

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
BERBANTU *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SDN 2 WAY DADI**

(Tesis)

Oleh

YUSHTIKA MULIANA PUBIAN



**PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
BERBANTU *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SDN 2 WAY DADI**

Oleh

Yushtika Muliana Pubian

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister
Teknologi Pendidikan**

Pada

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBANTU *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SDN 2 WAY DADI

Oleh
Yushtika Muliana Pubian

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meliputi (1) proses pengembangan media pembelajaran blended learning berbantu *google site* di SDN 2 Way Dadi; (2) efektivitas pembelajaran media pembelajaran blended learning berbantu *google site* di SDN 2 Way Dadi; (3) persepsi pengguna terhadap pengembangan Media pembelajaran blended learning berbantu *Google site* di SDN 2 Way Dadi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan (1) Pengembangan produk melalui model ADDIE terdiri dari tahap analisis, tahap, desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi yang menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites*; (2) Keefektifan penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* yang diterapkan dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai uji *effect size* sebesar 0,6 dengan kategori sedang, Hal ini menyebabkan media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran; (3) Kemenarikan media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sites* dari prespektif peserta didik dapat dikategorikan sangat baik di tahap ujicoba skala kecil dan skala besar, Selain itu beberapa respon juga dikemukakan mengenai kemenarikan produk seperti tidak membosankan dan meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Kata kunci: *Blended Learning*, *Google Sites*, Efektivitas pembelajaran

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF BLENDED LEARNING MODELS ASSISTED WITH GOOGLE SITES TO IMPROVE THE EFFECTIVENESS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING

By
Yushtika Muliana Pubian

Abstract

The aims of this study are to cover (1) the process of developing a blended learning model assisted by the Google site at SDN 2 Way Dadi; (2) the effectiveness of the blended learning model assisted by the Google site at SDN 2 Way Dadi; and (3) user perceptions of the Google site-assisted Blended Learning Model development at SDN 2 Way Dadi. The research method used is research and development (Research and Development) with the ADDIE approach. Data collection techniques used are interviews, questionnaires, and observation. The results showed that (1) product development through the ADDIE model consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages that produced a product, namely the blended learning model assisted by Google sites; (2) the effectiveness of using the Google sites-assisted blended learning model applied in the learning process gets an effect size test value of 0.6 in the medium category. This causes the google sites-assisted blended learning model to be effective enough to be used in the learning process; (3) The attractiveness of the blended learning model assisted by Google sites from the perspective of students can be categorized as very good at the small-scale and large-scale trial stages. In addition, several responses were also expressed regarding the attractiveness of the product, such as it not being boring and increasing student learning independence.

Keywords: *Blended Learning, Google Sites, Learning Effectiveness*

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBANTU GOOGLE SITE UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SDN 2 WAY DADI**

Nama Mahasiswa : **Yushtika Muliana Pujian**
Nomor Pokok Mahasiswa : **2123011016**
Program Studi S-2 : **Magister Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. **Komisi Pembimbing**



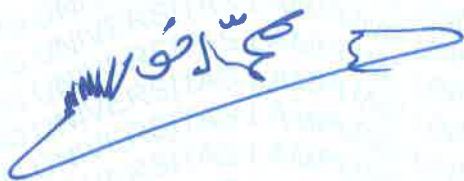
Dr. Dwi Yulianti, M.Pd
NIP. 19670722 199203 2 001



Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc
NIP. 19750928 200112 1 002

2. **Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag.
NIP. 19741220 200912 1 002

Ketua Program Studi
Pascasarjana Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Dwi Yulianti, M.Pd



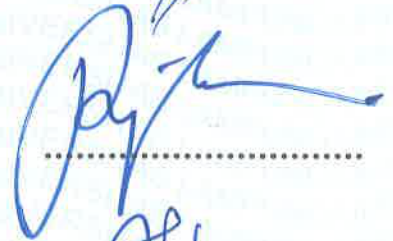
.....

Sekretaris : Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc



.....

Penguji Anggota : 1. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom



.....

2. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sanyono, M. Si

NIP. 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. R. Murhadi, M.Si

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 12 April 2023

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbantu *Google Sites* Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 2 Way Dadi” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya dan bersedia serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung,
Pembuat Pernyataan

2023



Yushtika Muliana Pubian
NPM 2123011016

RIWAYAT PENULIS



Penulis dilahirkan dari pasangan yang berbahagia ayahanda Suprin Duasa dan ibunda Sariani, Terlahir sebagai anak ke-2 dari empat bersaudara pada tanggal 23 Maret 1998, di Bandar Lampung. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 2 Karang Anyar diselesaikan pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama diselesaikan pada tahun 2013 di SMP N 3 Jati Agung, Dan sekolah menengah atas diselesaikan pada tahun 2016 di SMAS Yadika Bandar Lampung. Penulis menempuh Pendidikan Strata 1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Angkatan 2016 pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Jurusan Pendidikan Matematika Dan sejak tahun 2021 penulis menempuh Pendidikan Program Pasca Sarjana Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung.

MOTTO

“Jangan Berputus Asa”

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(*Q.S Al-Insyirah :5*)

Dan

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(*Q.S Al-Insyirah : 6*)

“Hadiah Terbaik adalah apa yang kamu miliki, dan Takdir
terbaik adalah apa yang kamu jalani”
(Ustadz Agam Fachrul)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Karya ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua ku, yang selalu ada serta mendukung karir dan pendidikanku serta tidak pernah lelah mendoakan keberhasilanku.
2. Alm Kakak ku Yudha Pratama, yang semasa hidupnya selalu mendukung pendidikanku.
3. Adik-adikku Yulia Shabrina dan Yusuf Umpu Duasa, yang selalu menyemangati ku dan semoga dapat menjadi motivasi kalian untuk semangat sekolah dan belajar.
4. Ayattulloh yang selalu menyemangati, mendukung dan menemaniku dari sejak aku meraih gelar S.Pd
5. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
6. Teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan dan sehabatku yang selalu mendukung, mendoakanku untuk selalu menjadi yang terbaik dalam menjalani kehidupan.
7. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Blended learning* Berbantu Google site Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Kelas V di SDN 2 Way Dadi”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir. S.T., M.T., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
7. Dr.Eng., Helmy Fitriawan, M.Sc selaku Pembimbing II yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
8. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
9. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini, semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRAK.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR TESIS.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
RIWAYAT PENULIS.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABLE.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Batasan Masalah.....	10
1.4. Rumusan Masalah	11
1.5. Tujuan Penelitian.....	11
1.6. Manfaat Penelitian.....	11
II. KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1. Teori Belajar Dan Pembelajaran	13
2.1.1. Teori Belajar Kognitif	13
2.1.2. Teori Belajar Behaviorisme.....	15
2.1.3. Teori Belajar Konstruktivisme	17
2.2. Model <i>Blended learning</i>	19
2.3. Media Pembelajaran	22
2.4. Media <i>Google Sites</i>	25
2.5. Efektifitas Pembelajaran.....	27
2.6. Penelitian Yang Relevan	28

2.7. Kerangka Berfikir	35
2.8. Hipotesis	37
III. METODE PENELITIAN	38
3.1. Jenis Penelitian	38
3.2. Subjek dan Waktu Penelitian	39
3.3. Prosedur Pengembangan	39
3.3.1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	40
3.3.2. Perancang (<i>Design</i>)	40
3.3.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	42
3.3.4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	42
3.3.5. Evaluasi	43
3.4. Teknik Pengumpulan Data	43
3.4.1. Wawancara.....	43
3.4.2. Angket (Kuisisioner)	43
3.4.3. Observasi	44
3.4.4. Instrumen	44
3.5. Definisi Konseptual dan Operasional	47
3.5.1. Potensi dan Kondisi	47
3.5.2. Efektifitas pembelajaran.....	48
3.5.3. Kemenaarikan.....	50
3.6. Teknik Analisis Data	51
3.6.1. Uji Validitas	51
3.6.2. Uji Releabilitas.....	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Hasil penelitian	54
4.1.1. Potensi dan kondisi.....	54
4.1.2. Proses pengembangan pembelajaran <i>blended learning</i>	56
4.1.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	56
4.1.2.2 <i>Design</i> (<i>Desain</i>).....	57
4.1.2.3 <i>Development</i> (<i>Pengembangan</i>).....	57
4.1.2.3.1 Validasi ahli.....	60

