

Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Google Sites di Kelas 5 Sekolah Dasar untuk Pembelajaran Berbasis Masalah



Sugianto^{1✉}, Heriyanto², Suntoro³

¹ Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya, Indonesia

² Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya, Indonesia

³ Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Google Sites di Kelas 5 SD Untuk Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan model DDD-E (Decide, Design, Develop, and Evaluation). Teknik pengumpulan data dengan non tes. Instrumen yang digunakan berupa angket yang dikembangkan oleh Lewis, J.R. (1995) pada IBM Computer Usability Satisfaction Questionnaires: Psychometric Evaluation and Instruction for Use. Pengujian validasi instrument menggunakan back to back translation. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran IPS SD berbasis google sites untuk kelas 5 SD mengacu pada langkah-langkah Research and Development (R&D) model DDD-E. Media pembelajaran IPS berbasis google sites untuk kelas 5 SD masuk kategori sangat layak dengan penilaian 89,65 dari mahasiswa calon guru SD dan nilai 95,00 dari guru SD.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Ilmu Pengetahuan Sosial; Google sites*

Abstract

The purpose of this study is to determine the development of Google Sites Based Social Studies Learning Media in Grade 5 Elementary School for Problem Based Learning Model. This research is a type of DDD-E model development research (Decide, Design, Develop, and Evaluation). Data collection techniques with non-test. The instrument used is a questionnaire developed by Lewis, J.R. (1995) on IBM Computer Usability Satisfaction Questionnaires : Psychometric Evaluation and Instruction for Use. Instrument validation testing using back to back translation. Data analysis was done descriptively quantitative. The results of this study are to develop social studies learning media based on google sites for grade 5 SD refers to the steps of Research and Development (R&D) DDD-E model. Social studies learning media based on google sites for grade 5 elementary school is categorized as very feasible with an assessment of 89.65 from prospective elementary teacher students and a value of 95.00 from elementary school teachers.

Keywords: *Learning Media; Social Studies; Google sites*

Copyright (c) 2024 Sugianto

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

✉ Corresponding author: Sugianto

Email Address : sugianto@stahn-sriwijaya.ac.id

Received 16 April 2024, Accepted 2 May 2024, Published 15 May 2024

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i1.34>

Publisher: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja



PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan dasar (SD) adalah memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik, mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia, serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan menengah (Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar, 1990). Dalam rangkai mencapai tujuan tersebut, peserta didik belajar berbagai mata pelajaran diantaranya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS di (SD) memadukan ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, dan antropologi. Belajar IPS menjadikan peserta didik memiliki pengetahuan hidup di masyarakat, memiliki sikap yang terpuji di masyarakat, serta memiliki keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan masyarakat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, peserta didik menjadi peka dengan permasalahan sosial dan memiliki keterampilan menyelesaikan persoalan tersebut.

Pembelajaran IPS di SD masih mengalami berbagai masalah. Faktor penyebabnya antara lain ketidaksiapan guru menyampaikan pembelajaran IPS yang terpadu, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran (Pratiwi et al., 2023). Siswa jenuh dengan pembelajaran IPS Sejarah dan guru hanya menggunakan metode ceramah (Qalbi et al., 2022). Pengembangan pembelajaran IPS yang berorientasi pada pendidikan karakter berbasis kearifan lokal (B. Dole et al., 2020). Siswa sulit memahami materi kerberagaman suku, agama, dan budaya (Susilowati & Utama, 2022). Guru masih mengalami kesulitan dalam penggunaan sumber dan media pembelajaran IPS (Nurhasana et al., 2022). Pendampingan orang tua yang kurang juga menjadi sumber permasalahan dalam pembelajaran IPS di SD (Pamungkas et al., 2023).

