembangkit motivasi belajar) pada awal uraian materi				✓
5.	Komunikasi interaktif				✓
6.	Variasi dalam penyajian				✓
Kebahasaan					
7.	Keterbacaan				✓
8.	Kemampuan memotivasi				✓

9.	Kebakuan istilah			/	✓
10.	Ketetapan tata bahasa				✓
Kegrafisan					
11.	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran)				✓
12.	<i>Lay out</i> , tata letak				✓
13.	Desain tampilan				✓

$$\frac{100}{100} \times 100 = 100\%$$

Saran dan Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator Ahli Pembelajaran



Aulia Salsabila Putri, S.Pd

NIPA. 22.02.01.371

Jember, 26 September 2023

Peneliti



Siti Zuhrotun Nisa'

NIM.T20194135

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

Angket Respon Guru Kelas

**ANGKET RESPON GURU KELAS TERHADAP MEDIA *WEB GOOGLE SITES*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNIT 6 SEGIEMPAT**

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> peserta didik menjadi aktif dikelas	✓			
2.	Media <i>web google sites</i> akan memudahkan saya dalam memperdalam pengetahuan materi segiempat peserta didik	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> saya merasa bahwa peserta didik lebih antusias saat mengikuti pelajaran	✓			
4.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar matematika	✓			
5.	Desain media <i>web google sites</i> bagus dan kreatif	✓			
6.	Desain media <i>web google sites</i> menarik perhatian peserta didik	✓			
7.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓			
8.	Semua materi cocok jika menggunakan media <i>web google sites</i>	✓			
9.	Media <i>web google sites</i> dapat membuat peserta didik suka dengan matematika	✓			
10.	Dengan media <i>web google sites</i> , saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	✓			

Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Jember, 1 September 2023
Responden



Aulia Salsabila Putri, S.Pd

Lampiran 12

Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *WEB GOOGLE SITES*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNIT 6 SEGIEMPAT**

Nama : Zenaria.....

Kelas : 4C.....

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran matematika	✓			
2.	Menggunakan media <i>web google sites</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> mampu memperdalam pengetahuan tentang segiempat		✓		
4.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika	✓			
5.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat suasana belajar menyenangkan	✓			
6.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat saya menyukai pelajaran matematika	✓			
7.	Media <i>web google sites</i> mudah diaplikasikan	✓			
8.	Desain media <i>web google sites</i> sangat menarik	✓			
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>web google sites</i>	✓			
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	✓			

39 x 100 = 97,5
40

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *WEB GOOGLE SITES*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNIT 6 SEGIEMPAT**

Nama : Aqeela Azka E
Kelas : IXC

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran matematika		✓		
2.	Menggunakan media <i>web google sites</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika	✓			
3.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> mampu memperdalam pengetahuan tentang segiempat	✓			
4.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika	✓			
5.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat suasana belajar menyenangkan	✓			
6.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat saya menyukai pelajaran matematika	✓			
7.	Media <i>web google sites</i> mudah diaplikasikan		✓		
8.	Desain media <i>web google sites</i> sangat menarik		✓		
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>web google sites</i>		✓		
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	✓			

$$\frac{36}{90} \times 100 = 40$$
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *WEB GOOGLE SITES*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNIT 6 SEGIEMPAT**

Nama : Diandra Shaqueena A.
Kelas : 4C

PETUNJUK PENGISIAN :

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- ✓ S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran matematika	✓			
2.	Menggunakan media <i>web google sites</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar matematika		✓		
3.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> mampu memperdalam pengetahuan tentang segiempat		✓		
4.	Dengan menggunakan media <i>web google sites</i> memotivasi saya untuk lebih semangat belajar matematika	✓			
5.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat suasana belajar menyenangkan	✓			
6.	Dengan adanya media <i>web google sites</i> membuat saya menyukai pelajaran matematika		✓		
7.	Media <i>web google sites</i> mudah diaplikasikan	✓			
8.	Desain media <i>web google sites</i> sangat menarik	✓			
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media <i>web google sites</i>		✓		
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran		✓		

$\frac{35}{40} \times 100 = 87,5$
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 13

Hasil Pretest

ASSESMEN SUMATIF

Nama : Yumra 40
No.Absen : 23

1. Perhatikan gambar berikut!
Segi empat dengan empat sisi yang panjang sama ditunjukkan oleh gambar nomor yaitu...

(1) (2)
(3) (4)

a. Satu
b. Dua
c. tiga
d. empat

2. Perhatikan gambar berikut!

Berikut ini salah satu sifat segi empat pada gambar di atas yaitu...