4.1.2.3.2 Saran perbaikan.....	67
4.1.2.3.3 Uji Coba Produk.....	68
4.1.2.4 <i>Implementation (Implementasi)</i>	70
4.1.2.5 <i>Evaluasi</i>	74
4.2. Pembahasan	75
4.3. Kelebihan Produk Hasil Pengembangan	78
4.4. Keterbatasan Penelitian	78
V. KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1. Kesimpulan.....	80
5.2. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ujian Formatif T.P 2021/2022.....	6
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket Ahli Materi.....	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	45
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Desain.....	46
Tabel 3.4 Instrumen Kemenarikan.....	46
Tabel 3.5 Penskoran Kuisisioner (angket).....	46
Tabel 3.6 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program	47
Tabel 3.7 Model Desain Keefektifan	48
Tabel 3.8 Kategori <i>Effect Size</i>	49
Tabel 3.9 Interpretasi <i>Effect Size</i>	50
Tabel 3.10 Nilai Kemenarikan	52
Tabel 3.11 Tingkat besarnya korelasi	52
Tabel 3.12 Hasil uji validitas instrumen	53
Tabel 3.13 Tingkat Besarnya Releabilitas	53
Tabel 3.14 Tingkat Reliabilitas.....	53
Tabel 4.1 KD Materi dan Indikator.....	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain.....	65
Tabel 4.5 Uji Kelompok Kecil.....	69
Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Uji Ahli dan Uji Kelompok Kecil	69
Tabel 4.7 Hasil Angket Kemenarikan Produk	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Efektifitas	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Raport Pendidikan di SDN 2 WAY DADI.....	4
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE	39
Gambar 3.2 Tampilan Awal Dekstop	41
Gambar 3.3 Tampilan Google Drive.....	41
Gambar 3.4 Halaman awal Google sites	41
Gambar 3.5 Halaman yang telah disesuaikan pengedit	42
Gambar 4.1 Tampilan Awal Model Pembelajaran <i>Blended learning</i>	58
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Absen.....	58
Gambar 4.3 Tampilan Halaman	59
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran dan Materi.....	59
Gambar 4.5 Menu Video.....	59
Gambar 4.6 Tampilan Simulasi dan Evaluasi	60
Gambar 4.7 Grafik Perbandingan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
Gambar 4.8 Skema Tahapan Evaluasi Produk.....	74

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

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 & Sobri, 2019).

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Oleh sebab itu pendidikan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Jaman terus berkembang dari tahun ketahun menjadi lebih maju, pembelajaran yang semakin berkembang membuat pendidik terus mencari dan melakukan evaluasi. Perkembangan teknologi tidak dapat kita hindari lagi di abad 21 ini (Adisel & Pranansa, 2020). 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 & Hakim, 2019).

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 Sites*, Perangkat lunak dinamis yang merupakan media yang dapat memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk meningkatkan kemampuannya (Aminah et al., 2021a).

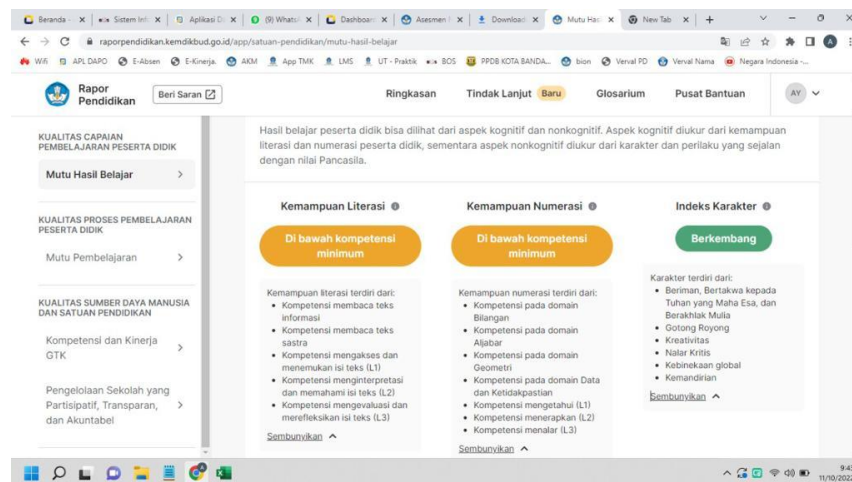
Google sites adalah salah satu produk dari *Google* sebagai tools untuk membuat situs web yang mudah dikelola sehingga semua kegiatan pembelajaran dapat terekam pada *Google Sites*, seperti : daftar hadir, materi dan pemberian tugas dapat dimasukkan pada *Websites Google Sites* yang telah disiapkan dan dapat dikombinasikan dengan fitur tools lainnya dari *Google* yang sudah terhubung secara otomatis. Sehingga *Google Sites* ini saat efektif dalam penggunaan di masa daring maupun luring yang biasa disebut dengan metode *Blended learning* (Adzkiya & Suryaman, 2021a).

