

Pengembangan Model *Blended Learning* Berbasis *Google Site* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa

**Yustika Muliana Pubian*, Dwi Yulianti, Helmy Fitirawan,
Muhammad Nurwahidin, Riswandi**

Universitas Lampung

*Email Corresponding: yustikamulianap@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the user's attractiveness and effectiveness in the development of blended learning media assisted by Google sites at SDN 2 Way Dadi. The type of research used in this study is research and development (Research and Development). In this study using the ADDIE approach (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This development research was carried out at SD Negeri 2 Way Dadi Bandar Lampung. The subject of this study was class V with a total of 30 students, which was conducted in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The attractiveness of Google Sites-assisted blended learning media from the perspective of students can be categorized as very attractive with a score of 80.9 for a small-scale trial and a very interesting category with a value of 80.3 for a large-scale test. In addition, several responses were also expressed regarding the attractiveness of products such as not boring and increase the learning independence of students. Furthermore, the effectiveness of using the Google Sites-assisted blended learning model which is applied in the learning process gets an effect size test value of 0.62 in the medium category. This causes the Google Sites-assisted blended learning model to be effective enough to be used in the learning process.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemenarikan dan efektivitas pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* di SDN 2 Way Dadi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Pada penelitian ini menggunakan penedekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan ini di lakukan di SD Negeri 2 Way Dadi Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Kemenarikan media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* dari prespektif peserta didik dapat dikategorikan sangat menarik dengan nilai 80,9 untuk ujicoba skala kecil dan kategori sangat menarik juga dengan nilai 80,3 untuk uji skala besar, Selain itu beberapa respon juga dikemukakan mengenai kemenarikan produk seperti tidak membosankan dan meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Selanjutnya Keefektifan penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* yang diterapkan dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai uji effect size sebesar 0,62 dengan kategori sedang, Hal ini menyebabkan model pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

How to Cite: Muliana Pubian, Y., Yulianti, D., Fitirawan, H., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Google Site untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 392-402. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6604>

Article History

Received: 05-12-22

Reviewed: 19-04-23

Published: 20-04-23

Key Words

Blended Learning, Google Site, Learning Effectiveness

Sejarah Artikel

Diterima: 05-12-22

Direview: 19-04-23

Disetujui: 20-04-237

Kata Kunci

Blended Learning, Google Site, Efektivitas Pembelajaran



Pendahuluan

Pendidikan abad 21 bukan lah hanya sebuah wacana tapi sudah diterapkan dan sudah cukup dirasakan berbagai manfaatnya dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran sekolah yang diwujudkan. Pendidikan harus selalu dirancang untuk selalu siap dalam menghadapi perkemabangan zaman, hadirnya revolusi 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan. Pendidikan merupakan sebagai pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Indraswati and Sobri 2019).

Perkembangan teknologi yang merata dan semakin marak disetiap bidang kehidupan termasuk dalam bidang Pendidikan memaksa semua pendidik untuk mengikuti laju perkembangan teknologi. Dalam pendidikan abad 21 teknologi sudah menjadi pelengkap utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Bahkan Inovasi-inovasi baru terus bermunculan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai dampak dari perkembangan teknologi (Sadikin and Hakim 2019).

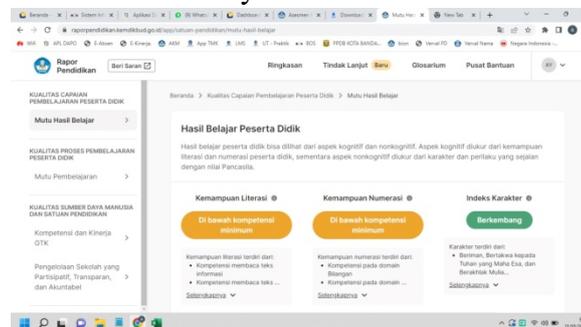
Menurut Husamah (2014), begitu banyak penawaran kebaikan dalam pembelajaran *Blended Learning* salah satunya dapat meningkatkan Efektivitas serta hasil belajar siswa dan dapat melakukan proses pembelajaran dengan leluasa, dengan akses materi yang mudah melalui online serta mudah untuk berkomunikasi dan berdiskusi baik dengan guru maupun teman yang dapat dilakukan dimana saja dengan media internet (Nande and Irman 2021). Sehingga penggunaan *Blended Learning* sangat cocok digunakan dalam penggunaan media *Google Sites* di Sekolah Dasar.

Fakta dilapangan yang terjadi khususnya di SDN 2 Way Dadi Bandar Lampung peserta didik untuk pembelajaran secara *Blended Learning* pada umumnya belum pernah dilakukan dalam pembelajaran. Namun pembelajaran secara daring full pernah dilakukan pertama kali saat pandemic Covid-19, pembelajaran di lakukan secara daring dengan seadanya karena kurang nya pemahaman pendidik terhadap media pembelajaran dan model serta metode pembelajaran terbaru sehingga membuat pendidik kurang berkreatifitas dalam penyampaian nya kepada peserta didik. Model pembelajaran *Blended Learning* diharapkan dapat mengurangi kelemahan dari pembelajaran tatap muka dan juga pembelajaran *E-learning*.

Saat ini pada jenjang satuan pendidikan baik dari tingkat Sekolah Dasar maupun tingkat Sekolah Menengah Atas telah dilakukan Assesmen Nasional Berbasis Kompter ANBK sebagai pengganti dari Ujian Nasional yang dilakukan sejak tahun 2021 saat pandemic Covid-19 yang dijadikan sebagai solusi kelulusan pada Satuan pendidikan, hal tersebut berdasarkan putusan Menteri Pendidikan melalui surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 (GTK DIKDAS, 2021). Assesmen nasional adalah program penilaian mutu setiap sekolah, madrasah, dan program pemerataan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mutu satuan pendidikan dievaluasi berdasarkan hasil belajar dasar siswa, mutu proses pendidikan dan pembelajaran, serta lingkungan belajar satuan

pendidikan. Informasi tersebut diperoleh dari tugas instrument utama, yaitu pertama assesmen kompetensi minimum (AKM) yang mengukur dua keterampilan yakni pemahaman membaca dan kemampuan numerasi. Kedua survei karakter, kajian ini mengukur enam aspek yakni Pancasila, berkepribadian mulia, keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, keragaman global, gotong royong, kemandirian, berfikir kritis, dan kreativitas yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh informasi. Ketiga lingkungan belajar, survei ini dilakukan secara mandiri dan tanpa pengawasan dari kepala sekolah dan guru (Kharismawati 2022).

Assesmen nasional merupakan upaya untuk memotret secara komprehensif proses dan kualitas hasil belajar sekolah dasar dan menengah di seluruh Indonesia. Informasi yang diperoleh dari penilaian nasional digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di satuan pendidikan dengan mendapatkan rapor pendidikan disetiap satuan pendidikan dan pelaksanaan ujian ANBK hanya dilaksanakan di jenjang kelas V untuk siswa Sekolah Dasar. Di SDN 2 Waydadi penilaian ANBK baru dilaksanakan satu kali ditahun 2021 dimana pendidik dan peserta didik belum adanya persiapan melaksanakan ANBK tersebut sehingga saat mendapatkan raport AKM penilaian sekolah masih dibawah rata-rata, berikut hasil rapor pendidikan di SDN 2 Waydadi.



