

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Google Sites* pada Materi Indahya Keberagaman di Negeriku dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV sebagai Penguatan Literasi Budaya dan Kewargaan

Agung Ryanto^①, Puspa Djuwita^②, Abdul Muktadir^③

SD Negeri 03 Ujan Mas, Kepahiang, Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

ryanto.sumar11@gmail.com^①, puspitadjuwita1958@gmail.com^②, abdulmuktadir@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 15 Juni 2023

Revised: 23 Agustus 2023

Available Online: 28 September 2023

This study aims to describe the development of Google Sites on the beautiful material of diversity in my country in class IV PPKn learning as a reinforcement of cultural and civic literacy. The type and method of research used in this study is development research. The subjects of the study were grade IV students of SD Negeri 03 Ujan Mas as an experimental class and grade IV students of SD Negeri 09 Ujan Mas as a control class. Data collection techniques use interviews, surveys and tests. Research instruments use needs analysis instruments, expert validation instruments, product test instruments, product effectiveness test instruments. Data analysis in this study was carried out by analyzing expert validity data, rater/researcher agreement, instrument development, effectiveness analysis (Normality Test, Homogeneity Test and N-Gain). Based on the results of the study, it can be concluded that interactive multimedia based on the Google Sites application developed according to material expert validators, design validators and language validators is declared feasible for use. From the learning outcomes of grade IV students of SD 03 Ujan mas, it is known that the effectiveness of interactive multimedia products based on the Google Sites application that has been developed shows an increase as a reinforcement of cultural and civic literacy in class IV PPKn learning on the beautiful material of diversity in my country.

Correspondence E-mail:
ryanto.sumar11@gmail.com

Keywords: *Multimedia Interaktif, PPKn, Literasi Budaya dan Kewargaan, Sekolah Dasar.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sistem dan cara meningkatkan kualitas hidup manusia dalam segala aspek kehidupan manusia. Menurut ketentuan pasal 1 angka (1) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dalam lingkup Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), budaya dan kewargaan bangsa menjadi bagian yang penting dalam menjalankan kehidupan yang harmonis, tentram dan damai di Indonesia. Dalam lingkup luas persatuan ini memiliki arti sebuah proses keadaan untuk berkumpul dari berbagai corak atau perbedaan, baik berdasarkan suku, ras, agama, adat, budaya, dan golongan. Untuk mewujudkan semua itu maka peran satuan pendidikan sangat dominan dalam penentuan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan tentunya dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif (Permendikbud, 2013).

Menciptakan kegiatan pembelajaran efektif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang merupakan suatu komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016: 7), proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Selain itu menurut Hamalik dalam Arsyad (2020: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Mengingat perkembangan zaman yang sangat pesat beriringan dengan meningkatnya Ilmu Pengetahuan Teknologi (Iptek). Hal ini sejalan dengan Abdi Susanto (2017: 232) menyatakan besarnya peran teknologi komunikasi dan informasi membawa peran tersendiri bagi pendidikan baik sebagai pendukung sistem maupun media pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Teknologi menjadi bagian yang sangat penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Chromebook merupakan perangkat komputer/laptop yang sama dengan yang laptop pada umumnya. Perbedaannya hanya pada sistem operasi yang digunakan, yaitu *Chrome OS*. *Chromebook* dilengkapi dengan *Chrome Device Management* (CDM) sebagai perangkat lunak yang berfungsi untuk melakukan pendaftaran (*enrollment*) *Chromebook* pada domain belajar.id. Pendaftaran (*enrollment*) dilakukan oleh penyedia jasa yang memiliki syarat tertentu. Sekolah yang menerima bantuan *Chromebook* dapat mengakses perangkat dengan menggunakan Akun belajar.id. Akun belajar.id merupakan penunjang penggunaan *Chromebook*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan Akun Pembelajaran yang dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar pada 2020 lalu. Guru dan siswa dapat menggunakannya dengan masuk ke laman belajar.id.