a. panjang sisi menghadap yang sama
b. sepasang sisinya berbeda
c. dua pasang sisi yang panjangnya berbeda
d. keempat sisinya sama panjang

3. Perhatikan gambar berikut!

(i) (ii)
(iii) (iv)

Garis-garis yang saling tegak lurus ditunjukkan oleh huruf...

a. (a) dan (b) c. (c) dan (d)
b. (b) dan (c) d. (d) dan (b)

4. Perhatikan operasi hitung bilangan berikut!

Garis yang saling tegak lurus adalah...

a. garis a dan garis c
b. garis c dan garis e
c. garis e dan garis b
d. garis b dan garis f

5. Dede akan menggambar dua garis yang saling tegak lurus. Kedua garis tersebut harus digambar dengan membentuk sudut...

a. Lancip
b. Tumpul
c. Siku-siku
d. Berpelurus

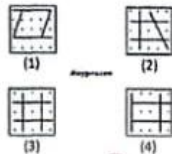
40

ASSESMEN SUMATIF

Nama : Zevania

No.Absen : 1

1. Perhatikan gambar berikut!
Segi empat dengan empat sisi yang panjang sama ditunjukkan oleh gambar nomor yaitu...



- a. Satu
b. Dua
c. tiga
d. empat

2. Perhatikan gambar berikut!



Berikut ini salah satu sifat segi empat pada gambar di atas yaitu...

- a. panjang sisi menghadap yang sama
b. sepasang sisinya berbeda
c. dua pasang sisi yang panjangnya berbeda
d. keempat sisinya sama panjang

3. Perhatikan gambar berikut!



Garis-garis yang saling tegak lurus ditunjukkan oleh huruf...

- a. (a) dan (b)
b. (b) dan (c)
c. (c) dan (d)
d. (d) dan (b)

4. Perhatikan operasi hitung bilangan berikut!



Garis yang saling tegak lurus adalah...

- a. garis a dan garis c
b. garis c dan garis e
c. garis e dan garis b
d. garis b dan garis f

5. Dede akan menggambar dua garis yang saling tegak lurus. Kedua garis tersebut harus digambar dengan membentuk sudut...

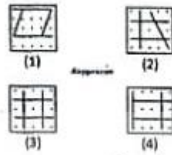
- a. Lancip
b. Tumpul
c. Siku-siku
d. Berpelurus



ASSESMEN SUMATIF

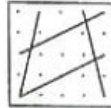
Nama : AULIA RAISHA AZE-ANNA RAMUDHANI
 No.Absen : 5

1. Perhatikan gambar berikut!
 Segi empat dengan empat sisi yang panjang sama ditunjukkan oleh gambar nomor yaitu...



- a. Satu
 b. Dua
 c. tiga
 d. empat

2. Perhatikan gambar berikut!



Berikut ini salah satu sifat segi empat pada gambar di atas yaitu...

- a. panjang sisi menghadap yang sama
 b. sepasang sisinya berbeda
 c. dua pasang sisi yang panjangnya berbeda
 d. keempat sisinya sama panjang

3. Perhatikan gambar berikut!



Garis-garis yang saling tegak lurus ditunjukkan oleh huruf...

- a. (a) dan (b)
 b. (b) dan (c)
 c. (c) dan (d)
 d. (d) dan (b)

4. Perhatikan operasi hitung bilangan berikut!



Garis yang saling tegak lurus adalah...

- a. garis a dan garis c
 b. garis c dan garis e
 c. garis e dan garis b
 d. garis b dan garis f

5. Dede akan menggambar dua garis yang saling tegak lurus. Kedua garis tersebut harus digambar dengan membentuk sudut...

- a. Lancip
 b. Tumpul
 c. Siku-siku
 d. Berpelurus

40

Lampiran 14


Hasil posttest

ASESMEN SUMATIF

Nama : Charrisa alga Putri arifita

No. Absen : 4

1. Garis-garis manakah yang saling tegak lurus?




Jawab : d dan b dan e dan c dan d

2. Ayo, gambar garis dengan ketentuan berikut.

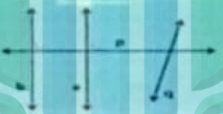
a. Melewati titik A dan tegak lurus dengan garis a.

b. Melewati titik B dan tegak lurus dengan garis b.



Jawab :


3. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hubungan antar garis berpotongan tidak tegak lurus ditunjukkan oleh .

Jawab : c dan d


4. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hubungan antar garis yang ditunjukkan pada gambar tersebut adalah.