Menurut Husamah (2014), begitu banyak penawaran kebaikan dalam pembelajaran *Blended learning* salah satunya dapat meningkatkan Efektifitas 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 & 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 dalam 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 dilakukan secara daring dengan seadanya karena kurangnya pemahaman pendidik terhadap media pembelajaran dan model serta metode pembelajaran terbaru sehingga membuat pendidik kurang berkreaitifitas 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 Berbantu 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 kemampuan literasi 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, dapat dilihat pada hasil rapor pendidikan di SDN 2 Waydadi di Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Hasil Rapor Pendidikan di SDN 2 WAY DADI

Pada Gambar 1.1 diatas kemampuan peserta didik dinyatakan masih dibawah rata-rata hal tersebut diperoleh dari ujian Assesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) pada tahun 2021, pada hasil belajar peserta didik dibidang Literasi kemampuan kompetensi peserta didik masih dibawah minimum dan begitu juga pada kemampuan Numerasi yang masih dibawah minimum dan hasil penilaian Indiks karakter dengan hasil masih berkembang. Dengan kemampuan indikator dan level kognitif yang dapat dilihat pada Gambar 1.1 yaitu pada kemampuan literasi terdapat indikator: kompetensi membaca teks informasi, kompetensi membaca teks sastra, kompetensi mengakses dan menemukan isi teks (L1), kompetensi menginterpretasi dan memahami isi teks (L2), kompetensi mengevaluasi dan merefleksikan isi teks (L3). Pada kemampuan Numerasi terdapat indikator: kompetensi pada domain bilangan, kompetensi pada domain aljabar, kompetensi pada doamian geometri, kompetensi pada domain data dan ketidakpastian, kompetensi mengetahui (L1), kompetensi menerapkan (L2), kompetensi menalar (L3). Dan untuk penilaian karakter terdapat indikator: beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, gotong royong, kreativitas, nalar kritis, kebinekaan global, kemandirian.

Berdasarkan hasil ujian AKM yang telah diuraikan pendidik berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibidang AKM dengan upaya mempelajari soal ujian di saat kegiatan belajar mengajar di kelas. 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 efektifnya 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.

Berdasarkan hasil Observasi yang telah dilakukan pada saat pembelajaran daring, yang menyebabkan kurangnya hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran secara daring dikarenakan tidak digunakannya Model pembelajaran oleh pendidik dan tidak digunakannya media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pengetahuan pendidik dalam hal penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat saat pembelajaran daring dilakukan. Sejauh ini pembelajaran yang dilakukan saat daring pendidik hanya membuat *Whatsapp Grup* didalam *Whatsapp* tersebut pendidik hanya memfoto soal dan langsung memberikan tugas tanpa adanya penjelasan terkait materi maupun soal yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak mendapatkan transfer ilmu yang cukup baik. Karena hal tersebut saat pembelajaran secara langsung peserta didik tidak mengetahui pembelajaran apapun yang didapatkan saat pembelajaran daring, karena terfokus terhadap pemberian tugas setiap hari yang harus selalu dikumpulkan hal tersebut dikarenakan belum adanya manajemen pembelajaran secara daring di Sekolah tersebut atau diarahkan oleh pihak sekolah.

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 memumpuni akan cepat penuh dalam *Handphone* dan juga terbatasnya penggunaan *Vidio Call* yang dilakukan (Bhagaskara et al., 2021).

Tidak maksimalnya pembelajaran secara daring dan luring yang harus dilakukan bersamaan pada siswa yang berbeda. Hal tersebut menyebabkan penurunan hasil belajar pada peserta didik selama pembelajaran. 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 1.1 Nilai Ujian Formatif Kelas V 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 diatas merupakan data pencapaian hasil belajar peserta didik pada penilaian Sumatif selama pembelajaran Tahun Ajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dengan sebagian besar perolehan nilai sangat rendah dan mencapai 19%, Nilai Rendah 59%, Nilai sedang 12% serta nilai tinggi dan sangat tinggi 10%. Berdasarkan hasil rievew 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 kurangnya 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.

