



## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Muatan PKn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD**

**Abdilla Putri Asri\*, Arda Purnama Putra, Putri Mahanani**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: abdilla.putri.1801516@students.um.ac.id

Paper received: 2-9-2022; revised: 20-9-2022; accepted: 27-9-2022

### **Abstract**

This experiment aims to realize the application of web intermediary tools in subjects of Civics Theme 6 Subtheme 1 Learning 1 which are valid according to media experts, material experts, practical according to users (teachers) and interesting according to users (students). The research was carried out in February-March at the Laboratory Elementary School, State University of Malang, class V. This experimental and improvement model utilizes the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) steps. The research instruments used were interviews, observations, and questionnaires. Analysis of the materials used in the experiment and improvement of this media, namely, quantitative fact analysis and qualitative fact analysis. The validity test was carried out with validators who were good at media, good at material, consumers to understand the effectiveness of media products according to users (teachers) and to find out the attractiveness of products according to users (students) totaling 31 people. The results of data analysis prove that media products get a value of 95 percent on the validity test by media experts, and get a score of 89 percent on the validity test by material experts. In the practicality test the product gets a value of 96 percent and small-scale trials get a score of 87 percent while large-scale trials get a value of 90 percent. Based on the results after being explained, it was concluded that the advanced intermediary products had correct, practical, and interesting categories to be used during Civics learning activities theme 6 sub-theme 1 learning 1 class V.

**Keywords:** Citizenship Education (PKn); Learning Media; Rights; Obligations and Responsibilities

### **Abstrak**

Percobaan ini bertujuan agar mewujudkan penerapan alat perantara web pada mata pelajaran Pkn Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 yang valid menurut ahli media, ahli materi, praktis menurut pengguna (guru) dan menarik menurut pengguna (siswa). Penelitian mewujudkan turut bulan Februari-Maret di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang kelas V. Model percobaan dan peningkatan ini memanfaatkan langkah-langkah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket. Analisis bahan yang dipakai dalam percobaan dan peningkatan media ini yakni, analisis fakta kuantitatif dan analisis fakta kualitatif. Uji validitas dilakukan dengan validator pandai media, pandai materi, konsumen bagi memahami efektif produk media menurut pengguna (guru) serta untuk mengetahui kemenarikan produk menurut pengguna (siswa) yang berjumlah 31 orang. Hasil analisis data membuktikan produk media mendapatkan nilai 95 persen pada uji validitas oleh ahli media, dan mendapatkan nilai 89 persen pada uji validitas oleh ahli materi. Pada uji kepraktisan produk mendapatkan nilai 96 persen serta uji coba skala kecil mendapatkan nilai 87 persen sedangkan uji coba skala besar mendapatkan nilai 90 persen. Berdasarkan dari hasil usai dijelaskan, peroleh kesimpulan maka produk perantara yang memajukan memiliki kategori valid, praktis, dan menarik untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran muatan PKn tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V.

**Kata kunci:** Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); Media Pembelajaran; Hak; Kewajiban dan Tanggung Jawab

## 1. Pendahuluan

Pada saat ini, pendidikan wajib mengikuti perkembangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Inovasi pendidikan pada bidang teknologi banyak mengalami perubahan yang semakin terlihat modern dan kreatifitas yang terus berkembang membawa pengaruh yang besar terhadap perubahan bahan ajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Darmawan (2014) menyatakan bahwa kemajuan ilmu dan teknologi sangat berpengaruh terhadap perubahan bahan ajar.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi untuk membantu proses pembelajaran pada saat ini yaitu perangkat yang dipakai menjadi sarana untuk mengantarkan materi melalui menggunakan handphone dan komputer. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Mahanani (2021) menyatakan bahwa Teknologi berkedudukan amat vital kala penataran menepati mulai gedung ibarat yang berjumpa sekarang. Teknologi dibutuhkan menjadi alat perantara belajar guna pelajar agar mereka memperoleh cukup keahlian yang semestinya menguasai. Pembelajaran berbasis web merupakan proses kegiatan belajar yang menggabungkan gambar, teks, dan audio yang nantinya akan diakses melalui link (Rusman, dkk., 2013). Berdasarkan penjelasan tersebut, terlihat bahwa proses pembelajaran ini terlihat sangat menarik untuk anak sekolah dasar yang sangat menyukai warna, gambar, dan video.

Pemanfaatan pada faktor pendidikan misalnya keluar sarana baru yaitu alat yang mendasar internet. Dengan adanya dunia maya merupakan penyelesaian mengenai perkembangan dunia edukasi, hingga sekarang alat perantara belajar menggunakan dunia maya sudah banyak, contohnya portal, forum, web, blog, atau jenis media e-learning lainnya (Hanum, 2014). Sejalan dengan pendapat Mahanani, dkk (2021) eksploitasi alat beralas e-learning, mencorakan kekuatan yang peroleh mewujudkan bagi orang tua selaku wahana akan menatap rangkaian menuntut ilmu anak didiknya semasa berlatih semenjak rumah. Pendidikan di Indonesia mewajibkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator agar siswa belajar lebih aktif. Hal ini terjadi dalam setiap mata pelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan ialah materi sosial yang memiliki tujuan untuk membentuk kepribadian yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan upaya untuk membentuk kepribadian warga negara yang berlandaskan nilai-nilai yang telah ditetapkan pada pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta mendalami dan berupaya melahirkan hak-hak dan kewajiban sebagai masyarakat Indonesia (Permendiknas No. 37 Tahun 2018). Tujuan utama PKn yakni untuk memberikan wawasan dan kesadaran sebagai warga yang bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang berlandaskan kebudayaan dan filsafat bangsa Pancasila (Rahayu, 2017).

Peneliti melakukan observasi kelas V pada bulan Februari-Maret 2022, Pembelajaran di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang sudah melaksanakan pembelajaran tematik. Hasil observasi yang didapatkan, (1) pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa masih dominan mendengarkan penjelasan dari guru, (2) bahan pembelajaran menggunakan bahan cetak berupa buku tematik dari pemerintah serta buku penunjang, (3) buku dari pemerintah sudah digunakan, namun masih banyak kata-kata yang kurang dimengerti oleh siswa, (4) buku ajar yang kurang mendukung pembelajaran.

Hasil wawancara guru kelas V pada tanggal 14 Februari 2022, guru juga menjelaskan ketergantungan antara siswa dengan guru yang masih tinggi, siswa sering kesulitan

memahami isi buku yang membuat siswa tidak dapat belajar secara mandiri. Sedangkan pada saat melakukan wawancara pada siswa mendapatkan hasil sampai guru bilamana menangani hanya memakai metode ceramah, Power Point interaktif, dan Quiziz yang kurang menarik. Padahal, sudah seharusnya guru merencanakan beraneka ragam alat belajar yang diperlukan ketika prosedur pengkajian yang disesuaikan dengan kawasan eksistensi siswa (Mahanani, 2013).

Penelitian dan pengembangan terdahulu yang pertama yakni, oleh Utami (2020) yang menjelaskan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis web berdampak pada prestasi belajar pada tema 6 subtema 1 pada kelas IV. Penelitian terdahulu yang selanjutnya adalah milik Tihawa (2019) yang menjelaskan penggunaan media web pada materi barisan dan deret memberikan peningkatan terhadap minat belajar siswa yang telah dibuktikan dengan siswa yang aktif memperhatikan materi yang disampaikan, siswa lebih antusias pada saat menggunakan media, rasa penasaran siswa menjadi lebih tinggi, serta memiliki rasa keinginan yang tinggi untuk mengerjakan tugas-tugas.

## 2. Metode

### 2.1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ialah suatu proses dalam membuat dan mengembangkan sesuatu untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis bagi para penggunanya (Sugiyono, 2015). Metode penelitian dan pengembangan dipakai bagi membuat produk yang berupa media pembelajaran berbasis *web*. Tujuan penelitian pengembangan ini sama dengan untuk mengembangkan produk lunak (*software*) media pembelajaran yang berupa *web*. Pengembangan media pembelajaran *web* yang diharapkan untuk mempermudah guru pada saat proses penyampaian materi kepada siswa.

Pada penelitian pengembangan ini mengambil model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Peneliti menggunakan model ADDIE karena lebih menghemat waktu dan sesuai dengan model yang akan dikembangkan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang saling berhubungan, yaitu:

#### 2.1.1. Analysis (Analisis)

Pada penelitian ini yang dianalisis adalah kebutuhan guru dan siswa. Tahap ini dilakukan dengan analisis kebutuhan, KI, KD, dan indikator. Identifikasi yang dilakukan dengan kegiatan observasi dengan hasil siswa menyukai media pembelajaran yang bergambar dan bersuara, melalui kegiatan wawancara dengan guru mendapatkan hasil guru hanya menggunakan media *powerpoint* dalam menjelaskan materi, sedangkan wawancara siswa mendapatkan hasil siswa lebih menyukai media yang bergambar karena lebih menarik.

#### 2.1.2. Design (Desain)

Pada tahap perancangan design (desain) pada ekspansi alat perantara berbasis *web* pada muatan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terbagi menjadi tiga tahapan (Permana dan Nourmavita, 2017) yaitu: (a) Tahap pembuatan desain media (*storyboard*), (b) Tahap penetapan materi, (c) Tahap penyusunan soal dan jawaban.

### **2.1.3. Development (Pengembangan)**

Tahap ini dilaksanakan penyusunan lembaran *web*, terdiri dari pencatatan teks, penempatan gambar dan video, penggolongan milis, *hyperlink* juga kategorisasi soal. Produk ini akan dikembangkan seperti rancangan yang di awal, setelah itu akan dilakukan evaluasi formatif yaitu validasi materi oleh ahli materi sedangkan validasi media oleh ahli media, yang memiliki tujuan akan menyadari apakah alat tercantum dapat dikatakan memadai maupun diuji coba pada saat proses belajar dikelas. Sampai kemudian akan mendeteksi arahan atau masukan akan menyempurnakan alat perantara *web*.

### **2.1.4. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan tahap untuk melaksanakan uji coba pada produk secara langsung pada pokok tes patokan terbatas dan tes patokan keseluruhan. Tahap dilakukan jika sudah dilakukan perbaikan pada produk hasil revisi dari validasi ahli dan validasi pengguna.

### **2.1.5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahapan evaluasi akan dilakukan berlandaskan anggapan evaluasi dari pakar media, pakar materi, pendidik maupun anak didik. Tahap ini kualitas produk akan disempurnakan dari berbagai aspek. Kemudian, media tersebut dapat digunakan kepada pihak sekolah dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran.

### **2.1.6. Jenis Data**

Jenis fakta yang diaplikasikan pada percobaan ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif.

## **2.2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **2.2.1. Wawancara**

Wawancara mewujudkan bentuk pemungutan bahan yang melimpah dipakai pada saat eksperimen uraian kualitatif dan uraian kuantitatif. Pada tahap ini akan dilakukan satu kali wawancara, untuk mengetahui persoalan-persoalan yang dialami guru maupun siswa kelas V dari 3 sekolah yang berbeda yakni SDN Kotalama 3, SDN 1 Pakisaji, dan SD LAB UM. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara pertemuan tatap muka.

### **2.2.2. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan pengamatan kegiatan yang sedang sedang berlangsung. Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *web*. Peneliti akan melakukan pengamatan di salah satu sekolah, yakni di SD LAB UM. Pada saat

pelaksanaannya, peneliti akan dibantu oleh guru kelas V pada saat proses menampilkan dan penyampaian materi di kelas.

### 2.2.3. Angket

Angket merupakan teknik pengambilan data yang secara tidak langsung. Angket yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner terekspos dan kuesioner tertutup untuk mengetahui kevalidan dan untuk mengetahui tanggapan sejak para pengguna tentang media pembelajaran *web* yang telah digunakan.

## 2.3. Teknik Analisis Data

### 2.3.1. Data Kualitatif

Penjabaran fakta kualitatif ini digunakan untuk mengupas fakta dalam bentuk masukan, kritik atau saran dari ahli media, ahli materi, dan pengguna.

### 2.3.2. Data Kuantitatif

Uraian petunjuk kuantitatif ini dipakai bakal menguraikan bahan yang didapat sejak skor kuesioner. Skor angket dimaksud dalam penelitian ini yaitu dari bentuk validitas produk, kepraktisan produk, dan kemenarikan produk. Hasil evaluasi ahli dan pengguna tersebut didapatkan dengan menggunakan skala Likert 1-5 seperti yang akan disajikan pada indeks 3.5 berikut ini.

#### Indeks 3.5 Skala Likert

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
5	Amat Mufakat
4	Mufakat
3	Memadai
2	Kurang Mufakat
1	Tak Mufakat

Referensi: Modifikasi Arikunto (2006)

Berlandaskan dari data yang didapat, rumus yang akan digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan dari sebuah produk menurut Arikunto (2006) sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum X$  = Total nilai jawaban narasumber

$\sum X1$  = Total ideal

Untuk tahap berikutnya pengambilan keputusan tentang kevalidan sebuah produk yang dikembangkan menurut Arikunto (2006) dapat menggunakan kriteria validitas seperti yang akan disajikan pada indeks 3.6 sebagai berikut.

### Indeks 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Kategori
76-100	Valid
56-75	Cukup Valid
40-55	Kurang Valid
0-39	Tidak Valid

Referensi: Arikunto (2006)

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

Penelitian dilakukan di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Kegiatan validasi untuk menilai kevalidan pada produk yang dipakai oleh terampil perantara, terampil benda, dan pengguna. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V. Hasil validasi dari terampil perantara, terampil benda, dan konsumen serta hasil tes percobaan siswa dapat diuraikan sebagai berikut.

#### 3.1.1. Data Hasil Validasi Terampil Perantara

Alat perantara beralas web divalidasi oleh terampil perantara, yaitu bapak Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si. sebagai dosen prodi TEP FIP UM pada tanggal 12 April 2022.

#### Indeks 4.3 Pandangan Validasi Terampil Perantara

Validator	Total Angka	Laba Penilaian	Kategori
Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si	62	95%	Valid

Berdasarkan tabel 3.6, maka hasil 95% termasuk ke dalam kriteria 76-100%, hasil tersebut dapat dikategorikan valid tanpa revisi. Data kualitatif dari saran ahli media yaitu, Mengoptimalkan pada aspek tata visual, khususnya tata warna, antara teks dan latar belakang.

#### 3.1.2. Data Hasil Validasi Ahli Benda

Media pembelajaran berbasis *web* divalidasi oleh Bapak Mifdal Zusron Alfaqi, S.Pd, M.Sc. selaku dosen FIS UM yang dilakukan pada tanggal 09 April 2022.

#### Indeks 4.2 Pandangan Validasi Terampil Benda

Validator	Total Angka	Laba Penilaian	Kategori
Mifdal Zusron Alfaqi, S.Pd., M.Sc	67	89%	Valid

Berdasarkan tabel tabel 3.6, maka hasil 89% masuk ke dalam 76-100%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web ini termasuk kategori valid tanpa

revisi. Data kualitatif dari saran ahli materi yaitu, Kesalahan penjabaran pada bagian materi kewajiban.

### 3.1.3. Data Pandangan Validasi Pengguna

Media pembelajaran berbasis *web* divalidasi oleh pengguna (guru), yaitu ibu Rizky Nurmalia, S.Pd selaku guru kelas V SD Laboratorium UM pada tanggal 26 April 2022.

#### Indeks 4.4 Pandangan Validasi Pengguna

Validator	Total Skor	Persentase Penilaian	Kategori
Rizky Nurmalia, S.Pd	72	96%	Valid

Berdasarkan tabel 3.6, maka hasil 96% termasuk kriteria 76-100%. Hasil tersebut dapat dikategorikan valid bahwa media pembelajaran berbasis *web* dapat digunakan tanpa revisi. Data kualitatif dari saran ahli pengguna yaitu, Pemberian contoh yang lebih bervariasi.

### 3.1.4. Data Hasil Percobaan Produk Ukuran Sempit

Percobaan produk ukuran kecil pada alat penyampaian *web* dilaksanakan menurut 20 April 2022. Namun, karena bertepatan dengan ujian siswa kelas VI maka dilaksanakan secara daring. Uji coba terbatas diberikan kepada 4 siswa pada kelas V ICP. Pada kegiatan uji coba skala kecil dilaksanakan secara daring. Untuk memastikan siswa telah mengerjakan tugas, bukti pengiriman tugas dikirim menggunakan *g-form*.

#### Indeks 4.7 Pandangan Hasil Kemenarikan Produk Ukuran Sempit

Subjek	Total Angka	Laba Penilaian	Kategori
Peserta didik kelas V ICP SD LAB UM	156	87%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.6, jika diinterpretasikan berdasarkan kategorisasi, nilai kepraktisan dan kemenarikan yang dikategorikan sangat praktis dan sangat menarik dengan ketentuan percobaan peroleh dipakai tanpa perbaikan. Bahan kualitatif dari kritik dan arahan pengguna (siswa) yaitu, (1) Tampilan *web* menarik, (2) Penjelasan dari video yang terdapat pada media *web* mudah dipahami, (3) Penggunaan bahasa pada media *web* mudah dimengerti.

### 3.1.5. Data Pandangan Tes Produk Ukuran Besar

Tes ukuran besar diterapkan dengan melakukan pembelajaran menggunakan media *web* yang sudah dikembangkan. Uji coba skala besar dilaksanakan pada 25 April 2022 dengan subjek siswa kelas V Bilingual di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang yang berjumlah 27 siswa. Tujuan pelaksanaan uji coba produk yaitu untuk mengetahui kemenarikan dari produk setelah menggunakan media pembelajaran *web*.

Uji coba produk dilaksanakan secara online melalui *zoom* dikarenakan adanya kendala ujian siswa kelas VI. Setelah materi tersampaikan semua pada akhir pertemuan siswa diberikan soal evaluasi.

#### Indeks 4.10 Hasil Angket Uji Coba Skala Besar

Subjek	Total Skor	Persentase Penilaian	Kategori
Peserta didik kelas V Bilingual SD LAB UM	1093	90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.9, media pembelajaran berbasis *web* dapat dikategorikan sangat praktis termasuk dalam tingkatan 75,01-100% dan dapat digunakan tanpa revisi. Pada aspek kemenarikan, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi.

### 3.2. Pembahasan

Produk media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi yang terdapat pada internet yaitu *web*. Pada media ini terdapat teks, gambar dan video animasi yang menarik untuk siswa. Dalam menentukan kevalidan produk media terdapat suatu kriteria yang ada ada untuk dijadikan rujukan. Menurut kriteria tingkat kevalidan produk yang terdapat pada Arikunto (2006), produk media yang dikembangkan dapat dikatakan valid apabila mendapat nilai persentase sebesar 76-100%.

Penilaian pada materi menilai tentang kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD), dan indikator. Kompetensi dasar yang digunakan pada produk *web* ini adalah KD 3.2 dan KD 4.2 pada muatan PKn. Isi materi pada media mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab ini menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD. Penggunaan dalam penyusunan kalimat sudah disesuaikan dengan EYD. Oleh karena itu, sesuai dengan prosedur pembuatan media pembelajaran yang menarik menurut Nurseto (2011) menyatakan bahwa setelah media dibuat, tidak langsung digunakan, tetapi dilakukannya *review* dari sisi bahasa, tulisan, teks, kalimat agar jelas dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil uji kevalidan dengan ahli materi yang telah dilakukan, produk secara keseluruhan memperoleh hasil 89%. Peneliti memperoleh saran dan masukan dari validator ahli materi, yaitu untuk menambahkan pemberian contoh yang lebih bervariasi.

Berikutnya berdasarkan hasil uji validitas dengan ahli media, produk ini secara keseluruhan memperoleh hasil 95%. Peneliti memperoleh saran dan arahan mulai validator mahir media, yakni dapat mengoptimisasikan ikut aspek tata visual, khususnya tata warna, antara teks dan latar belakang. Maka, dapat dilihat dari nilai persentase tersebut produk media pembelajaran berbasis *web* memenuhi kategori valid dan layak untuk digunakan dengan saran dan masukan yang telah diberikan. Produk media pembelajaran menggunakan tampilan *background*, warna, dan tata letak yang sesuai dengan materi. Tampilan tersebut bertujuan agar meningkatkan minat belajar siswa dalam menggunakan media. Media berbasis *web* ini peroleh dipakai sebagai independen maupun terbimbing dan diperoleh digunakan kapanpun, dimanapun karena tersedia dalam bentuk komputer, laptop, dan *smartphone*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto (dalam Nugraheni, 2017) yang menyatakan media dapat digunakan para pengguna secara mandiri, mempunyai tampilan yang menarik, serta dapat dipahami, seperti teks, gambar, dan audio.

Pada hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan dengan guru sebagai pengguna, kriteria kepraktisan yang disajikan oleh Akbar (2018), produk media pembelajaran dapat dikatakan praktis jika mendapatkan nilai 75,01%-100%. Produk media pembelajaran pada uji



kepraktisan memperoleh hasil 96%. Peneliti memperoleh saran dan masukan dari validator pengguna (guru), yaitu Kesalahan penjabaran pada bagian materi kewajiban.