Jawab : Saling berpotongan tegak lurus

5. Ayo, gambar garis-garis yang saling tegak lurus dengan acuan garis a dan melewati titik B..



Jawab : c

ASSESMEN SUMATIF

Nama : Roy la Athaya P. A

No. Absen : 16

1. Garis-garis manakah yang saling tegak lurus?



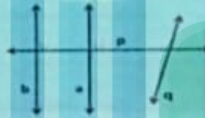
Jawab : Garis f dan adane udang

2. Ayo, gambar garis dengan ketentuan berikut.
 a. Melewati titik A dan tegak lurus dengan garis a.
 b. Melewati titik B dan tegak lurus dengan garis b.



Jawab :

3. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hubungan antar garis berpotongan tidak tegak lurus ditunjukkan oleh .

Jawab : Garis p dan q

4. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hubungan antar garis yang ditunjukkan pada gambar tersebut adalah.

Jawab : Saling berpotongan tegak lurus

5. Ayo, gambar garis-garis yang saling tegak lurus dengan acuan garis a dan melewati titik B.



Jawab :

ASSESMEN SUMATIF

Nama : Farika
 No.Absen : 19

1. Garis-garis manakah yang saling tegak lurus?



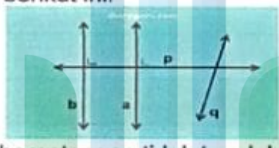
Jawab : garis f dan d adane cband

2. Ayo, gambar garis dengan ketentuan berikut.
 a. Melewati titik A dan tegak lurus dengan garis a.
 b. Melewati titik B dan tegak lurus dengan garis b.



Jawab :

3. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hubungan antar garis berpotongan tidak tegak lurus ditunjukkan oleh .
 Jawab : garis p dan garis q

4. Perhatikanlah gambar berikut ini!

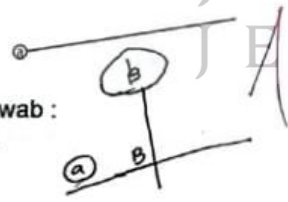


Hubungan antar garis yang ditunjukkan pada gambar tersebut adalah
 Jawab : saling berpotongan tegak lurus

5. Ayo, gambar garis-garis yang saling tegak lurus dengan acuan garis a dan melewati titik B. Garis a dan titik B.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jawab :



Lampiran 16

Dokumentasi



Menyerahkan Surat Izin Penelitian



Wawancara dengan Wali Kelas IV C

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Wawancara dengan Peserta Didik



Observasi



Uji Coba Produk



Pengisian Posttest



Pengisian Angket Respon Peserta Didik



Foto Bersama Wali Kelas IV C dan Peserta Didik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17

Scan Surat Selesai Penelitian



YAYASAN MASJID JAMI' AL BAITUL AMIEN JEMBER
SD AL-BAITUL AMIEN 02 (FULL DAY SCHOOL)
J E M B E R
 NSS : 10.2.05.24.11.011

SURAT KETERANGAN
 No : 186-B/SD.ABA-02.FDS/JBR/S.Ket/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: HIZBULLAH MUHIB, S.E., M.M.
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Al-Baitul Amien 02 (Full Day School) Jember
Alamat Sekolah	: JL. Imam Bonjol No. 45A Kaliwates Jember

Menerangkan bahwa :

Nama	: SITI ZUHROTUN NISA
NIM	: T20194135
Semester	: Sembilan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi mulai tanggal 13 – 29 September 2023 dengan judul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV C SD AL BAITUL AMIEN 02 JEMBER".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.



Oktober 2023
 HIZBULLAH MUHIB, S.E., M.M.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Kantor : SD Al-Baitul Amien 02 (Full Day School)
 Jl. Imam Bonjol 45 A Kaliwates - Jember Telp. (0331) 485416

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Siti Zuhrotun Nisa'
 NIM : T20194135
 TTL : Jember, 15 Agustus 2001
 Alamat : Dusun Sumberejo RT/RW 001/015 Desa Umbulsari,
 Kecamatan Umbulsari, Kabupaten Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No. Handphone : 081216871715
 Email : zuhrotunnisachaa@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Taman Kanak-Kanak : TK Baitur Ridlo
2. Sekolah Dasar : MI Baitul Ridlo Umbulsari
3. Sekolah Menengah Pertama : MTs Negeri 7 Jember
4. Sekolah Menengah Atas : MA Nahdlatuth Thalabah Wuluhan
5. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pengalaman Organisasi

1. Anggota PMII Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
2. Anggota ICIS Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Ketua Bidang Networking HMPS Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah