

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MI AL-ISLAH SIDOWAYAH**

**Firdah Nailil Karimah<sup>1\*</sup>**

<sup>1\*</sup>Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim  
Email: <sup>1</sup>Firdahnk99@gmail.com

### **Abstract:**

Media pembelajaran berbasis website ini dikembangkan untuk membantu siswa kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah untuk memahami materi keberagaman budaya Indonesia yang dalam proses pembelajarannya memerlukan adanya bantuan suatu media untuk membuat siswa mengetahui keberagaman budaya Indonesia. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk, (1) menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis website, (2) menjelaskan tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis website dan (3) menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis website. Jenis penelitian ini adalah Research and Development, dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch. Sampel penelitian merupakan 19 siswa MI Al-Islah Sidowayah kelas 3. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah angket, pre-test dan post-test. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Desain uji coba yang digunakan oleh peneliti adalah one group pretest-posttest. Hasil uji validitas menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan dengan aplikasi Google Sites memenuhi kriteria sangat valid dengan perolehan skor 88% dari ahli media, 90% dari ahli materi dan 88% dari ahli bahasa. Media pembelajaran berbasis website ini juga mendapat hasil yang baik, nilai pre-test dan post-test menyatakan bahwa adanya peningkatan rata-rata setelah media pembelajaran berbasis website diujicobakan dari 69 menjadi 87.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran Website, Pengembangan, Pembelajaran Tematik*

### **Pendahuluan**

Salah satu strategi yang digunakan untuk melaksanakan paradigma pembelajaran Kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran yang memadukan beberapa disiplin ilmu dalam tema yang menyeluruh disebut pembelajaran tematik, dan hal tersebut diamanatkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 untuk SD/MI. Memiliki tema yang asli, relevan, dan terkait dengan dunia siswa pada

akhirnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, seperti Ujang Sukandi, dkk. diartikulasikan dalam Trianto sebagai prinsip utama pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu. Akibatnya, siswa lebih mampu menangkap pengertian pengetahuan yang diperoleh melalui pengamatan langsung dan menghubungkan informasi itu dengan konsep pengetahuan lain yang telah mereka pahami ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan ditugaskan melakukan penelitian dan mencari solusi untuk masalah.

PKN merupakan topik pembelajaran bertema yang menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak yang dipelajari di kelas dengan penerapannya dalam kehidupan nyata. Sebagaimana disyaratkan oleh Pancasila dan UUD 1945, pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar Indonesia harus berkonsentrasi membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan serat moral yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dan taat hukum.

Selain itu, PKN adalah program pendidikan berdasarkan gagasan Pancasila yang berusaha untuk membangun dan mempertahankan standar moral yang kuat yang mengakar dalam budaya Indonesia dan dirancang untuk menjadi perwujudan lahiriah dari identitas diri seseorang. Hal ini konsisten dengan teori Piaget bahwa anak-anak antara usia tujuh dan dua belas tahun, usia sekolah dasar yang khas, berada dalam tahap operasional konkret dari perkembangan kognitif, di mana mereka mampu berpikir abstrak tetapi hanya berlaku untuk hal-hal yang konkret dan nyata. objek dunia. Memahami keragaman budaya Indonesia yang tercakup dalam Kelas 3 Tema 7 sangatlah penting. Artikel ini mengeksplorasi berbagai kepercayaan, peradaban, dan kelompok etnis yang membentuk Indonesia. Pakaian adat Indonesia, tempat tinggal tradisional Indonesia, dan musik daerah adalah semua mata pelajaran yang harus dipelajari siswa, namun sulit untuk menerapkan konten ini kepada siswa tanpa media atau alat berupa foto, video, atau audio. di sekolah dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang komprehensif tentang suatu topik.