Pada dasarnya *Chromebook* dirancang agar bisa berjalan maksimal dengan segala macam aplikasi *Google*, seperti *Google Meet*, *Gmail*, *Google Drive* *Google Suite*, dan lainnya. Begitupun penggunaannya disekolah untuk memudahkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan akun belajar.id guru dan siswa menerima banyak manfaat diantaranya Memudahkan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dapat digunakan untuk mengakses berbagai platform dari Kemendikbudristek, dapat menyimpan dokumen secara daring dengan ruang penyimpanan lebih aman tanpa batas, dapat mengakses dan memanfaatkan *Chromebook* Sebagai jalur informasi resmi dari Kemendikbudristek.

Website merupakan salah satu sarana belajar yang mudah diakses, dan dapat disajikan dalam bentuk yang menarik melalui *Chromebook* yang terhubung dengan akun belajar.id. Guru dituntut kreatif memilih dan mengembangkan media websitenya untuk disajikan dalam pembelajaran. Guru boleh menggunakan website orang lain sebagai salah satu sumber belajarnya, namun agar website tersebut dapat dikelola sedemikian rupa sesuai kebutuhan guru maka yang lebih baik guru membuat dan mengembangkan sendiri websitenya. *Website* pribadi yang dikelola guru tentu akan dapat diperbaruibentuk dan isinya oleh guru yang bersangkutan. Senada dengan pendapat yang mengatakan bahwa pengelolaan website oleh guru akan berdampak dengan keberadaan website benar-benar sesuai untuk kebutuhan pembelajaran.

Beberapa manfaat yang didapatkan jika mengembangkan media *Google Sites* dalam pembelajaran. Adapun manfaat *Google Sites* menurut Rosiyana (2021: 219) adalah (1) *Google Sites* dapat membuat siswa lebih menarik dan menyenangkan (2) *Google Sites* dapat memberikan materi pembelajaran yang bisa diunduh sehingga siswa dapat belajar dari materi dimana pun dan kapan pun

(3) goole sites dapat memberikan materi yang dari awal sampai akhir pertemuan , siswa dapat membaca kembali materi yang diberikan oleh guru karena materi tidak otomatis hilang (4) siswa dapat mengunggah tugas yang sudah diberikan tempat tugasnya tersendiri (5) *Google Sites* dapat memberikan pengumuman tersendiri mengenai tugas, atau informasi yang lain.

Metode

Jenis penelitian dalam pengembangan produk yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan perangkat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE.

Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik. Peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Ujan Mas sebagai kelas eksperimen dan Peserta didik kelas IV SD Negeri 09 Ujan Mas sebagai kelas kontrol. Pada guru kelas sebagai praktisi diminta memberikan respon terhadap pengembangan Aplikasi *Google Sites*. Objek penelitian adalah Media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran PPKn SD sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaandi sekolah dasar.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen nontes yang terdiri dari wawancara dan angket.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari wawancara, angket dan tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk merumuskan hasil-hasil penelitian. Hasil analisis data ini adalah jawaban pernyataan dari masalah yang ada dengan demikian data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi ahli atau pakar terhadap *Google Sites* pada pembelajaran PPKn SD sebagai Penguatan literasi budaya dan kewargaan.

Hasil

1. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* pada materi Indahnya Keberagaman di Negeriku Pembelajaran PPKn Kelas 4 sebagai penguatan literasi budaya dan Kewargaan

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah Multimedia Interaktif berbasis aplikasi *Google Sites*. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan.

1) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum peneliti memilih pembelajaran PPKn kelas IV semester 2 kurikulum K-13 dengan materi Indahnya Keberagaman di Negeriku. Analisis kurikulum dilakukan dengan menetapkan Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum yang berlaku sesuai dengan permendikbud nomor 37 tahun 2018. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian kompetensi dan disesuaikan dengan materi yang akan disajikan dalam aplikasi *Google Sites* yang akan dikembangkan.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan di Sekolah DasarNegeri 03 Ujan Mas, dengan melakukan wawancara dengan 1 orang guru kelas dan memberikan angket analisis kebutuhan kepada siswa. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 yaitu guru mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar mereka hanya menggunakan buku tematik dan media gambar yang tersedia di sekolah. Selanjutnya peneliti memberikan angket untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa. Data yang di peroleh mayoritas siswa berpendapat bahwa guru masih mengajarkan dengan metode

konvensional, tidak menggunakan media pembelajaran selain gambar atau poster sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang membosankan.

b. Tahap Desain (Design)

Hasil dari tahap desain (design). Produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif berbasis aplikasi *Google Sites*. Adapun langkah-langkah kegiatan pada tahap ini, sebagai berikut.