Dalam pembelajaran khususnya kelas V (Lima) terdapat pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni Budaya dan Keterampilan (SBDP) yang di satukan kedalam pembelajaran Tematik dan terbagi menjadi bagian Subtema serta pembelajaran Matematika, PJOK, Pendidikan Agama, Pembelajaran Bahasa Daerah dan Bahasa Inggris. Yang di pembelajaran dalam sepekan, dari seluruh mata pelajaran tersebut terdapat KD dan Indikator yang di belajarkan dalam 2 semester yaitu semester Ganjil dan Genap, dimana selama pembelajaran berlangsung pada Tahun Pelajaran 2021/2022 pembelajaran di SDN 2 Way Dadi mengalami penurunan saat akan menghadapi ujian ANBK dan pembelajaran daring dalam materi tertentu terutama pada pelajaran matematika.

Saat ini di kelas V pemerintah menerapkan ANBK (Asesmen Nilai Berbantu Komputer) sehingga peserta didik dihadapkan pada persiapan ujian ANBK pendidik hanya terfokus pada siswa yang mengikuti ujian asesmen dan tidak terlalu memperhatikan siswa yang tidak mengikuti asesmen dimana diwaktu bersamaan peserta didik yang melakukan asesmen harus dihadapkan dengan belajar seperti biasanya. Sehingga saat memasuki persiapan ujian asesmen peserta didik belajar dengan tidak efektif, karena peserta didik sudah dipadatkan untuk pelatihan dan belajar tentang numerasi dan literasi yang materinya tidak sama dengan pembelajaran yang sesuai dengan KI dan KD yang harus dicapai, sehingga untuk menghadapi asesmen tersebut peserta didik harus mendapatkan pembelajaran

tambahan tanpa adanya tambahan jam pelajaran sehingga yang terjadi saat ujian Penilaian Tengah Semester (PTS) peserta didik kurang memahami soal yang ada yang menyebabkan tertinggal nya pelajaran oleh sebab itu diharapkan ditahun pelajaran yang akan datang pembelajaran di SDN 2 Way Dadi khususnya kelas 5 terdapat peningkatan hasil belajar yang menjadi lebih baik serta pengembangan yang di lakukan oleh peneliti dapat dilakukan secara efektif dalam pembelajaran. Terdapat lima indikator efektif dalam pembelajaran (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikatif, (3) respon peserta didik, (4) aktifitas belajar dan (5) hasil belajar. Untuk kelima indikator pembelajaran saling efektif, saling terkait dan saling mendukung apabila indikator tersebut mencapai katagori minimal baik (Yusuf, 2018).

Hasil penelitian (Adzkiya & Suryaman, 2021a) penggunaan media google sites 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 et al., 2021a) 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 media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika 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 pendidiknya masih tergolong masih kurang maju dalam penggunaan maupun pemanfaatannya media pembelajaran yang saat ini sudah banyak dan beragam.

Pendidik cenderung masih menggunakan Buku pelajaran baik pembelajaran secara daring maupun luring 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 hal itu terjadi dalam kurun waktu 2 tahun ini yang membuat 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 di hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Frekuensi penggunaan media pembelajaran yang cenderung masih jarang digunakan menimbulkan kejenuhan didalam pembelajaran. Penggunaan media 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 sites*. Karena *Google sites* 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*.

peneliti menggunakan *Google sites* dengan *model Blended learning* untuk penggunaannya, karena dengan menggunakan Model tersebut pendidik berharap dapat melihat keefektifan penggunaan *Google sites*, sehingga nantinya peserta didik dapat membuka media *Google sites* dimanapun dan kapanpun yang tidak

terbatas oleh ruang dan waktu dengan penggunaannya yang fleksibel. Membuat peneliti yakin penggunaan model *Blended learning* sangat cocok digunakan dengan bersamaan media *Google Sites* dengan diharapkan penggunaan model dan media tersebut dapat berjalan dengan efektif dalam penggunaannya dalam pembelajaran. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan. Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama yang menegaskan bahwa manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti kotak-kotak yang masing-masing mempunyai makna yang berbeda-beda. Sehingga seorang pendidik merasa bertanggung jawab untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itulah, peneliti tertarik untuk mengembangkan Media pembelajaran *Blended learning* dengan Berbantu *Google Sites* Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran matematika Siswa kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berharap mampu mengembangkan Media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika siswa kelas V di SDN 2 Way Dadi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, masalah utama yang akan dibahas peneliti adalah:

1. Kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik sebagai fasilitator
2. Belum digunakannya Model *Blended learning* pada pembelajaran di SDN 2 Way Dadi
3. Media pembelajaran monoton serta tidak adanya media pembelajaran terbaru.
4. Tidak efektifnya pembelajaran yang membuat menurunnya hasil belajar peserta didik

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah adalah bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Blended learning* Berbantu *Google Sites*

Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 2 Way Dadi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* di SDN 2 Way Dadi?
2. Bagaimana persepsi pengguna terhadap pengembangan Media Pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* pada peserta didik SDN 2 Way Dadi?
3. Bagaimana efektifitas pembelajaran peserta didik dengan diterapkannya pengembangan Media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* di SDN 2 Way Dadi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis proses pengembangan media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* di SDN 2 Way Dadi.
2. Menganalisis persepsi pengguna terhadap pengembangan Media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* di SDN 2 Way Dadi.
3. Menganalisis efektivitas media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* di SDN 2 Way Dadi

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya penelitian pendidikan yang berkenaan dengan bidang Teknologi Pendidikan yaitu :

1. Melengkapi, memperluas dan menambah masukkan media dan metode pembelajaran khususnya pada abad 21.
2. Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama tentunya dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai :

1. Bagi Peserta didik

Memudahkan peserta didik dalam memahami materi, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri atau kelompok yang dapat digunakan diluar kelas sebagai pemahaman lanjut.

2. Bagi Guru

Mengubah pembelajaran yang konvensional seperti menggunakan buku paket dan dijelaskan di depan kelas, dan diharapkan dapat menjadi lebih efektif dalam menyampaikan materi.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya peserta didik di SDN 2 Waydadi.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Teori Belajar Dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan dan keterkaitan dan saling berperan dalam edukasi serta pembelajaran. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dengan demikian keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat diaktakan bahwa pendidik telah berhasil dalam mengajar. Sehingga efektifitas sebuah be;ajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen – komponen tersebut (Pane & Darwis Dasopang, 2017)

2.1.1. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Dalam teori kognitif, tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan, perubahan tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh proses belajar dan berfikir internal yang terjadi selama proses belajar. Menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interasi yang berkesinambungan dengan lingkungan proses ini tidak berjalan secara terpisah-pisah, namun melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung dan menyeluruh (Sutarto, 2017).

Dalam pembelajaran pada anak Sekolah dasar teori kognitif berperan didalam nya karena pada anak sekolah dasar proses yang mereka lakukan dalam pembelajaran akan lebih bermakna dalam perkembangannya, pengetahuan yang dilakukan anak-anak sekolah dasar dengan melalui proses interasi akan saling menyambung dan trus mengalir dalam pembelajarannya. Teori belajar kognitif adalah salah satu teori

belajar yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan dalam mendidik dan mengajar. Teori kognitif memandang belajar lebih dari sekedar melibatkan stimulus dan respon, tetapi juga melibatkan kegiatan mental yang aktif untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan dan lain sebagainya. Aliran kognitivisme lebih mengutamakan aspek berfikir (thinking) dan mental yang berkaitan dengannya misalnya adalah ingatan (Wisman, 2020).

Beberapa ahli menyakini teori kognitivisme menekankan peran aktivitas mental dalam proses pembelajaran dan mencakup tindakan seperti berpikir, mengingat, mempersepsi, menafsirkan, menalar, memecahkan masalah (Clark, 2018). Pengajaran yang berfokus pada kognitif memiliki potensi untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi pelajar dengan dampak yang lebih lama (McLeod, 2003). Pembelajaran bermakna dapat diperoleh dari kegiatan proses belajar mengajar yang bersifat berkesan sehingga terbentuk pengalaman baru bagi peserta didik, seperti menggunakan media pendukung sebagai daya tarik.