Permasalahan juga diketahui dari hasil wawancara dengan salah satu guru kelas di SD Tangerang. Berdasarkan hasil wawancara diketahui pelajaran IPS memiliki tingkat kesulitan pada materi sejarah. Peserta didik sulit memahami peran pahlawan dalam melawan penjajahan, sulit mengetahui pahlawan yang berasal dari berbagai wilayah, dan pada periode waktu yang berbeda-beda, serta peran yang dilakukan pahlawan berbeda-beda. Selain itu, penjelasan guru yang hanya mengandalkan buku pelajaran membuat peserta didik kurang menguasai materi dengan baik.

Pembelajaran IPS di SD dengan kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah diantaranya *problem based learning*. Model ini mengarah pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang bersifat kontekstual. Penerapan *problem based learning* menjadi sarana bagi guru untuk membahas permasalahan kontekstual yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan model pembelajaran ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar (Agus et al., 2022), (Yulianti & Astimar, 2023), (Utama & Muhammadiyah, 2023), (Guciano & Arwin, 2023). Selain itu, penerapan model ini juga berpengaruh pada peningkatan kemampuan berpikir kritis (Laili & Murni, 2021), kemampuan untuk memecahkan masalah (Saputri & Wardani, 2021). Agar pembelajaran *problem based learning* dapat terlaksana dengan efektif maka dibutuhkan media pembelajaran audio-visual (Krismawati et al., 2023), *mind-mapping* (Swari & Manuaba, 2022), dan (Khoirul et al., 2022),

Materi IPS pada SD diantaranya peristiwa-peristiwa sejarah, seperti perjuangan pahlawan dalam melawan penjajah. Melalui model pembelajaran berbasis masalah, peristiwa sejarah dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan yang relevan dengan masa sekarang. Pembelajaran IPS tidak sekedar hafalan peristiwa, lebih dari itu pembelajaran sejarah menjadi sarana menyikapi situasi saat ini dengan berkaca dari peristiwa sejarah.

Media pembelajaran berbasis *google sites* memungkinkan guru menampilkan multimedia pembelajaran sejarah. Elsa menyatakan bahwa *google sites* adalah layanan milik google yang memungkinkan pengguna membuat website pribadi secara gratis untuk berbagai tujuan, diantaranya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google sites* pada model pembelajaran *problem based learning* dapat berpengaruh pada pemahaman konsep dan motivasi belajar (Elsa, 2023).

Tampilan *google sites* dapat dirancang sesuai kebutuhan. Menurut Nuraeni, media pembelajaran berbasis *Google sites* dapat digunakan untuk pembelajaran IPS pada kelas 5 SD (Nuraeni, Zaen, Nurul Kemala Dewi, 2023). Hal senada disampaikan oleh Prayogi, materi pembelajaran online berbasis LMS *Google sites* untuk kelas 5 SD dapat dikatakan layak dan praktis. (Helmy Prayogi, Yatim Riyanto, 2022). Pubian menyatakan *Google sites* dapat digunakan sebagai media atau metode pembelajaran di dalam kelas terutama di abad 21 dan revolusi industri teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google sites* menjadikan peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar (Pubian & Herpratiwi, 2022). Peserta didik memiliki minat yang kuat untuk mempelajari materi yang disampaikan dengan media pembelajaran berbasis *google sites*.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas 5 SD. Kebaruan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Google sites* dirancang untuk Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Google sites* di Kelas 5 SD untuk model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)? Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis *Google sites* di Kelas 5 SD untuk model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial humaniora, seperti: sosiologi, ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi, Ilmu Politik, Ilmu Hukum, Psikologi Sosial, dan Antropologi. Pembelajaran IPS mengintegrasikan materi-materi dari ilmu sosial yang diseleraskan dengan tujuan pendidikan di sekolah. Ilmu-ilmu sosial disederhanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Astawa, 2017). Pendidikan IPS dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, *knowledge, skills, attitudes, dan value* (Isjono dalam (Widodo, Muhamad Bagus Prasetya, Anis Fikri Yatil Aula; Merita Lutfiana Riswanti, 2023).

Menurut Hamalik dalam Suharni, belajar adalah kegiatan yang dirancang secara khusus untuk memperteguh perilaku, dilakukan melalui pengalaman dan kegiatan interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan tingkah laku (Suharni, 2021). Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan oleh pebelajar atau peserta didik dalam mengakses sumber belajar (Widodo, Muhamad Bagus Prasetya, Anis Fikri Yatil Aula; Merita Lutfiana Riswanti, 2023).

Beberapa ciri utama dari pembelajaran IPS. 1) menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya; 2) telaah pembahasan tidak hanya satu bidang ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif; 3) mengutamakan peran aktif peserta didik; 4) menghayati hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan antarmanusia yang bersifat manusiawi; dan 5) memperhatikan minat peserta didik dan masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Widodo, Muhamad Bagus Prasetya, Anis Fikri Yatil Aula; Merita Lutfiana Riswanti, 2023)

Menurut AECT (Asosiasi Pendidikan dan Teknologi Komunikasi) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media dalam segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Cecep Kustandi, 2020). Heinich et al (1982) dalam Arsyad menjelaskan media sebagai sarana komunikasi sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Hamalik dalam Arsyad menjelaskan media pembelajaran menciptakan minat belajar, motivasi dan keinginan untuk belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada peserta didik (Arsyad, 2014, pp. 3–23). Pemilihan media pembelajaran didasarkan dari pertimbangan-pertimbangan lain, antara lain: hambatan-hambatan dari pengembangan dan pembelajaran; persyaratan, isi, dan tugas pembelajaran, hambatan dari Peserta didik; tingkat kesenangan dan keefektifan (Cecep Kustandi, 2020)

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google sites* membuat pembelajaran tidak terbatas di kelas, *google sites* memungkinkan bagi guru untuk mengunggah materi pembelajaran, penyimpanan, pemberian tugas, pengumuman hasil, dan mengunduh dokumen yang dibutuhkan guru maupun peserta didik (Ferismayanti, 2021).

Menurut Ward & Lee dalam Rusliah, pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Peserta didik aktif terlibat dalam upaya untuk pemecahan masalah melalui tahapan metode ilmiah. Sintaks pembelajaran berbasis masalah adalah memahami masalah, menyusun strategi dalam menyelesaikan masalah, menerapkan strategi dalam penyelesaian masalah, dan membahas dan mengevaluasi masalah (Rusliah, 2021, p. 1). Penerapan pembelajaran berbasis masalah memiliki tujuan, diantaranya: membiasakan siswa berpikir dan memecahkan masalah, peserta didik terlibat dengan peristiwa yang nyata, dan menumbuhkan kemandirian belajar siswa (Muis, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model The Ivers & Barron yakni DDD-E meliputi *decide, design, develop* dan *evaluate* (Mulyanto & Mustadi, 2023). Tahapan desain uji coba pembuatan media pembelajaran IPS di kelas 5 SD yaitu diawali dengan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Subjek coba pada penelitian adalah guru dan calon guru SD. Pengumpul data yang dilakukan dengan non tes yaitu melalui angket. Untuk mengukur tingkat usability media pembelajaran ini, peneliti memodifikasi kuesioner yang dikembangkan oleh Lewis, J.R. (1995) IBM pada *Computer Usability Satisfaction Questionnaires : Psychometric Evaluation and Instruction for Use* yang berjumlah 19 item (Lewis, J.R dalam (Satria et al., 2018). Namun pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 13 item tersebut lalu dimodifikasi sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Uji validitas instrumen dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan cara *Back to Back Translation Instrumen*. Teknik analisis yang digunakan adalah teknis analisis deskriptif yang meliputi Analisis Data Pembuatan Media dan Analisis Data Kelayakan Produk. Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, peneliti menggunakan teori kriteria kelayakan dari Arikunto dalam Ernawati (Ernawati, 2017, p. 206) dengan persentase sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21 %	Sangat Tidak Layak
21 - 40 %	Tidak Layak
41 - 60 %	Cukup
61 - 80 %	Layak
81 - 100 %	Sangat layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Decide* atau tahap merencanakan produk

Produk yang direncanakan adalah media pembelajaran berbasis *google sites* yang dirancang untuk pembelajaran di kelas lima SD. Dalam perancangan produk media pembelajaran, ada beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti yaitu: tujuan pembelajaran ditetapkan terlebih dahulu; ruang lingkup materi; pengetahuan dan keterampilan prasyarat; dan sumber daya yang dibutuhkan dalam pengoperasian media pembelajaran.

Dalam kurikulum 2013, tidak dapat dipisahkan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan dokumen kurikulum, mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37. Tahun 2018 Tentang

Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di kelas lima sekolah dasar yang bermuatan Pendidikan IPS dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 2. KI - KD IPS di Kelas 5 SD

Kompetensi Inti Pengetahuan (KI3)	Kompetensi Inti Keterampilan (KI4)
1. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	2. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	4.4. Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

Mengacu pada kompetensi dasar tersebut, materi pembelajaran IPS masuk dalam Tema Tujuh "Peristiwa dalam Kehidupan". Pada tema tujuh terdapat tiga subtema, yaitu Subtema 1: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan; Subtema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan; dan Subtema 3 : Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Peneliti kemudian memilih Subtema satu "Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan" hal ini juga berdasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas lima, bahwa pada subtema tersebut terdapat materi yang memiliki tingkat kesulitan bagi siswa dalam mempelajarinya, yaitu pada Pembelajaran Ketiga. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami usaha pahlawan yang berasal dari berbagai daerah dalam melawan penjajah.

Peserta didik kelas lima SD, membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memahami materi yang bersifat abstrak. Materi sejarah yang berkaitan dengan peristiwa masa lalu dapat dihadirkan secara visual atau audio visual dengan media pembelajaran. Media pembelaran juga dapat dimungkinkan untuk diakses peserta didik paska pembelajaran, sehingga masalah kelambanan belajar diharapkan dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelejaraan berbasis *google sites*, yang dapat diakses oleh guru dan siswa. Baik guru dan siswa dapat mengakses media pembelajaran ini, kapan pun dan dimanapun selama terkoneksi dengan internet. Media pembelajaran ini dapat diakses dengan *smartphone*, *tablet*, *notebook*, atau *personal computer*. Media pembelajarana ini dapat secara mudah didistribusikan oleh guru kepada orangtua siswa, agar siswa juga dapat mengakses media pembelajaran saat di rumah masing-masing, karena hamper di Tangerang internet sudah dapat diakses dengan mudah. Untuk mendapatkan data yang mendalam, peneliti juga melakukan FGD dengan guru-guru di SD Dharma Putera di Tangerang untuk membahas kebutuhan media pembelajaran IPS terutama di kelas 5 SD. Dari hasil FGD dapat diidentifikasi materi yang membutuhkan media pembelajaran dan tugas yang diberikan kepada peserta didik.

2. Design atau Desain

Pada tahap desain, peneliti mengawali dengan cara membuat rancangan media pembelajaran. Rancangan dibuat dengan tujuan agar memudahkan peneliti mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *google sites* pada proses pembelajaran, untuk itu disusun sebuah rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran menjadi stimulus untuk dihubungkan dengan permasalahan kontekstual saat ini.



Gambar 1. Tampilan Antar Halaman Pada Media Pembelajaran

Selanjutnya, peneliti merancang tampilan *interface* atau antar muka media pembelajaran. Untuk mempermudah dalam menentukan jumlah halaman, peneliti mengelompokkan informasi-informasi berdasarkan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Isi media pembelajaran dalam bentuk teks, audio, animasi, video atau film yang tergambar dalam flowchart. Tipe *flowchart* yang digunakan adalah tipe struktur bintang.