Media pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh Gagne dan Briggs dalam Mustofa, dkk., adalah alat yang dapat membantu instruktur melibatkan siswanya dan memfasilitasi transfer pengetahuan. Karena dapat mencakup tidak hanya gambar dan video diam, tetapi

juga yang bergerak dan audio, media pembelajaran berbasis situs web adalah pilihan yang menarik di antara berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis website memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh dengan memudahkan instruktur untuk menyebarluaskan konten dan mengadministrasikan soal-soal latihan dari lokasi manapun dengan koneksi internet dan perangkat keras yang sesuai (misalnya komputer, laptop, smartphone, atau tablet). Karena Google Sites sudah memiliki beberapa template yang dapat diedit hanya dengan sistem drag and drop, media pembelajaran berbasis website yang dibuat dengannya tidak hanya menarik dari segi fitur dan akses, tetapi juga mudah dikembangkan untuk pemula. Media pembelajaran berbasis website dapat membantu guru membangkitkan minat belajar siswanya dengan menyajikan konten tentang keragaman budaya Indonesia dengan cara yang mendorong pemikiran kritis dan memfasilitasi pemahaman yang mudah. Ini, pada gilirannya, meningkatkan hasil belajar dengan memberi siswa akses ke pengalaman yang lebih bermakna. Belajar. Studi sebelumnya menguatkan klaim tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat memberikan efek positif pada sikap siswa terhadap pembelajaran dan kemampuan mereka untuk menyimpan informasi. Misalnya, tesis Lailatul Fadilah tahun 2019 menunjukkan bahwa menggabungkan media semacam itu ke dalam pelajaran tematik dapat meningkatkan retensi materi siswa sebesar 82%, dan Jurnal Suanah S. tahun 2019 menunjukkan bahwa penggunaan Wix dapat melakukan hal yang sama.

Selanjutnya berdasarkan observasi di MI Al-Islah Sidowayah, guru kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah Ibu Tdot Rosyidah S.Pd.I menjelaskan penggunaan media pembelajaran cetak dalam pembelajaran tematik mata pelajaran tematik dengan mengatakan, “Dalam pembelajaran tematik, saya hanya menggunakan buku siswa sebagai bahan belajar

Alasan tersebut mengarahkan peneliti pada kesimpulan bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis website yang mampu menarik perhatian siswa agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran dengan tema yang genuine, kontekstual, dan dekat dengan siswa, khususnya yang berkaitan dengan konten. keragaman budaya Indonesia. dan dituntut untuk terus belajar dan berkembang. Pelajari cara menggunakan alat analog dan digital untuk menguasai materi. Kebutuhan akan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah”

## Metode Penelitian

Fokus dari penelitian ini adalah untuk memajukan pengetahuan dan kemajuan. Langkah-langkah dalam pendekatan ADDIE untuk mengembangkan model adalah sebagai berikut: analisis; desain; perkembangan; penerapan; dan evaluasi. Semester kedua tahun ajaran 2021–2022 di MI Al-Islah Sidowayah menjadi latar penelitian ini. Partisipan dalam Studi Partisipan dalam penelitian ini adalah 19 mahasiswa tahun ketiga di MI Al-Islah Sidowayah.

Metode Penciptaan Peneliti menggunakan langkah-langkah paradigma pengembangan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sekaligus membuat bahan pembelajaran untuk digunakan di situs web pendidikan. Langkah-langkah paradigma pengembangan ADDIE diuraikan di bawah ini.

### 1. Analysis (Analisis)

Peneliti melakukan tahap analisis di MI Al-Islah Sidowayah melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kesulitan kinerja, tujuan pembelajaran, profil siswa, sumber daya yang diperlukan, dan rencana kerja.

#### a. Menganalisis permasalahan kinerja.

Untuk mengisi kekosongan dalam pembelajaran tema kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah, penting untuk menganalisis kesulitan kinerja terlebih dahulu. Media pembelajaran cetak masih banyak digunakan oleh instruktur kelas tiga, yang berkontribusi pada lingkungan kelas yang membosankan dan membuat anak-anak enggan terlibat dalam kegiatan pembelajaran tema yang bermakna, menurut perhatian utama penelitian pengembangan ini. Selain itu, terdapat 9 siswa yang memiliki nilai yang masih di bawah batas KKM (75).