Gambar 1. Hasil Rapor Pendidikan

Pada Gambar 1.1 diatas kemampuan peserta didik dinyatakan masih dibawah rata-rata, sehingga pendidik berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibidang AKM dengan upaya materi mempelajari soal ANBK di saat jam pelajaran. Namun cara tersebut membuat peserta didik tidak mendapatkan pembelajaran sekolah secara maksimal, faktor tersebut dikarenakan belum bolehnya ada jam tambahan untuk peserta didik karena pasca covid-19, serta tidak cukupnya lokal belajar untuk dilakukan jam tambahan, peserta ujian dipilih secara acak dari Kemendikbudristek sehingga pendidik belum bisa melakukan fokus pembelajaran pada siswa yang melaksanakan AKM dari awal, saat pelaksanaan AKM berlangsung dari karantina peserta, simulasi, try out dan pelaksanaan ujian. Peserta yang melaksanakan AKM tertinggal pelajaran dari teman yang tidak melaksanakan AKM hal tersebut membuat hasil belajar peserta didik pada saat semester ganjil mengalami penurunan karena tidak efektif nya pembelajaran siswa pada siswa kelas V. sehingga pendidik mencoba melakukan pembelajaran secara blended learning untuk pembelajaran pada siswa agar segala aspek tujuan pembelajaran berjalan dengan efektif.

Memilih model dan media pembelajaran yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek yang dapat digunakan untuk mengukur ketepatan media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik adalah dengan

mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan tersebut (Lutfi et al. 2019). Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembuatan bahan ajar yaitu Aplikasi *Google Site*, Perangkat lunak dinamis yang merupakan media yang dapat memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk meningkatkan kemampuannya (Aminah et al. 2021).

Pada saat pembelajaran dalam memperoleh ilmu pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar pemahaman dan penjelasan adalah hal yang terbaik yang didapatkan oleh peserta didik dari pendidik. Namun hal tersebut tidak mereka dapatkan apabila pembelajaran daring dilakukan, peserta didik hanya dituntut untuk selalu mengerjakan tugas oleh pendidik tanpa adanya transfer ilmu yang mereka dapatkan. Kelemahan *WhatsApp* Grup sendiri ialah tergantung terhadap kapasitas *Random Acces Memory (RAM)* yang dapat menghabiskan ruang *Handphone* apabila peserta didik maupun pendidik harus selalu mengirim foto setiap hari. Kelebihan penggunaan *WhatsApp* yaitu dapat melakukan *Vidiocall* dan mengirim pesan dengan cepat serta penggunaan data yang minim, namun selain itu kekurangan penggunaan Aplikasi *Whatsapp* yaitu terbatasnya ruangan RAM sehingga *handphone* yang tidak mempunyai akan cepat penuh dalam *Handphone* dan juga terbatasnya penggunaan *Vidio Call* yang dilakukan (Bhagaskara, Nur Afifah, and Maulana Putra 2021).

Berikut adalah hasil nilai peserta didik selama pembelajaran daring yang belum menggunakan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat yang diperoleh berdasarkan penilaian formatif peserta didik.

Tabel 1 Nilai Ujian Formatif Kelas V T.P 2020/2021 & T.P 2021/2022

No	Nilai	Keterangan	Presentase
1.	0 – 55	Sangat rendah	19 %
2.	56 -65	Rendah	59 %
3.	66 – 75	Sedang	12 %
4.	76 – 85	Tinggi	8 %
5.	86 -100	Sangat tinggi	2 %

(Sumber Dokumentasi Nilai Guru Kelas V Di SDN 2 Way Dadi)

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas merupakan data pencapaian hasil belajar peserta didik selama selama dua tahun terakhir selama pembelajaran Tahun Ajaran 2020/2021 dan 2021/2022 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dengan sebagian besar perolehan nilai sangat rendah dan mencapai 76%, Nilai sedang 13% serta nilai tinggi 10%. Berdasarkan hasil review diketahui bahwa sulitnya peserta didik memahami pembelajaran yang dilakukan selama dua tahun terakhir dan apabila dicermati, faktor dari luar menjadi dominan dalam pembelajaran kurangnya pendidik dalam mengeksplor model dan metode pembelajaran serta kurang tepatnya penggunaan model dan metode yang digunakan pendidik dan masih melakukan secara konvensional baik secara luring maupun daring dan tidak adanya penjelasan langsung dari pendidik membuat peserta didik cepat merasa bosan, kurang memahami pembelajaran dan tidak ada ketertarikan dalam belajar. Peserta didik diharapkan dapat memahami pembelajaran dengan baik yang sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang terdapat pada kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah maupun sekolah.