1. Merancang Indikator Pencapaian dan Tujuan Pembelajaran

Indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan KD yang ada dalam pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu pada KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dan KD 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia.

2. Menentukan Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi Indahnya Keberagaman di Negeriku pada pembelajaran PPKn yang ada pada kelas IV semester 2. Materi ini pada buku tematik terdapat pada Tema 7, Sub tema 2. Selanjutnya juga banyak penambahan materi yang didapatkan dari google sebagai penyempurna materi.

3. Merancang Aplikasi *Google Sites*

- Kelayakan isi / materi
- Kebahasaan
- Kemenarikan Penyajian / Desain
- Memperhatikan Struktur Aplikasi *Google Sites*

4. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pada *Google Sites* ini merupakan seluruh cakupan materi indahnnya keberagam di negeriku. Materi dipilih disesuaikan untuk menambahkan pengetahuan terhadap literasi budaya dan kewargaan.

5. Video Pembelajaran

Beberapa video yang dipilih diantaranya video yang menjelaskan keberagaman dari sekitar lingkungan tempat tinggal hingga video yang menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia secara keseluruhan. Selanjutnya chromebook yang sudah terhubung pada jaringan internet ini dapat dimanfaatkan siswa untuk menggali informasi secara mandiri keberagaman yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal serta contoh-contoh lebih banyak dan luas lagi untuk memperkaya pengetahuan sebagai penguat literasi budaya dan kewargaan melalui mesin pencarian Youtube dan mesin pencarian Google yang tersedia pada halaman ini.

6. Kuis

Pada halaman ini disediakan beberapa soal sebagai kuis untuk mengetahui batas pemahaman siswa pada materi yang diajarkan menggunakan aplikasi *Goggle Sites*. Beberapa soal dikaitkan dengan literasi budaya dan kewargaan untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman dalam proses penguatan literasi budaya dan kewargaan. Pada halaman kuis ini soal sudah terhubung dengan aplikasi *Google Forms* yang membuat anak lebih tertarik dalam pengerjaannya.

7. Evaluasi

Pada halaman evaluasi ini diperuntukkan untuk refleksi dan evaluasi pembelajaran yang telah selesai. Dalam pelaksanaannya siswa diberikan tugas untuk dikerjakan di rumah dengan mengamati budaya dan kewargaan yang terjadi di lingkungan sekitar rumah, dan setelahnya siswa diminta mengunggah kembali tugas tersebut pada aplikasi *Google Sites* yang sudah terhubung aplikasi *Google Forms*.

2. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Google Sites* Materi Indahnya Keberagaman di Negeriku pada Pembelajaran PPKn kelas IV sebagai Penguatan Literasi Budaya Dan Kewargaan

a. Tahap Pengembangan (Development)

Data Validasi Ahli

Proses validasi dilakukan dengan memberikan rancangan 1 *Google Sites* dan instrumen validasi. Adapun validator yang terdiri dari, (1) Validator ahli materi yaitu SH, dosen PPKn Universitas Pat Petulai dan AS, guru SD Negeri 03 Ujan Mas. (2) Validator ahli media/desain yaitu EE, guru pengajar praktik yang merupakan alumni S1 Seni Rupa Universitas Negeri Padang dan S2 UNIB saat ini menjadi guru di SMA Negeri Kabawetan dan KP Guru SD Negeri 06 Ujan Mas. (3) Validator ahli bahasa yaitu SH,

guru bidang studi Bahasa Indonesia di sekoalah kabupaten Kepahiang dan MP, Guru SD Negeri 09 Ujan Mas.