Peneliti melakukan kegiatan uji kemenarikan melalui uji coba media skala kecil dan skala besar. kriteria kemenarikan yang disajikan oleh Akbar dan Sriwiyana (2014), produk media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila persentase kemenarikan mencapai lebih 60% . Pada kegiatan uji coba skala kecil dengan jumlah 4 orang siswa, Berdasarkan hasil uji coba produk pada skala kecil memperoleh hasil 87% Peneliti mendapatkan tanggapan dari siswa yakni: (1) Tampilan media *web* menarik, (2) Penjelasan video yang terdapat pada media *web* mudah dipahami, (3) Penggunaan bahasa yang digunakan pada media *web* mudah dimengerti. Menurut Anita (dalam Deliviana, 2017) media digunakan agar siswa tidak salah pengertian dalam belajar sehingga siswa sepenuhnya dapat memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukiyasa & Sukoco (2013) bahwa materi yang disampaikan dalam bentuk gambar lebih menarik, bermakna, praktis, dipahami oleh siswa.

Sedangkan pada kegiatan uji coba skala besar dengan jumlah 27 orang siswa, hasil produk media pada skala besar secara keseluruhan memperoleh hasil 90%. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, media pembelajaran berbasis *web* dapat dikatakan valid menurut para ahli, serta praktis dan menarik bagi para pengguna. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baharul dkk (dalam Diputra, 2016) bahwa pemanfaatan video, audio, dan animasi yang terdapat pada media pembelajaran akan efektif ketika digunakan pada saat proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi yang akan diberikan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftah (2013) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk siswa karena dapat menyampaikan pengetahuan serta bisa menumbuhkan motivasi dan semangat belajar bagi siswa.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *web* ini, peroleh tanggapan maka percobaan ekspansi ini melahirkan alat perantara pembelajaran berbasis *web* valid menurut ahli media, ahli materi, praktis menurut pengguna (guru) dan menarik untuk pengguna (siswa) yang dipakai menurut penataran muatan PKn poin 6 subtema 1 pengkajian 1 ruang V SD. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Setelah media pengembangan jadi, dilakukannya uji validitas berupa angket oleh ahli media, ahli materi, uji kepraktisan oleh pengguna (guru), serta uji kemenarikan oleh siswa.

Pada hasil uji validitas ahli materi meraup reaksi 89% yang tertera golongan valid. Sedangkan reaksi tes validitas oleh ahli memperoleh hasil 95%. Hasil uji kepraktisan oleh pengguna (guru) memperoleh hasil 96%. Kemudian pada hasil uji kemenarikan oleh siswa skala kecil sebesar 87%. Sedangkan pada skala besar memperoleh hasil sebesar 90%. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, media pembelajaran berbasis *web* dapat dikatakan valid menurut para ahli, serta praktis dan menarik bagi para pengguna.

#### Daftar Rujukan

- Akbar & Sriwiyana. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Malang: Cipta Media.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. *Dasar dan Menengah*. (online). dari <http://bnsp-indonesia.org/id/?page.id=103>. diakses pada 1 Februari 2022.

- Diputra, K. S. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia. Universitas Pendidikan Ganesha Indonesia*. 5(2). 125-133.
- Mahanani, P. (2013). Pengembangan model pembelajaran Together Win (TW) berdasarkan STAD berorientasi kok-konstruksi untuk pembelajaran karakter. Masters thesis, Universitas Negeri Malang.
- Mahanani, P., Sutarno, Muchtar, & Cholifah, P. 2021. Pengembangan Media Teori Pendidikan Kewarganegaraan Liberal Berbasis Teknologi bagi Perguruan Tinggi di Masa Pandemi Covid-19. *Ilmu Pendidikan Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*. Universitas Negeri Malang. 61-66. <http://dx.doi.org/10.17977/um027v6i22021p067>.
- Miftah, M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2). 95.
- Nugraheni, T.D. 2017. *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan: Universitas Negeri Yogyakarta*. 1(8). 19-34.
- Permana & nourmavita, (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(2). Dari <https://ejournal.unib.ac.id>.
- Permendiknas Nomor 38 Tahun 2018 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan.*
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.