Hasil penelitian (Adzkiya and Suryaman 2021) penggunaan media *google site* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas V SD pada mata pelajaran Bahasa Inggris karena

membuat siswa sekolah dasar tertarik untuk belajar serta mudah dalam penggunaannya membuat peserta didik mudah memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Selanjutnya pada penelitian (Nopitasari, Rahmawati, and Ratnawati 2021) berdasarkan pada penelitiannya yang dilakukan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan *Blended Learning* yang semula kurang dari 50% yang mendapat hasil belajar tinggi menjadi lebih dari 75% peserta didik hasil belajarnya tinggi karena peserta didik dapat membuka materi pelajaran disaat kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Peneliti memilih pengembangan model blended learning berbasis *google sites* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas V di SDN 2 Way Dadi. Hal yang mendasari peneliti mengangkat penelitian tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media oleh pendidik yang hanya menggunakan *WhatsApp Grup (WAG)* dalam pembelajaran secara daring dan belum banyaknya pemahaman pendidik di SDN 2 Way Dadi dalam pemanfaatan teknologi sehingga peningkatan sumber daya pendidiknyanya masih tergolong masih kurang maju dalam penggunaan maupun pemanfaatannya media pembelajaran yang saat ini sudah banyak dan beragam.

Frekuensi penggunaan model pembelajaran yang cenderung masih jarang digunakan menimbulkan kejenuhan didalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang memenuhi kriteria membuat materi menjadi lebih mudah dicerna karena anak memiliki konsep nyata dari suatu kata, Dimana pembelajaran tersebut membuat peserta didik menjadi bosan. Peserta didik Sekolah Dasar saat ini hampir sebagian besar sudah memiliki *Gadget* dan mereka sudah memahami penggunaannya mencari di *Google* dan memahami aplikasi lainnya sehingga peneliti tertarik menggunakan *Google site*. Karena *Google site* sendiri aplikasi yang mudah digunakan baik untuk peserta didik maupun pendidik dan penggunaannya bagi pemula itu sangat mudah dipahami serta tidak banyak memakan ruang penyimpanan serta mudah untuk menggabungkan penggunaannya dalam aplikasi lainnya yang terhubung langsung dengan *Google*. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemenarikan dan efektivitas pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* di SDN 2 Way Dadi.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 2 Way Dadi Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil Penelitian

Pengembangan model pembelajaran Blended learning berbantu *Google sites* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE yaitu, Analisis (Analisis), desain (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi).

Tahap Analisis

Tahapan ini perlu dilakukan untuk menggali informasi mengenai kegiatan belajar mengajar. tahapan ini menggali mengenai proses pembelajaran, perangkat ajar, serta media ataupun penunjang pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Pada saat observasi awal,

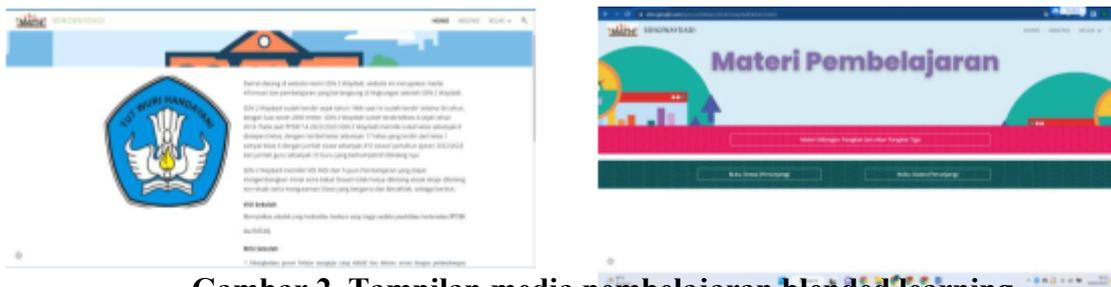
hasil yang peneliti dapatkan adalah terdapat beberapa peserta didik yang merasa jenuh dan bosan dengan metode konvensional dan penugasan yang pendidik gunakan saat pembelajaran dikelas.

Tahap Desain

Tahapan desain merupakan tahap perencanaan pembuatan spesifikasi teknis untuk pengembangan media pembelajaran blended learning berbantu google sites, pada tahap ini peneliti mendesain serta merancang media pembelajaran blended learning untuk sekolah dasar. Pada tahapan ini peneliti menentukan KD yang peneliti gunakan pada media pembelajaran blended learning. Setelah itu peneliti menentukan indikator dari materi pangkat tiga dan akar pangkat tiga. Selain itu peneliti juga membuat desain dan konsep melalui model pembelajaran yang dituangkan ke dalam modul pembelajaran yang didalamnya terdapat tampilan awal, tampilan inti, dan tampilan penutup.

Tahap Pengembangan

Tahap ketiga merupakan tahanan pengembangan atau perwujudan dari tahap desain. Pada tahap ini segala sesuatu yang telah disusun pada tahap sebelumnya dibuat. Selain dari itu Pada tahap ini, model pembelajaran blended learning sebenarnya dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan alat seperti Google Sites. Hal ini melibatkan pembuatan halaman web, penambahan konten, dan integrasi dengan fitur interaktif seperti formulir, peta, dan presentasi. Berikut adalah tampilan media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk meningkatkan efektifitas siswa sekolah dasar



Gambar 2. Tampilan media pembelajaran blended learning

Selanjutnya pada tahap ini dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh ahli bidang materi, media dan desain. Penilaian yang diberikan oleh validator ahli di bidang materi ini secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa presentasi kevalidan dikriteriaakan “Sangat Baik” dengan presentase sebesar 87%. Penilaian yang diberikan oleh validator ahli bidang media ini secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa presentasi kevalidan dikriteriaakan “Baik” dengan presentase sebesar 74,8%. Penilaian yang diberikan oleh validator ahli bidang desain ini secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa presentasi kevalidan dikriteriaakan “Baik” dengan presentase sebesar 79,6%. Setelah dilakukan penilaian oleh uji ahli selanjutnya produk duji cobakan kepada kelompok kecil kepada 10 orang peserta didik, Berdasarkan uji coba kelompok kecil peserta memberikan penilaian dengan rata-rata 80,9% dengan kriteria “Sangat Menarik”.

Tabel 2. Uji Ahli

No	Penilaian	Persentase %	Kriteria
1	Ahli materi	88.00	Sangat baik
2	Ahli media	74.76	Baik
3	Ahli desain	77.20	Baik

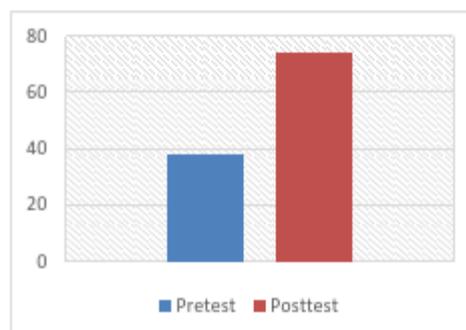
4	Uji kelompok kecil	80.92	Sangat menarik
5	Rata-rata keseluruhan	80.22	Sangat baik

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk meningkatkan efektifitas siswa sekolah dasar memperoleh rerata penilaian sebesar 80,22% dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga dikatakan valid dan dapat dipergunakan dalam peroses pembelajaran

Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan untu melihat kemenarikan dan efektifitas media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa sekolah dasar. peserta memberikan penilaian dengan rata-rata 80,3%dengan kriteria “Sangat Menarik”, Peserta didik memberikan jawaban berdasarkan13 Pernyataan yang peneliti ajukan, Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk uji skala besar dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik memberikan kemenarikan dengan kriteria sangat baik

Selanjutnya Efektifitas produk diukur dengan cara memberikan soal pretest diawal pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk meningkatkan efektifitas siswa sekolah dasar serta memberikan soal posttest diakhir pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis google untuk meningkatkan efektifitas siswa sekolah dasar, Untuk hasil efektifitas produk, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk meningkatkan efektifitas siswa sekolah dasar, Hasil dari pretest yang dilakukan, peserta didik rata-rata memperoleh nilai sebesar 37,67 sedangkat hasil dari posttest peserta didik memperoleh nila rata-rata sebesar 73,93 selain dari itu, hasil pretes dan posttest jika dihitung menggunakan rumus effect size, memperoleh angka sebesar 0,62 yang dalam skala kategori effect size nilai 0,62 masuk dalam kategori sedang, Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpilkan bahwa, media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk meningkatkan efektifitas siswa sekolah dasar yang telah peneliti kembangkan adalah cukup efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi pangkat tiga dan akar pangkat tiga.