1) Validasi Ahli Materi

a) Hasil Validasi Materi Tahap I

Hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* pada pembelajaran PPKn materi Indahya Keberagaman di Negeriku dalam menghitung validitas pada penelitian ini akan dianalisis menggunakan Aiken's yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 1

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
butir 01	3	4	2	3	5	8	0,625	Cukup tinggi
butir 02	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 03	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
butir 04	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
butir 05	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
butir 06	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
butir 07	3	4	2	3	5	8	0,625	Cukup tinggi
butir 08	2	3	1	2	3	8	0,375	Buruk
butir 09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 10	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
butir 11	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 12	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 13	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
Rata-rata	3,31	3,53	2,30	2,5	4,846	8	0,6057	Cukup tinggi

b) Validasi Ahli Materi tahap II

Setelah validasi ahli tahap 1 selesai, aplikasi *Google Sites* diperbaiki berdasarkan penilaian, saran dan komentar, kemudian disebut rancangan 2. Proses validasi tahap 2 dilakukan dengan menyerahkan rancangan 2 *Google Sites* dan instrumen validasi yang sama. Hasil perhitungan dengan rumus Aiken's dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validitas Ahli Materi Tahap 2

butir	penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
butir 01	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
butir 02	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
butir 03	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 04	4	5	3	4	7	8	0,875	Tinggi
butir 05	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 06	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 07	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
butir 08	5	4	4	3	7	8	0,875	Tinggi
butir 09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 10	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi

butir 11	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 12	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
butir 13	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Rata-rata	4,54	4,462	3,538	3,46	7	8	0,875	Tinggi

1) Validasi Ahli Desain

a) Hasil Validasi Desain Tahap I

Hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaan dalam menghitung validitas. Hasil perhitungan Aiken's V disajikan dalam table 3.

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Desain tahap 1

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
butir 01	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
butir 02	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 03	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 04	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 05	4	3	3	2	5	8	0,63	Cukup tinggi
butir 06	3	4	2	3	5	8	0,63	Cukup tinggi
butir 07	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 08	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 09	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 10	3	3	2	2	4	8	0,5	Cukup
Rata-rata	3,70	3,70	2,70	2,70	5,40	8,00	0,68	Cukup tinggi

b) Validasi Ahli Desain tahap II

Setelah validasi ahli tahap 1 selesai, aplikasi *Google Sites* diperbaiki berdasarkan penilaian, saran dan komentar, kemudian disebut rancangan 2. Proses validasi tahap 2 dilakukan dengan menyerahkan rancangan 2 aplikasi *Google Sites* dan instrumen validasi yang sama.

Tabel 4. Hasil Validitas Ahli Desain tahap 2

Butir	Penilai		S1	S2	ΣS	n(c-1)	V	Kriteria
	I	II						
butir 01	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 02	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
butir 03	4	5	3	4	7	8	0,88	Tinggi
butir 04	5	5	4	4	8	8	1,00	Tinggi
butir 05	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 06	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
butir 07	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 08	4	4	3	3	6	8	0,75	Cukup tinggi
butir 09	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
butir 10	5	5	4	4	8	8	1	Tinggi
Rata-rata	4,50	4,60	3,50	3,60	7,10	8,00	0,89	Tinggi

d. Pembakuan Instrumen Soal

1) Validasi isi butir soal

Berdasarkan hasil perhitungan perolehan rata-rata validator I dan II adalah sebesar 0,75. Selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria tinggi. Terdapat 4 soal dengan kriteria cukup yaitu soal nomor 10, 13, 15 dan 18 serta 2 soal dengan kriteria buruk yaitu soal nomor 6 dan 8. Soal dengan kriteria tersebut bisa diperbaiki kembali atau di buang sehingga tersisa soal yang benar-benar valid dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada pretest dan posttest. Secara keseluruhan dapat disimpulkan hasil validasi terhadap soal yang akan di gunakan untuk pretest dan posttest, termasuk dalam kriteria “Tinggi” untuk digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan tidak perlu direvisi kembali.

2) Uji Validitas Soal

Berdasarkan Tabel 4.19 korelasi r_{pbi} tertinggi (0,949) dan r_{pbi} terendah (-0,267) namun $kof\ r_{pbi} < r_{tabel}$ (0,602) adalah pada butir soal nomor 6 (0,520), nomor 8 (0,492), nomor 10 (0,585), nomor 13 (0,576), nomor 15 (-0,261) dan nomor 18 (0,2520). Dengan demikian korelasi butir soal termasuk dalam kategori tidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan karena item soal tersebut tidak dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sehingga tidak dapat diujikan. Adapun 6 butir soal yang dinyatakan tidak valid terdapat pada soal 6, 8, 10, 13, 15 dan 18.