#### b. Menentukan tujuan instruksional.

Setelah masalah dianalisis, memutuskan tujuan pembelajaran mana yang akan diselidiki selanjutnya adalah langkah yang diperlukan. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, peneliti memprioritaskan pembuatan bahan ajar berbasis Google Sites untuk pembelajaran tema di kelas tiga MI Al-Islah Sidowayah.

#### c. Mengkonfirmasi karakteristik siswa.

Setelah menentukan seperangkat hasil pembelajaran, peneliti mengecek ulang informasi tentang demografi siswa kelas tiga di MI Al-Islah Sidowayah. Pengamatan langsung dan wawancara dengan guru kelas tiga dapat membantu peneliti menguatkan karakteristik

siswa, sedangkan pre-test dapat mengungkap pengetahuan masa lalu anak-anak dan kemampuan yang harus mereka capai dalam pembelajaran tema.

d. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan.

Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah membuat katalog semua materi yang Anda perlukan. Peneliti perlu membidik empat aset potensial yang berbeda. Kumpulan sumber pertama terdiri dari pengidentifikasi konten untuk materi, KI, KD, dan tujuan pembelajaran dalam buku bertema kelas tiga. Kedua, tentukan seberapa banyak pendidik kelas tiga menggunakan alat digital untuk pengajaran tema. MI Meskipun Al-Islah Sidowayah memiliki laboratorium komputer, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh pengajar kelas III. Ketiga, daftar ruang kelas milik sekolah. Sebagai hasil dari laboratorium komputer dan ruang kelas yang lengkap, MI Al-Islah Sidowayah adalah lokasi yang sangat baik untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis web ke dalam pengajaran tematik. Mengidentifikasi bakat yang tersedia adalah langkah keempat. Ahli media dan ahli materi diidentifikasi sebagai sumber daya manusia yang berperan dalam studi pengembangan ini dan akan membantu menilai barang media yang dihasilkan; dengan demikian, peneliti harus memilih personel yang tepat dan menyesuaikan pilihan mereka dengan kekhasan masalah penelitian. Peneliti harus dapat menyesuaikan produk akhir dengan kualitas unik individu (baik siswa maupun instruktur) yang akan menggunakannya.

e. Menyusun rencana kerja.

Proses analitis diakhiri dengan pembuatan strategi untuk menyelesaikan sesuatu. Sebagai titik referensi, peneliti membuat daftar prosedur yang harus diikuti saat membuat bahan ajar untuk digunakan di web.

## **2. Design (Desain)**

Tahap analisis penelitian dilanjutkan dengan tahap desain isi dan materi, yang menghasilkan produk media edukasi berbasis web. Para peneliti mulai membuat keputusan tentang desain, kerangka kerja, warna, foto, dan video terbaik untuk digunakan saat menyajikan informasi di situs web yang ditujukan untuk mempelajari keragaman budaya Indonesia yang kaya. Pada titik ini, peneliti juga memilih metrik yang akan menilai kesuksesan produk.

### 3. Development (Pengembangan)

Peneliti kemudian mengembangkan produk setelah melakukan analisis dan desain yang diperlukan.

Peneliti memulai dengan membuat Google Site di sites.google.com menggunakan tool Google Sites, dengan spesifikasi awal sebagai berikut:

- a) Halaman Portal Judul dan logo UIN berfungsi sebagai media pembuka pada homepage.
- b) Halaman Tidak Hadir Terdapat ruang bagi guru untuk mencatat kehadiran siswa pada halaman absensi.
- c) Referensi Tekstual Empat bagian di bawah ini mencakup aspek-aspek nyata dari budaya yang dimaksud, seperti masakan, perumahan, musik, dan mode. Setiap subbagian memberikan penjelasan rinci tentang subjek yang dibahas, didukung dengan teks, file, foto, video, tautan yang relevan, dan sebagainya.
- d) Pertanyaan Evaluasi Halaman kuis ini menyediakan pertanyaan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.
- e) Site de profil Artikel ini memberikan gambaran singkat tentang pembuat media pembelajaran online.