Dari halaman utama, pengguna media pembelajaran dapat dapat menuju ke halaman-halaman yang terdapat dalam media pembelajaran secara berurutan atau secara acak. Adapun halaman yang terdapat dalam media pembelajaran terdiri dari: KI - KD, Indikator Pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran; Materi dalam Media Pembelajaran; Lembar Kerja Peserta Didik; Referensi, dan Panduan Penggunaan media pembelajaran.

Konsistensi dalam penempatan teks, jenis dan ukuran teks yang, serta penempatan gambar. Teks Judul media diletakkan bagian atas. Isi teks ditempatkan di tengah. *Font* dalam penelitian ini menggunakan jenis *lato*, dan *oswal*. Posisi teks secara konsisten rata kiri, gambar, atau video berada di tengah.

3. *Develop* atau Pengembangan Media

Pada tahap pengembangan, peneliti mengintegrasikan teks, animasi, dan audio-video dengan menggunakan tautan atau *hyperlink*. Pengguna dapat mengakses informasi yang dibutuhkan dengan cara meng-click tombol, symbol atau teks yang digunakan sebagai media tautan. Untuk mengukur tingkat kegunaan media pembelajaran berbasis *google sites*, peneliti melakukan uji coba terbatas kepada guru kelas SD dan calon guru SD. Berdasarkan hasil uji coba kepada 12 mahasiswa sebagai calon guru SD, nilai rata-rata 89,65. Mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran yang disampaikan oleh Arikunto, media yang dikembangkan masuk kategory sangat layak. Sedangkan penilaian dari dua orang guru SD diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,00. Berdasarkan data kualitatif, aspek negatif dari media pembelajaran yang berbasis *google sites* adalah keterbatasan interaksi, rumit dalam pembuatannya, aksesibilitas terbatas dengan mengandalkan internet, dan potensi gangguan digital. Sebaliknya, aspek positif dari media pembelajaran berbasis *google sites* adalah tampilan menarik, dapat diakses kapan saja dan dimana saja, memberi ruang kolaborasi bagi peserta didik, membuat peserta didik semangat belajar.

4. *Evaluate* atau evaluasi

Evaluasi pada tahap *decide*, dilakukan untuk memastikan produk media yang dihasilkan dapat menjadi solusi mengatasi permasalahan pembelajaran IPS. Masalah dalam pembelajaran di materi ini adalah siswa sulit memahami usaha-usaha pahlawan dalam melawan penjajah, sehingga mengalami kelambanan belajar. Rancangan pembuatan media diharapkan dapat mengkondisikan peserta didik menjadi lebih semangat belajar mengenali pahlawan-pahlawan dengan cara diarahkan ke permasalahan kontekstual.

Evaluasi pada desain dilakukan peneliti terhadap dokumen-dokumen yang dalam pengembangan media meliputi *flowchart*, *storyboard*. Peneliti mengecek isi *flowchart* dan yang dibuat sesuai dengan alur penggunaan media. Pengecekan dilakukan dengan menyandingkan *flowchart* dengan desain tampilan media. Jika ada bagian yang belum dibuat, maka dilakukan perbaikan pada tahap desain.

Evaluasi pada tahap *develop* dilakukan peneliti dengan memastikan agar tampilan media menarik, peneliti juga memastikan bahwa semua *hyperlink* berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil umpan balik yang diperoleh dari angket penilaian kegunaan media pembelajaran dijadikan acuan untuk merevisi hasil dari setiap tahap, sehingga diharapkan media pembelajaran dapat berfungsi secara maksimal.

Pembahasan

Media pembelajaran IPS SD pada kelas 5 menjadi komponen penting dalam terlaksananya proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berpotensi besar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran IPS yang bertujuan agar peserta didik memiliki kepekaan sosial, paham dengan permasalahan sosial yang ada di sekitar dan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan sosial tersebut. Guru berkewajiban untuk membangun kemampuan siswa tersebut dalam pembelajaran IPS. Pada tingkat sekolah dasar, IPS dilalukan secara terpadu, menggabungkan berbagai ilmu sosial yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, menjadi tantangan bagi guru IPS dalam mengelola pembelajaran, agar tujuan pembelajaran IPS terwujud. Sejarah salah satu bidang ilmu IPS yang diajarkan di sekolah dasar. Melalui media pembelajaran yang tepat, materi IPS dapat dikemas dengan baik dan menarik serta menjadi sarana bagi guru untuk menumbuhkan kemampuan sosial peserta didik.