3) Uji Daya Beda

Pada analisis butir soal pilihan ganda matematika dari segi daya pembeda ini dilakukan seluruh soal yang akan diujikan yaitu sebanyak 20 soal. Dari 20 soal butir soal pilihan ganda yang diujikan terdapat sebanyak 4 butir soal baik yaitu pada butir 5, 7, 16 dan 19. Selanjutnya 10 butir soal dalam kategori cukup yaitu pada butir 1, 2, 3, 4, 9, 11, 12, 14, 17 dan 20. Ditemukan juga 6 butir soal dalam kategori jelek yang kembali ditunjukkan pada soal 6, 8, 10, 13, 15 dan 18.

3. Respon Pengguna Terhadap aplikasi *Google Sites*.

Tahap implementasi (Implementation)

a. Hasil Respon Guru

Data Respon guru diperoleh melalui wawancara 1 orang guru kelas IV (ibu Sn) Sekolah Dasar Negeri 03 Ujan Mas. Hasil tanggapan atau respon siswa dapat dilihat pada Tabel 4.22

. Tabel 5. Hasil Respon Siswa Terhadap *Google Sites*

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa (%)	
		YA	TIDAK
1.	Saya senang belajar PPKn materi indah nya keberagaman di Negeriku dengan menggunakan <i>Google Sites</i> karena dapat dengan mudah memahami keberagaman nasional sebagai penguat literasi budaya dan kewargaan.	100	0
2.	Karena tampilannya saya tertarik belajar PPKn materi indah nya keberagaman di Negeriku dengan menggunakan <i>Google Sites</i> sebagai penguat literasi budaya dan kewargaan.	100	0
3.	Saya merasa bosan belajar PPKn materi indah nya keberagaman di Negeriku dengan menggunakan <i>Google Sites</i> .	18	82
4.	Saya lebih berkonsentrasi belajar PPKn materi indah nya keberagaman di Negeriku dengan menggunakan <i>Google Sites</i> karena dapat mencari bahan serta materi keberagaman secara mandiri dan sepuasnya untuk dapat memahami kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar.	100	0
5.	Saya diberikan kesempatan untuk mencari sesuatu yang baru dalam budaya dan kewargaan, sehingga saya lebih bersemangat belajar PPKn materi indah nya keberagaman di Negeriku dengan menggunakan <i>Google Sites</i> sebagai penguat literasi budaya dan kewargaan.	100	0
6.	Saya menggunakan chromebook untuk mengakses <i>Google Sites</i> dengan sungguh-sungguh	82	18

7.	Dalam penerapan literasi budaya dan kewargaan saya merasa kesulitan belajar PPKn materi indahya keberagaman di Negeriku dengan menggunakan <i>Google Sites</i> .	9	92
8.	Literasi budaya dan kewargaan dapat dipahami dengan mudah dalam pelajaran PPKn materi indahya keberagaman di Negeriku karena lebih menarik dengan menggunakan <i>Google Sites</i> menghadirkan contoh berupa video pembelajaran serta penjelasannya yang mudah dipahami.	100	0
9.	Saya dapat dengan mudah mengetahui banyak contoh keberagaman di Indonesia sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaan.	91	9
10.	Saya lebih mudah memahami pelajaran PPKn materi indahya keberagaman di Negeriku melalui gambar-gambar serta penjelasan yang ada pada aplikasi <i>Google Sites</i> sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaan.	100	0

4. Efektivitas aplikasi *Google Sites* Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah tahap implementasi dilaksanakan posttest baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen dan hasilnya masuk pada tahap evaluasi. Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi) telah dilakukan hasil perhitungan posttest dan pretest untuk melihat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Uji coba terdiri dari 2 kelas yaitu kelas kontrol yang terdiri dari 11 peserta didik kelas IV di SDN 09 Ujan Mas dan kelas eksperimen yang terdiri dari 11 peserta didik kelas IV SDN 03 Ujan Mas. Data hasil pretest dan posttest di kelas kontrol dan eksperimen disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Aspek yang dianalisis	Pretest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Kontrol	Pretest Kelas Eksperimen	Posttest Kelas Eksperimen
1	Nilai terendah	50	57	14	64
2	Nilai tertinggi	78	85	64	92
3	Rata-Rata	63	72	47,1	82,00
4	%KKM	9,09	36,3	0	72,7