Kedua, periksa kualitas barang dagangan. Setelah mengembangkan konten pendidikan untuk digunakan di web, peneliti akan memverifikasi keandalannya. Validator ahli, seperti, akan menilai kualitas eksperimen media pembelajaran online.

- a) Pemanfaatan ahli media sebagai penilai validitas mandiri produk media pendidikan. Pakar industri media akan mengevaluasi materi pembelajaran berbasis website kualitas visualnya, antara lain ketepatan model, ukuran dan warna font, kerapatan halaman, dan sebagainya.
- b) Validator isi materi pelajaran sebagai ahli materi pelajaran. Pakar di lapangan akan memeriksa konten untuk memastikannya masuk akal dalam hal-hal seperti substansi, konsep, bahasa, penilaian, urutan pengiriman, dll.
- c) Pelajar profesional sebagai pemverifikasi konten untuk sumber daya pendidikan. Pakar di bidang pendidikan akan mengevaluasi media untuk faktor-faktor seperti kegunaannya dalam pengajaran, kesesuaiannya dengan kebutuhan instruktur dan

siswa, daya tariknya bagi pemirsa potensial, dll. Hal ini dilakukan untuk menentukan keandalan pembelajaran berbasis web bahan yang dibuat untuk evaluasi.

Peneliti harus melakukan penyesuaian terhadap media pembelajaran berbasis web yang dibuat sesuai dengan ide dan masukan dari validator ahli jika media tidak memenuhi taraf valid. Setelah materi pembelajaran online diberikan stempel persetujuan resmi, materi tersebut akan diuji.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah memiliki 19 siswa, dan setelah kriteria terpenuhi dan predikat valid diterapkan pada materi pembelajaran berbasis website yang dibuat peneliti, maka produk siap untuk di-deployment. Selama fase implementasi, peneliti juga mengamati bagaimana siswa terlibat dalam proses pembelajaran untuk lebih memahami pendorong dan hambatan dalam mengadopsi sumber belajar berbasis web.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Fase ini melibatkan penentuan apakah bahan ajar berbasis web memenuhi tujuan mereka atau tidak. Siswa melakukan pre-test sebelum produk diperkenalkan dan post-test sesudahnya untuk mengevaluasi kemandirian produk. Setelah penilaian ini, setiap penyesuaian yang diperlukan akan dilakukan pada produk untuk memastikan bahwa hasil akhirnya praktis dan memuaskan.

#### **Validasi Desain**

Validitas desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, akan lebih efektif dari yang lama atau tidak, Sugiyono (2017:302). Media pembelajaran tematik terpadu yang dihasilkan harus melalui uji validitas. Adapun langkah-langkah dari validitas desain dapat diuraikan sebagai berikut :

##### **a) Tahap Validitas Media**

Pakar melakukan pembelajaran validitas untuk mendapatkan umpan balik terhadap media pembelajaran terpadu tematik. Media pembelajaran ini nantinya akan divalidasi oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya. Validasi media pembelajaran tematik terpadu berbasis website dilakukan oleh guru MI Al-Islah Sidowayah yaitu Ibu Shofia Nurus Shobah, M.Pd.I selaku validator pada ahli materi, Bapak Suaefi, S.Pd selaku

validator pada ahli media dan desain grafis dan Ibu Titik rosyidah S.Pd.I selaku validator pada ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mendapatkan masukan secara keseluruhan tentang media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi kesesuaian materi pembelajaran, desainnya yang mendukung serta bahasa yang digunakan mudah dipahami.

**b) Tahap Praktikalitas**

Media Pembelajaran Media pembelajaran yang sudah direvisi dan divalidasi oleh para ahli artinya sudah siap untuk diujicobakan. Praktikalitas didapatkan dari hasil analisis dan pengamatan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh para ahli. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran tematik dengan menggunakan website diminta respon guru setelah menggunakan media website pada pembelajaran tematik .