Gambar 3. Hasil Pretest dan Posttest

Tahap Evaluasi

Skema tahapan evaluasi ini diskenariokan sedemikian rupa dikarenakan model pengembangan yang digunakan berupa ADDIE, skema ini bertujuan untuk mengetahui fenomena apa saja yang terdapat di setiap evaluasi yang menjadi bahan pertimbangan untuk

menjadi tolak ukur kualitas produk ditinjau dari uji kemenarikan dan uji efektifitas. Disisi lain, keutamaan produk untuk meninjau dan mengamati hasil belajar peserta didik menggunakan media video simulasi, apakah ada peningkatan setelah menggunakan media atau justru sebaliknya mengalami penurunan.

Pembahasan

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu jenis penelitian yang peneliti digunakan, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media blended learning berbantu google sities untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa kelas v peserta didik di SDN 2 Way Dadi, Model ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan oleh peneliti, ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation)

Tahap awal yang dilakukan peneliti ialah tahap analisis (analysis), pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan guna mengetahui masalah yang terdapat di SD N 2 Way Dadi, Hasil analisis kebutuhan berdasarkan observasi yang peneliti lakukan diketahui bahwa kekurangan media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik, metode pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya serta buku cetak yang merangsang daya ingat siswa tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad 21 baik pada proses pembelajaran secara daring maupun luring sehingga membuat minat belajar peserta didik berkurang dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, Pendidik cenderung hanya memfoto materi di buku pembelajaran yang ada dan di share dalam WAG dan langsung memberikan tugas tanpa adanya penjelasan dari pendidik sehingga peserta didik kurang memahami maksud dan tujuan dalam materi pembelajaran tersebut karena pada umumnya siswa Sekolah Dasar cenderung menggunakan pembelajaran secara dua arah yaitu menggunakan indra penglihatan dan pendengaran tetapi selama ini peserta didik hanya mendapatkan pembelajaran menggunakan indra penglihatan yang dimana untuk siswa sekolah dasar itu cenderung sulit dengan pemahamannya yang abstrak atau sulit untuk dipahami sehingga peserta didik semakin lama semakin kehilangan minat belajarnya yang sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, Selain dari pada itu pendidik juga masih belum maksimal dalam pemanfaatan alat peraga dan media pembelajaran, Kebanyakan peserta didik yang merasa jenuh dan bosan dengan metode konvensional dan penugasan yang pendidik gunakan saat pembelajaran dikelas,

Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan (design) ialah tahap perancangan media pembelajaran blended learning berbantu google sities, Rancangan yang dilakukan peneliti yakni penyusunan desain media pembelajaran blended learning berbantu google sities untuk sekolah dasar, Membuat desain dan konsep yang gunakan pada model pembelajaran blended learning, yang disesuaikan dengan KD dan indikator dari materi pangkat tiga dan akar pangkat tiga, Beberapa penelitian mengatakan bahwa media pembelajaran blended learning dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan kesadaran belajar peserta didik (Abdullah, 2018; Rachman et al., 2019).