5. Uji normalitas

a) Uji Normalitas Pretest dan PostTest Kelas Kontrol

Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$. Jika χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji normalitas nilai pretest pada kelas kontrol untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6 - 1 = 5$, diperoleh nilai singifikannya adalah $0,620 > 0,05$, artinya data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya pengujian hasil posttest dilakukan pada kelas kontrol diperoleh nilai singifikannya adalah $0,321 > 0,05$, artinya data tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Normalitas Pretest dan PostTest Kelas Eksperimen

Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$. Jika χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji normalitas nilai pretest pada kelas eksperimen untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6 - 1 = 5$, diperoleh nilai singifikannya adalah $0,168 > 0,05$, artinya data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya pengujian hasil posttest dilakukan pada kelas eksperimen diperoleh nilai singifikannya adalah $0,110 > 0,05$, artinya data tersebut berdistribusi normal.

c) Uji homogenitas

Berikut ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel 4.29.

Tabel 4.26 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,302	1	20	,589
	Based on Median	,057	1	20	,813
	Based on Median and with adjusted df	,057	1	19,090	,813
	Based on trimmed mean	,220	1	20	,644

d) Uji t

1. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan

Untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, dilakukan dengan uji-t data pretest. Untuk mengetahui t-tabel menggunakan: $dk = n_1 + n_2 - 2$. Jika t hitung > t tabel maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika t hitung < t tabel maka tidak ada perbedaan yang signifikan. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Uji-T Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Significance	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	4,416	,048	-3,024	20	,003	,010	-16,091	5,321	-27,191	-4,991
	Equal variances not assumed			-3,024	14,786	,004	,020	-16,091	5,321	-27,447	-4,735

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan belajar awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya apakah hasil posttest siswa menunjukkan perbedaan, maka perbedaan hasil belajar tersebut dikarenakan oleh proses perlakuan dengan menggunakan aplikasi google Sites.

2. Perbedaan efektifitas pembelajaran setelah menggunakan pengembangan aplikasi *Google Sites*

Untuk mengetahui efektifitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, dilakukan dengan uji-t data posttest. Untuk mengetahui t tabel menggunakan: $dk = n_1 + n_2 - 2$. Jika t hitung > t tabel maka terdapat perbedaan yang signifikan, dan jika t hitung < t tabel maka tidak ada perbedaan yang signifikan. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Uji-T Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
Independent Samples Test											

						One - Side d p	Two- Sided p			Lower	Upp er
Hasil Belajar Siswa	Equal varianses assumed	,302	,589	2,785	20	,006	,011	9,545	3,427	2,397	16,694
	Equal varianses not assumed			2,785	19,72	,006	,012	9,545	3,427	2,391	16,700

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan belajar awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya apakah hasil posttest siswa menunjukkan perbedaan, maka perbedaan hasil belajar tersebut dikarenakan oleh proses perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*.

Pembahasan

1. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Aplikasi *Google Sites*

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa multimedia interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* materi indahya keberagaman di negeriku pada pembelajaran PPKn kelas IV sebagai penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan pada KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat budaya dan kewargaan dan KD. 4.4 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini yang memfasilitasi siswa mencari, menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis adalah dengan adanya contoh yang banyak dan adapat diakses oleh peserta didik dengan leluasa pada aplikasi *Goole Sites* yang terhubung langsung dengan laman internet yang tersedia dari Google. Pemberian contoh melalui informasi, gambar serta video pembelajaran adalah sebagai salah satu fungsi media. Selain itu aplikasi *Google Sites* yang dikembangkan juga mengaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik, khususnya dalam ranah kebudayaan.