## **Hasil dan Pembahasan**

Berikut adalah ikhtisar dari lima langkah model pengembangan ADDIE yang diterapkan pada pembuatan konten pendidikan untuk digunakan di situs web:

### **1. Analysis (Analisis)**

Peneliti melakukan tahap analisis di MI Al-Islah Sidowayah melalui observasi dan wawancara menggunakan prosedur standar seperti mengidentifikasi masalah kinerja, menetapkan tujuan pembelajaran, memvalidasi karakteristik siswa, menentukan sumber daya yang diperlukan, dan mengembangkan rencana kerja. Informasi berikut merupakan produk need assessment yang dilakukan di MI Al-Islah Sidowayah.

#### **a) Menganalisis permasalahan kinerja**

Guru kelas III MI Al-Islah Sidowayah, Ibu Titik Rosyidah, saat diwawancarai pada 3 Maret membenarkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran tema di kelasnya hanya mengandalkan buku siswa dan bahan ajar cetak. Kelas online kelas tiga hanya menggunakan WhatsApp untuk semua komunikasi instruktur dan siswa. Pembelajaran daring melalui aplikasi WhatsApp terbatas pada pembagian dan pengumpulan tugas, sedangkan Ibu Titik Rosyidah terkadang memberikan informasi berupa link video



youtube atau foto materi pada modul. Tanggal 3 Maret 2022, selain wawancara, akan ada Kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah. Beberapa siswa mungkin tampak tidak tertarik di kelas karena mereka hanya bisa mendengar dan melihat penjelasan guru.

#### **b) Mengkonfirmasi karakteristik siswa**

Kelas III MI Al-Islah Sidowayah terdiri dari 19 murid. Peneliti di MI Al-Islah Sidowayah mengamati bahwa siswa kelas tiga tidak aktif terlibat dalam pembelajaran dan cepat bosan karena gaya ceramah mendominasi di kelas. Bermain peran digunakan di kelas dengan menggunakan data wawancara, yang menyebabkan peningkatan minat di antara siswa kelas tiga; namun, strategi ini tidak berhasil dengan semua mata pelajaran, khususnya pengajaran online. Oleh karena itu, siswa tidak mendapatkan hasil maksimal dari pengalaman pendidikan mereka. Nilai rata-rata siswa setelah menyelesaikan latihan pre-test adalah 67, dengan hanya 9 dari 19 siswa yang mencapai batas KKM (75).

#### **c) Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan**

Ada empat jenis sumber yang akan ditemukan pada tahap ini: pertama, sumber konten yang ditemukan di dalam teks kelas tiga tentang tujuh topik yang dibahas; Kefasihan dasar dalam keragaman budaya Indonesia yang kaya 3.3 Mendefinisikan signifikansi keragaman fitur lokal. Kedua, MI Al-Islah Sidowayah memiliki laboratorium komputer yang kaya akan sumber daya teknologi yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Ruangan yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar merupakan jenis ketiga dari sumber belajar. Keempat, kami memiliki sumber daya personel. Validator ahli media pembelajaran dan materi yang sesuai lapangan adalah di antara sumber daya manusia yang ditemukan oleh penulis penelitian, yang juga menyesuaikan media pembelajaran berbasis web dengan sifat instruktur.

#### **d) Merumuskan tujuan instruksional**

Penelitian ini bertujuan untuk membangun media pembelajaran berbasis website dalam pembelajaran tema untuk kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah setelah peneliti melakukan gap analysis, mengidentifikasi profil siswa, dan mengidentifikasi narasumber.

#### **e) Menyusun rencana kerja**

Setelah pemeriksaan menyeluruh dari semua faktor yang relevan, peneliti membuat rencana kerja yang berfungsi sebagai peta jalan untuk melakukan penelitian. Rancangan ini merinci langkah-langkah yang akan dilakukan seperti membuat media pembelajaran menggunakan Google Sites, menguji validitasnya menggunakan validator ahli, menetapkan strategi pengujian, melakukan evaluasi formatif, mempraktekkan media tersebut bersama siswa kelas III MI Al-Islah Sidowayah, dan terakhir, mengevaluasi proyek secara keseluruhan.