Dilanjutkan dengan tahap pengembangan (development), Pada tahap ini merupakan tahap dalam pembuatan media pembelajaran blended learning berbantu google sities, Setelah media pembelajaran blended learning berbantu google sities selesai dibuat selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna memperoleh saran perbaikan sebelum ke tahap validasi, Validasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran

blended learning berbantu google sites dan masukan-masukan dari validator guna memperbaiki pocket book digital yang dikembangkan, Validasi dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli desain, Adapun saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator ahli seperti penyusunan materi yang sistematis, penjelasan-penjelasan pada gambar, kesesuaian pemilihan warna dan penulisan yang baik dan benar sehingga pengembangan media pembelajaran blended learning berbantu google sites dikatakan layak berdasarkan penilaian validator ahli,

Berdasarkan penilaian dari masing-masing validator ahli diperoleh bahwa secara keseluruhan hasil dari ahli materi dapat dikatakan presentasi kevalidan berkriteria “Sangat Baik”, sedangkan ahli desain berkriteria “Baik”, dan ahli media berkriteria “Baik” Selanjutnya, distribusi uji kemenarikan menunjukkan bahwa media pembelajaran blended learning berbantu google sites memiliki menarik dengan kriteria sangat baik, hal ini ditunjukkan pada hasil kuesioner yang didistribusikan, Peserta didik mengungkapkan jika produk yang dihasilkan/ digunakan memiliki keunikan dan tidak membosankan, Peserta didik dapat mengakses atau melakukan pembelajaran melalui smartphone sebagai proses pembelajaran yang bisa dilakukan dimana saja dan tidak terbatas pada pembelajaran di dalam kelas, Uji kemenarikan menunjukkan jika media memiliki poin tambahan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran peserta didik,

Tahap berikutnya adalah tahap implementasi (implementation) dimana pada tahap ini peneliti melakukan uji kemenarikan skala besar, dan uji efektifitas, Uji kemenarikan skala besar diikuti oleh 30 peserta didik, dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk uji skala besar memberikan presentase kemenarikan sebesar 80,3% dengan kriteria sangat baik, Uji efektifitas dilakukan guna mengetahui media pembelajaran blended learning berbantu google sites memberikan peningkatan efektifitas pembelajaran peserta didik, Uji efektifitas dianalisis melalui uji effect size menggunakan data yang dikumpulkan dari pretest dan posttest, Hasil perhitungan nilai rata-rata pretest sebesar 37,7 hasil perhitungan nilai rata-rata posttest sebesar 69,3, standar deviasi pretest sebesar 37,8, standar deviasi posttest sebesar 70,3 dan effect size sebesar 0,6, Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran blended learning berbantu google sites cukup efektif dalam proses pembelajaran,

Tahap terakhir model ADDIE ialah evaluasi (evaluation) dimana tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap guna mengetahui kesalahan serta pembenaran pada setiap tahap, Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan melalui 5 tahap diatas menghasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran blended learning berbantu google sites yang sudah berkualifikasi layak, menarik, dan cukup efektif dalam proses pembelajaran, Dengan adanya media pembelajaran blended learning berbantu google sites diharapkan dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan langkah dari proses pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu model pembelajaran blended learning berbantu google sites, yang dikembangkan melalui model ADDIE. Produk yang dihasilkan tersebut memiliki kemenarikan dengan kategori sangat menarik yang menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik. produk yang dihasilkan juga cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran dimana ada peningkatan nilai yang dihasilkan peserta didik berdasarkan data nilai pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut menjadikan produk yang peneliti kembangkan dapat memberikan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik,