2. Kelayakan Kelayakan aplikasi *Google Sites* pada materi Indahnya Keberagaman di Negeriku pada Pembelajaran PPKn kelas IV sebagai Penguat Literasi Budaya dan Kewargaan

Tahap selanjutnya yakni pengembangan (*development*). Dalam tahap pengembangan ini meliputi penilaian validasi ahli. Peneliti membuat instrument validasi. Penilaian validasi dibuat berdasarkan komponen yang ada dalam aplikasi *Google Sites* dan telah dikonsultasikan ke dosen pembimbing. Berdasarkan hasil yang ditentukan dari validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa kelayakan aplikasi *Google Sites* yang dikembangkan secara materi layak. Hal tersebut di tunjukan karena beberapa indikator telah berdasarkan hasil validasi telah memperoleh kriteria sangat baik seperti kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, materi yang disajikan dalam aplikasi *Google Sites* mencakup keakuratan fakta, konsep/prinsip atau keakuratan hukum/teori, pertanyaan yang ada dalam aplikasi *Google Sites* mengarahkan peserta didik untuk mencapai indikator, aplikasi *Google Sites* yang disusun sistematis dari judul, kompetensi inti, indikator, dan tujuan pembelajaran, terdapat pendukung penyajian aplikasi *Google Sites* berupa rangkuman sebagai penguat konsep dalam aplikasi *Google Sites*, terdapat stimulus berupa gambar dan video pembelajaran pada aplikasi *Google Sites*, aplikasi *Google Sites* terdapat kuis yang dapat dikerjakan siswa sebagai lanjutan untuk penanaman konsep, aplikasi *Google Sites* yang disajikan memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, memberikan tugas akhir pada peserta didik untuk melakukan pembuktian serta menyimpulkan hasil pembelajaran PPKn sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaan.

3. Respon Peserta Didik, Hasil Belajar dan Tanggapan Guru Terhadap Aplikasi *Google Sites*

Materi Indahnya Keberagaman Di Negeriku Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sebagai Penguatan Literasi Budaya Dan Kewargaan

Hasil persentase respon guru memperoleh kriteria sangat baik. Guru 1 memberikan respon “ya” pada setiap indikator pertanyaan yang diberikan. Sedangkan guru 2 memberikan satu respon “tidak” pada indikator belajar dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* ini sesuai dengan kebutuhan waktu. Sedangkan indikator lain memperoleh respon baik dari guru kelas seperti memiliki tampilan yang menarik, teks atau tulisan mudah dibaca, bahasa yang digunakan sangat jelas dan mudah dimengerti atau komunikatif, gambar yang disajikan berbasis Inquiri, penyampaian materi menarik minat saya untuk lebih di kembangkan lagi, bisa mengajarkan secara baik, penyajian materi memotivasi untuk lebih di tingkatkan lagi, lebih praktis, tidak merasa bosan dalam mengajar, mudah untuk digunakan, membangkitkan semangat mengajar, dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar siswa, membuat siswa saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, contoh soal yang digunakan berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari, dapat merangsang daya pikir dan meningkatkan daya ingat siswa, memudahkan dalam menyampaikan materi, sesuai dengan kebutuhan waktu, info-info penting memudahkan dalam memahami materi.

Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam angket tanggapan guru, guru juga memberikan catatan, komentar, dan saran tentang aplikasi *Google Sites* pada pembelajaran PPKn. Guru 1 memberikan komentar aplikasi *Google Sites* sangat menarik, layak dan bagus digunakan guna menunjang proses pembelajaran sedangkan guru 2 memberikan komentar aplikasi *Google Sites* sudah bagus untuk digunakan. Berdasarkan hal ini aplikasi *Google Sites* sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Efektivitas Aplikasi *Google Sites*

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kedua kelas baik kontrol maupun eksperimen mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Hal ini berarti peningkatan nilai dari pretest dan posttest siswa yang menggunakan aplikasi *Google Sites* pada pembelajaran PPKn materi indahnya keberagaman di negeriku termasuk sedang dan mendekati tinggi. Kemajuan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen jika di lihat melalui hasil belajar siswa sangat terlihat berbeda. Nilai N-Gain dari masing-masing kelas menunjukkan bahwasannya tingkat kemajuan belajar siswa yang proses pembelajarannya di berikan perlakuan yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* (kelas eksperimen) peningkatan hasil belajar sangat berbeda jauh dengan kelas yang tidak di berikan perlakuan yaitu proses pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi *Google Sites* pembelajaran (kelas kontrol).