Media pembelajaran IPS SD berbasis *google sites*, merupakan media pembelajaran berbasis internet yang memanfaatkan produk google untuk pendidikan. Google site memungkinkan untuk dirancang menjadi media pembelajarana yang menarik dengan tempilan warna yang serasi, mudah untuk ditautkan dengan sumber media, seperti YouTube, Google doc, dan website lainnya. Media pembelajaran ini juga menjadi ruang kolaborasi bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, hal ini sejalan dengan salah satu kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran abad 21.

Meskipun media ini dapat diandalkan, namun pada sisi lain media ini memiliki keterbatasan, yang pertama adalah ketergantungan dengan adanya internet. Tanpa internet, media ini tidak dapat digunakan. Selanjutnya, butuh penguasaan dalam teknologi digital. Pengguna *google sites* harus memiliki kemampuan dalam memakai media ini, tanpa penguasaan teknologi, guru dapat bermasalah. Namun, *google sites* dirancang untuk sesuatu hal yang sederhana, sehingga masalah kemampuan penguasaan teknologi dapat diatasi dengan belajar.

Media pembelajaran berbasis *google sites* sangat relevan digunakan untuk pembelajaran IPS di kelas 5 SD. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nuraeni (Nuraeni et al., 2023). *Google sites* merupakan program yang disediakan oleh google yang memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu menampilkan berbagai bentuk media, dari visual, audio, atau audio-visual. *Google sites* dapat berfungsi sebagai multimedia pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS di pendidikan dasar dapat menggunakan model *problem based learning*. Model pembelajaran yang mengarah pada upaya pemecahan masalah yang kontekstual dengan mengaitkan pada materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran IPS memberikan dampak positif pada peserta didik. Peserta didik memiliki pemahaman terhadap konsep-konsep yang dipelajari dan proses selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Bulan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah di tingkat sekolah dasar memberikan hasil yang positif terutama membuat siswa memahami konsep-konsep IPS yang dipelajari (Bulan et al., 2022)

Pembelajaran IPS tentang sejarah di pendidikan dasar membutuhkan media pembelajaran. Materi sejarah yang berkaitan dengan peristiwa masa lalu dengan melibatkan tokoh-tokoh yang berperan pada suatu peristiwa penting. Bila disandingkan dengan perkembangan peserta didik yang baru sampai tahap konkret, maka dibutuhkan media untuk menghadirkan materi yang dapat dipahami oleh peserta didik. Kejadian-kejadian yang terjadi di masa lampau dapat dihadirkan dalam bentuk narasi teks, gambar, atau video. Penggunaan media pembelajaran pada materi IPS membuat pembelajaran menjadi efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Indah Permata Putri, Nury Yuniasih, dan Siti Halimatus Sakdiyah, media pembelajaran menjadi sarana bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajarana yang telah ditetapkan sebelumnya (Putri et al., 2020).