menjadikan proses pembelajaran tidak monoton dengan adanya media atau produk yang telah dikembangkan, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengelitan, Kemenarikan media pembelajaran blended learning berbantu google sitess dari prespektif peserta didik dapat dikategorikan sangat menarik dengan nilai 80,9 untuk ujicoba skala kecil dan kategori sangat menarik juga dengan nilai 80,3 untuk uji skala besar, Selain itu beberapa respon juga dikemukakan mengenai kemenarikan produk seperti tidak membosankan dan meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Selanjutnya Keefektifan penggunaan model pembelajaran blended learning berbantu google sitess yang diterapkan dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai uji effect size sebesar 0,62 dengan kategori sedang, Hal ini menyebabkan model pembelajaran blended learning berbantu google sitess cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Amran, A., Perkasa, M., Jasin, I., Satriawan, M., & Irwansyah, M. (2019). Model Pengajaran Didasari Skor Pelatihan Karakter Guna Generasi Indonesia Abad 21. *Lentera pelatihan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(2), 233. <https://doi.org/10.24252/lp.2019v22n2i5>
- Andriani, S. E., Arifin, I., & Nurabadi, A. (2018). Pengaplikasian Rancangan Pengukuhan Pelatihan. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pelatihan*, 1, 238–244.
- Anwar, M. K. (2017). Pengajaran Tambahan guna mempola Karakter Murid menjadi Pelatihan. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 97. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Astiarini, W. (2016). Penumbuhan Model Pengajaran Pelatihan Prilaku Didasari Cerita Lewat Komik Bagi Murid Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pelatihan Dasar*, 7(1), 176–184. [file:///D:/SKRIPSI/E-SKRIPSI/jurnal/cara tinjauan/m1.pdf](file:///D:/SKRIPSI/E-SKRIPSI/jurnal/cara%20tinjauan/m1.pdf)
- Batubara, A., & Darmawan, C. (2017). Demokrasi Pada Pelatihan Kewarganegaraan Dengan Inovasi Media Pengajaran. *Jurnal Ilmiah Pelatihan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2, 81–84.
- Chandra, E. N., Mufliharsi, R., Chandra, E. N., & Mufliharsi, R. (2020). *SOSIALISASI PEMAKAIAN QR CODE MENJADI USAHAA PENUMBUHAN BAHAN AJAR BAGI MURID SMK SOCIALIZATION THE USE OF QR CODE bagian guna tujuan sistem pelatihan di Indonesia sukses yakni dibutuhkan suatu inovasi ataupun pemakaian bahan ajar atau modul*. 4(2).
- Chayati, Nur dan Supriyanto, Eko Supriyanto dan Yahya, M. (2015). Penanganan pengajaran prilaku demokratis di smp muhammadiyah 1 kartasura. *Jurnal Pelatihan Ilmu Sosial*, 25(2), 20–33. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=caches:izezIz2zxsgJ:journals.ums.ac.id/indeks.php/jpis/article/download/1533/1075+&cd=3&hl=en&ct=clnk&gl=i>
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Alat Pengajaran Abad 21: Komik Digital Bagi Murid Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan ...*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- Gunawan, H. (2015). Pemakaian Teknologi QR Code Ketika Penumbuhan. *Jurnal Teknologi*

- Terapan*, 1(1), 49–55.
- Ilyasir, F. (2020). Pelatihan demokratis di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendirian Pelatihan: Fondasi Dan Program*, 7(1), 60–69. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.25998>
- Machin, A. (2014). Aplikasi pendekatan saintifik, penumbuhan sikap dan konservasi pada pengajaran bahan penumbuhan. *Jurnal Pelatihan IPA Indonesia*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i1.2898>
- Manullang, A. S., & Hastuti, H. (2021). <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i4.139>. 2(4), 371–381.
- Nindiantika, V., Ulfatin, N., & Juharyanto, J. (2019). Supremasi situasional guna menumbuhkan persaingan keluaran pelatihan abad 21. *JAMP: Jurnal Administrasi Pelatihan*, 2(2), 40–48. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/article/view/7445>
- Putri, T. D. (2019). *Pengaruh Teknologi terhadap Pelatihan di Era sekarang*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/72sqb>
- Rachmadtullah, & Wardani Reza, A. P. (2016). Kewarganegaraan Lewat Strategi Pengajaran Contextual and Learning. *Jurnal Pelatihan Dasar*, 7, 116–127.
- Rosyad, A. M., & Zuchdi, D. (2018). Aktualisasi pelatihan Sikap berlandaskan budaya sekolah pada pengajaran IPS di SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pelatihan IPS*, 5(1), 79–92. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.14925>
- Sultoni, S., Gunawan, I., & Argadinata, H. (2020). Akibat Pengajaran Bersifat Atas Penguhan Prilaku Murid Generasi Milenial. *Jurnal Administrasi Pelatihan*, 3(2019), 160–170. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22020p160>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Peran cara pengajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada program QR code atas hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Disegi Pelatihan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>