Berdasarkan uji efektivitas aplikasi *Google Sites* yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi indahnya keberagaman dinegeriku menggunakan Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* yang dikembangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* pada pembelajaran PPKn kelas IV materi indahnya keberagaman di negeriku dikembangkan sebagai penguat literasi budaya dan kewargaan. Dengan menggunakan aplikasi *Google* yang selama ini dianggap sebagai mesin pencarian yang memudahkan bahkan membuat peserta didik lebih tertarik belajar PPKn materi indahnya keberagaman di negeriku. Peserta didik dapat mencari, menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis keberagaman di negeriku sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaan.
2. Kelayakan aplikasi *Google Sites* yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dilihat dari ketiga validator yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Validasi ahli materi mendapatkan hasil dengan kriteria tinggi karena kesesuaian materi dengan kompetensi dan indikator pembelajaran, keakuratan fakta, konsep, sistematis, terdapat pendukung penyajian serta terdapat stimulus yang memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengolah data, melakukan pembuktian serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Validasi ahli desain mendapatkan nilai dengan kriteria tinggi karena telah memenuhi beberapa indikator seperti ketepatan pemakaian jenis dan ukuran huruf, konsistensi penggunaan tanda baca dan penggunaan sistem penomoran, kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf, ketepatan layout, ketepatan penempatan, dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi, ketepatan penempatan

- gambar dan keterangan memiliki tampilan yang menarik.
3. Respon pengguna terhadap multimedia intraktif berbasis aplikasi *Google Sites* yang telah dikembangkan secara keseluruhan tanggapan atau respon guru memperoleh hasil dengan kriteria sangat baik karena memenuhi aspek-aspek seperti tampilan menarik, teks atau tulisan mudah dibaca, bahasa jelas dan komunikatif, menarik minat, memotivasi, lebih praktis, mudah digunakan, membangkitkan semangat mengajar, dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar, siswa jadi lebih, berkaitan dengan keberagaman yang ada kehidupan sehari-hari, merangsang daya pikir dan meningkatkan daya ingat, memudahkan dalam menyampaikan materi. Selain itu data tanggapan siswa hasil persentase respon pengguna memperoleh kriteria sangat baik karena siswa merasa setelah menggunakan aplikasi *Google Sites* dapat meningkatkan semangat dan pengetahuan, menemukan serta membangun pemahaman baru serta memahami keberagaman yang ada lingkungan sehari-hari hingga keberagaman di Indonesia sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaan. Berdasarkan hal ini aplikasi *Google Sites* sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia berbasis aplikasi *Google Sites* pembelajaran PPKn, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Pada saat pengembangan dan penyajian aplikasi *Google Sites* peneliti mengalami kesulitan dalam membangun dan menyajikan aplikasi selain Google yang menarik. Sehingga disarankan pengembangan multimedia berbasis *Google Sites* secara desain lebih banyak mengaitkan aplikasi menarik serta contoh yang berasal dari lingkungan hidup sehari-hari untuk mempermudah pemahaman terhadap literasi budaya dan kewargaan.
2. Peneliti lain dapat mengembangkan aplikasi *Google Sites* layak secara materi, yaitu materi yang disajikan harus berupa konteks dunia nyata yang dekat dengan kehidupan siswa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret agar peserta didik dengan mudah memahami literasi budaya dan kewargaan.
3. Peneliti lain dapat mengembangkan penampilan aplikasi *Google Sites*, seharusnya gunakanlah contoh-contoh yang lebih banyak menggunakan alat indera dan sesuai dengan perkembangan mereka. Gambar-gambar dengan warna yang mencolok. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang komunikatif dan kata-kata yang baku.
4. Guru dan peserta didik dapat menggunakan multimedia berbasis aplikasi *Google Sites* pada proses pembelajaran karena aplikasi *Google Sites* lebih menarik dan efektif. Sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat, berkonsentrasi dalam belajar, memahami isi materi, memahami literasi budaya dan kewargaan hingga dapat menjalankan hak dan kewajiban warga negara Indonesia dengan baik.

Referensi

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Permendikbud. (2013). Sistem Pendidikan Nasional. Permendikbud No. 20 Tahun 2013. Doi:10.16309/J.Cnki.Issn.10071776.2003.03.004
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rosiyana. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII Smp Islam Asy-syuhada Kota Bogor*. Juranl Ilmiah Korpus: vol. 5, no. 2, hal. 217-226.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta . 2016)