Materi sejarah pada tingkat sekolah dasar memiliki rentang waktu yang sangat lama. Hal ini menjadi tantangan bagi guru maupun peserta didik dalam upaya mempelajari peristiwa-peristiwa sejarah yang dapat menjadi dasar pembelajaran. Seperti sejarah pada masa penjajahan juga memiliki proses yang lama, mulai dari masa kedatangan hingga pada akhirnya melakukan tindakan dalam upaya menguasai sumber daya yang ada di Indonesia. Sebagaimana penelitian Lestari, penjajah yang berasal dari Eropa semula datang dalam rangka mencari rempah-rempah, namun pada akhirnya melakukan tindakan-tindakan yang menyengsarakan rakyat Indonesia dalam upaya menguasai rempah-rempah beserta sumber daya lainnya (Lestari et al., 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran IPS SD berbasis google sites untuk kelas 5 SD. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah Research and Development (R&D) model DDD-E. Berdasarkan hasil penilaian kegunaan media pembelajaran, media pembelajaran IPS berbasis google sites untuk kelas 5 SD masuk kategori sangat layak dengan penilaian 89,65 dari mahasiswa calon guru SD dan nilai 95,00 dari guru SD. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada produk penelitian yang belum diuji keefektifannya. Hal ini menjadi atensi peneliti untuk melakukan uji keefektifan untuk mengetahui dampak implementasi produk penelitian terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, J., Agusalim, A., & Irwan, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3845>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Astawa, I. M. B. (2017). *Pengantar Ilmu Sosial*. PT Raja Grafindo Persada.
- B. Dole, F., Wahjoedi, W., & Degeng, N. (2020). Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Pembelajaran IPS Berorientasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Belantika Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.47213/bp.v3i1.81>
- Bulan, S., Nursalam, N., & Nawir, M. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3862>
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Apilikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Elsa, H. M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based aLearning Berbasis Web Google sitess Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Universitas Raden Intan.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Ferismayanti. (2021). Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- Guciano, A., & Arwin, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah ...*, 1(2).
- Helmy Prayogi, Yatim Riyanto, W. T. S. (2022). No Title. *Development of E-Learning Media Based On Google Sitess LMS In Social Studies Learning Class V*, 4(3).
- Khoirul, A. khoirul, Sitompul, N. C., & Hartono. (2022). Pengembangan E Modul Sejarah SMK

- Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Orde Baru Kelas X. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4). <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.72>
- Krismawati, A., Ismanti, S., Nazla, F., & Wulandari, R. (2023). Pengembangan Media Audio-Visual Sebagai Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar Pada Era 5.0. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(2). <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7719>
- Laili, N. I., & Murni, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1436>
- Lestari, Y. M., Ramadia, G., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Analisis konsep sejarah masa penjajahan bangsa Eropa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3). <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.5145>
- Muis, M. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori dan Penerapannya*. Caremedia Communication.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Nuraeni, Zaen, Nurul Kemala Dewi, D. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 279–284.
- Nurhasana, P. D., Aryaningrum, K., & Riyanti, H. (2022). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sekecamatan Sukarami Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Pamungkas, A. A., Susiani, T. S., & Salimi, M. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 2 Kedungmenjangan Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2021/2022. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1).
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar, (1990).
- Putri, I. P., Yuniasih, N., & Sakdiyah, S. H. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1).
- Qalbi, F. A., Lasari, Y. L., & Anastasha, D. A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berupa Media Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Ips Siswa (Studi Kasus di Kelas V SD/MI). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v10i2.6934>
- Rusliah, N. (2021). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Disertai Instruksi Metakognisi (Deepublish (ed.))*.
- Saputri, Y., & Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.577>
- Satria, Y., Saptadi, S., Prastawa, H., & Jasmani, P. (2018). *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning*

-
- Sebagai Pelengkap Pembelajaran SMA Negeri 2 Semarang (Studi Kasus : Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga)*. 1-12.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1). <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Susilowati, A., & Utama. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1).
- Swari, N. P. P., & Manuaba, I. B. S. (2022). Mind Mapping Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran Menarik bagi Siswa Kelas V SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46129>
- Utama, D. P., & Muhammadi, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Peserta Didik Menggunakan Metode Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10411>
- Widodo, Muhamad Bagus Prasetya, Anis Fikri Yatil Aula; Merita Lutfiana Riswanti, A. F. R. (2023). *Society 5.0 Pembelajaran IPS*. Cahya Ghani Recovery.
- Yulianti, E., & Astimar, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10457>