## **2. Design (Desain)**

Peneliti melanjutkan ke tahap desain setelah menyelesaikan tahap analisis. Pada titik ini dalam proses, peneliti melakukan hal-hal seperti:

#### **a) Mengembangkan materi**

Peneliti menghasilkan materi KD (Kompetensi Dasar) yang telah dikategorikan ke dalam banyak indikator berdasarkan buku Kurikulum Tematik Terpadu 2013, pedoman guru kelas III, topik ketujuh.

**Tabel 1. Kompetensi dasar dan Indikator**

<b>NO</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.3	Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	3.3.1. Memahami keberagaman budaya Indonesia, makanan khas dan pakaian adat. 3.3.2 Menentukan sikap yang dapat diambil kala menghadapi

		perbedaan dengan baik.
--	--	------------------------

### **Tujuan Pembelajaran**

- Siswa dapat belajar banyak tentang budaya Indonesia dengan melihat foto-foto pakaian dan masakan tradisional Indonesia.
- Siswa yang meluangkan waktu untuk belajar tentang berbagai budaya di Indonesia akan lebih mampu mengartikulasikan nilai menghormati dan menghargai keragaman di dunia nyata.
- Siswa dapat mempelajari pendekatan yang tepat untuk menghadapi perbedaan dengan menyaksikan bagaimana mereka ditangani di lingkungan terdekat mereka.
- Siswa dapat mengajarkan kepada orang lain tentang nilai menghormati dan menghargai keunikan orang lain dengan melihat foto dan mendengarkan informasi tentang pakaian adat.
- Setelah berkolaborasi dengan pendidik untuk membangun indikator, peneliti mengambil dari berbagai sumber, termasuk manual instruktur dan buku teks siswa, untuk membuat sumber tambahan.

### **b) Merancang desain media pembelajaran**

Situs web Google Sites, dengan tema dan fungsinya yang memikat, digunakan untuk membuat materi instruksional untuk digunakan di web. Para peneliti menggunakan palet warna biru, ungu, hijau, merah, dan merah muda. Film instruksional studi ini bersumber dari YouTube, dan grafik yang diperlukan diperoleh dari pngdownload.id dan getty.images.com, dua situs web yang menyediakan unduhan gambar animasi gratis. Comfortaa, lato, dan arial adalah font yang digunakan dalam penelitian. Peneliti membuat desain produk dengan merangkai menu-menu halaman media pembelajaran berbasis website yang diperlukan seperti untuk absensi, materi, kuis, dan profil pengembang produk.

### c) Menentukan alat evaluasi

Uji pendahuluan, uji coba, dan instrumen validitas dibuat oleh peneliti sebagai alat evaluasi produk. Alat evaluasi penelitian dibangun oleh peneliti dengan menggunakan sumber-sumber yang dipublikasikan.

## 3. Development (Pengembangan)

Peneliti kemudian mengembangkan produk setelah melakukan analisis dan desain yang diperlukan. Peneliti memulai dengan memproduksi materi pendidikan untuk web menggunakan alat Google Sites, yang dapat ditemukan di [sites.google.com](https://sites.google.com) dan dapat dilihat melalui tautan ini:

**Gambar 1. QR Aplikasi Keberagaman Budaya Indonesia**



<https://sites.google.com/view/mengenalkeberagamanindonesia/home>

Proliferasi sumber daya pendidikan yang tersedia secara online telah menyebabkan hal berikut:

### a) Halaman Cover



### b) Halaman Menu

**Gambar 3. Menu**



### c) Halaman Tujuan Pembelajaran

Gambar 4. Halaman Tujuan Pembelajaran



### d) Halaman Absensi

Gambar 5. Halaman Absensi



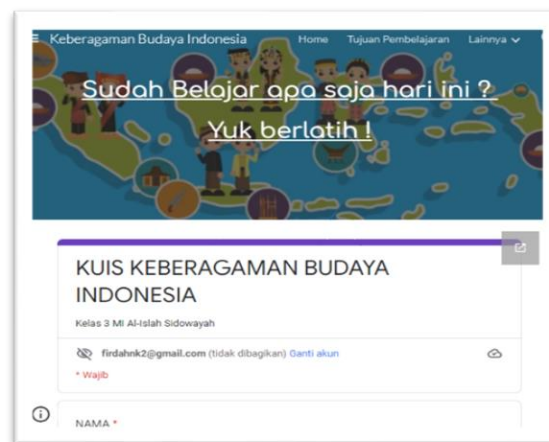
## e) Halaman Materi

Gambar 6. Halaman Menu Materi



## f) Halaman Kuis

Gambar 7. Halaman Kuis



## g) Halaman Author

Gambar 8. Halaman author (profil pengembang)



Hasil tahap Development (pengembangan) Tahap pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis Website meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang oleh para ahli, kemudian dilakukan revisi terhadap hasil validasi dari ahli.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Media**

No	Komentar dan Saran Ahli Materi	Komentar dan Saran Ahli Bahasa	Komentar dan Saran Ahli Media
1	Sebaiknya tambahkan KD dan indikator Agar lebih jelas.	Sebaiknya bahasanya disesuaikan dengan anak kelas rendah, menggunakan kalimat ajakan.	Gunakan warna yang cerah, kuning, biru. Tambahkan video pembelajaran atau lagu.
2	Materi jangan terlalu banyak tulisan, berilah gambar-gambar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.	Perhatikan bahasa EYD dan menggunakan kalimat efektif agar siswa bisa memahami materi	Pilih warna font yang kontras dengan background.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Penilaian awal pengenalan konsep keragaman budaya di Indonesia dilakukan pada 3 Maret 2022. Pada 13 Mei 2022, media pembelajaran berbasis website peneliti diujicobakan oleh sekelompok 19 siswa kelas 3 MI Al -Islah Sidowayah menggunakan platform online bernama grup whatsapp Kelas 3 MI AL-ISLAH. Setelah menyelesaikan materi pembelajaran online, siswa diberikan post-test untuk mengevaluasi keefektifan materi.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Proses diakhiri dengan penilaian. Peneliti mencatat semua yang telah dicapai sejauh ini dalam penelitian. Peneliti di MI Al-Islah Sidowayah menilai siswa kelas tiga sebelum dan sesudah memperkenalkan bahan ajar berbasis web.

### a) Revisi Produk

Peneliti penanggung jawab pembuatan media pembelajaran berbasis website menanggapi ide dan kritik dari para profesional media dengan melakukan studi revisi untuk memastikan memenuhi standar validitas yang diperlukan untuk implementasi dengan siswa kelas tiga di MI Al-Islah Sidowayah.

**Tabel 3. Komentar dan Saran Ahli Materi**

No	Komentar dan Saran Ahli Materi	Komentar dan Saran Ahli Bahasa	Komentar dan Saran Ahli Media
1	Sebaiknya tambahkan KD dan indikator Agar lebih jelas.	Sebaiknya bahasanya disesuaikan dengan anak kelas rendah, menggunakan kalimat ajakan.	Gunakan warna yang cerah, kuning, biru. Tambahkan video pembelajaran atau lagu.
2	Materi jangan terlalu banyak tulisan, berilah gambar-gambar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.	Perhatikan bahasa EYD dan menggunakan kalimat efektif agar siswa bisa memahami materi	Pilih warna font yang kontras dengan background.

**Tabel 4. Hasil validasi media pembelajaran Tematik berbasis Website**

Validator	Peresentase	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Valid



Ahli Bahasa	88%	Sangat Valid
Ahli Media	88%	Sangat Valid

#### b) Uji Praktikalitas

Pada tahap praktikalitas ini peneliti meminta 19 siswa di kelas 3 MI Al-Islah Sidowayah.

**Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas**

No.	Praksiti	Presentase	Keterangan
1	Achmad Syairozi Bimantara	85%	Praktis
2	Afrida Apriliawati	85%	Praktis
3	Asyla Karimatus Shobriyah	85%	Praktis
4	Berlian Qothrun Nada	88%	Sangat Praktis
5	Dewi Fatimah Azzahra	88%	Sangat Praktis
6	Lailatul Munawaroh	85%	Praktis
7	Laili Fitriyah	85%	Praktis
8	M. Rifqi Mubarak	85%	Praktis
9	Moch Diki Andrean	85%	Praktis
10	Moch. Andrian Rodinalvi Maulana	85%	Praktis
11	Muchammad Reza Aditya Purnama	88%	Sangat Praktis
12	Muchammad Syafi`Ul Huda	88%	Sangat Praktis
13	Muhammad Ali Rohmatulloh	88%	Sangat Praktis
14	Muhammad Ibrahim Al-Kautsar	88%	Sangat Praktis
15	Nafiza Khoulatun Nisa`	85%	Praktis
16	Natasya Putri Fransiska	85%	Praktis
17	Rusda Putri	85%	Praktis
18	Silvani Rahayu	85%	Praktis
19	Zamira Indri Cahyani	85%	Praktis

#### c. Uji Keefektifan

Peneliti mengevaluasi materi pembelajaran mereka sendiri tidak hanya untuk validitas dan daya tarik estetika, tetapi juga untuk seberapa baik mereka benar-benar mengajar. Peneliti menawarkan siswa pre-test sebelum mereka diberi terapi atau barangnya, dan post-test setelah mereka diberi perawatan atau produknya, untuk mengetahui keefektifan materi pembelajaran berbasis website. Akibatnya, para peneliti dapat mengumpulkan data kuantitatif berikut dari tes sebelum dan sesudah:

**Tabel 6. Hasil Uji Keefektifan**

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Achmad Syairozi Bimantara	85	90
2	Afrida Apriliawati	78	80
3	Asyla Karimatus Shobriyah	85	90
4	Berlian Qothrun Nada	85	95
5	Dewi Fatimah Azzahra	80	90
6	Lailatul Munawaroh	79	88
7	Laili Fitriyah	75	85
8	M. Rifqi Mubarak	75	85
9	Moch Diki Andrean	75	85
10	Moch. Andrian Rodinalvi Maulana	69	85
11	Muchammad Reza Aditya Purnama	69	85
12	Muchammad Syafi`Ul Huda	69	85
13	Muhammad Ali Rohmatulloh	70	85
14	Muhammad Ibrahim Al-Kautsar	69	85
15	Nafiza Khoulatun Nisa`	85	95
16	Natasya Putri Fransiska	70	86
17	Rusda Putri	70	86
18	Silvani Rahayu	69	86
19	Zamira Indri Cahyani	69	80

Sebelum menggunakan sumber daya online untuk pendidikan, siswa mendapat rata-rata 69 poin; setelah menggabungkan alat-alat ini, skor rata-rata mereka melonjak menjadi 87. Siswa MI kelas 3 terbukti mendapat manfaat dari penggunaan materi pembelajaran online. Keberhasilan menuntut ilmu meningkat di Al-Islah Sidowayah.

### **Simpulan**

Peneliti pembelajaran tematik kelas III MI Al-Islah Sidowayah menguji materi pembelajaran berbasis website dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan mereka sebagai berikut: (1) Google Sites digunakan untuk membuat bahan ajar pembelajaran online menggunakan lima fase model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi); (2) diperoleh skor 88% dari uji validitas media materi pembelajaran online; (3)

## References

- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Ahmad Setiawan (ed.), (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Rosda.
- Ruby, Samtamoko. (2020). Peran Multimedia dalam Blended Learning. Solok: Insan Cendikia Mandiri.
- S, Suanah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V. Jurnal Proceeding of ICECRS
- Prastowo, Andi. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Kencana
- Lailatul Fadilah, (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Imami Kepanjen. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nasol, Maulida Fikria. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis Website Melalui Portal Moodle pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Malang. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nursalam, Mahmud. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi dan Kegunaannya Siswa Kelas III SD Islam Al Madina Semarang. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Badar, Trianto Ibnu. (2016). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik, Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 50–55.
- Majid, Abdul. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.