Burke (2013) menyakini kelebihan kognitif terjadi ketika terlalu banyak materi yang disajikan sehingga tidak dapat diproses oleh memori kerja dan dipindahkan ke memori jangka panjang. Menanggapi hal tersebut, Janelli (2018) menutarakan jika kognitivisme sebagai kerangka teori untuk menginformasikan desain, pengembangan, dan penilaian dengan aplikasi e-learning.

Berdasarkan penjabaran yang telah disampaikan, peserta didik merupakan objek dan subjek dari sebuah kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan pembelajaran menggunakan *e-learning* dapat mengembangkan makna kognitif pada peserta didik, makna dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran sehingga keaktifan peserta didik sangat berperan tidak hanya fisik tetapi juga kejiwaan peserta didik sehingga pada hakikatnya belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang melakukan proses aktivitas belajar.

2.1.2. Teori Belajar Behaviorisme

Menurut teori behavioristik, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung, yang terjadi melalui hubungan stimulus-stimulus dan respon-respon. Para penganut teori ini berpendapat bahwa sudah cukup bagi siswa untuk mengasosiasikan stimulus-stimulus dan respon-respon yang diberi reinforcent apabila ia memberikan respon yang benar. Maka tidak mempersoalkan apa yang telah terjadi dalam pikiran siswa sebelum atau bahkan sesudah dibuat. Behavioris berkeyakinan bahwa setiap anak manusia yang lahir tanpa kecerdasan, warisan bakat, warisan perasaan dan warisan yang bersifat abstrak lainnya (Muhibbin Syah,2004: 104). dan menganggap manusia bersifat mekanistik, yaitu merespon terhadap lingkungan dengan kontrol yang terbatas dan mempunyai peran yang sedikit terhadap dirinya sendiri, konsep behavioristik memandang bahwa behavioristik memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan kondisi belajar dan didukung oleh berbagai pengautan untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar yang dikehendaki (Sanyata,2012: 3).

Teori belajar behavioristik melihat bahwasanya belajar merupakan perubahan tingkah laku. Seseorang telah dianggap belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan dari behavioristik ini mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus, dan keluaran atau output yang berupa respons. Teori belajar behavioristik menekankan kajiannya pada pembentukan tingkah laku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dengan respon yang bisa diamati dan tidak menghubungkan dengan kesadaran maupun konstruksimental.

Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar, yaitu adanya perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Hasil belajar diperoleh dari proses pembelajaran atas respon yang muncul saat pembelajaran, baik secara intern maupun eksternal. Pembelajaran behavioristik meningkatkan mutu pembelajaran yang dikenalkan dengan penerapannya dalam pembelajaran. Berdasarkan komponennya, teori ini relevan dengan pembelajaran yang ada saat ini. Penerapan teori belajar behavioristik mudah sekali ditemukan

dalam pendidikan sekolah. Hal tersebut dikarenakan mudahnya penerapan teori ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik (Novi, 2016: 65).

Salah satu tokoh teori behavioristik ini adalah Ivan Pavlov (1849-1936) dengan teori classical conditioning-nya. Teori tersebut meyakinkan bahwasanya untuk menghasilkan respon-respon (perilaku) yang diinginkan maka dibutuhkan pengkondisian stimulus-stimulus untuk menggantikan stimulus-stimulus alami. Dengan demikian, dalam proses belajar perubahan tingkah laku (perilaku) sebagai ukuran keberhasilannya dapat dilakukan melalui pengaturan dan manipulasi lingkungan (conditioning proses) (Irfham dan Wiyani, 2015: 153).

Menurut Putu Sudira (2016:161) bahwa Pandangan teori belajar Behavioristik adalah perubahan tingkah laku seseorang karena adanya rangsangan eksternal. Dalam belajar terjadi pengkondisian dalam pemberian stimulus sebagai *instrumen conditioning*. Peserta didik dianggap sebagai seseorang yang pasif dan merespon apabila terjadi nya stimulus. Peserta didik diibaratkan kertas putih dan dapat dibentuk melalui penguatan positif dan juga negatif. Konsep dan teori belajar behavioristik adalah respon perubahan perilaku yang teramati, terukur dan ternilai konkrit karena adanya stimulus dari luar.

Berdasarkan penjabaran yang telah disampaikan, teori belajar behavioristik relevan digunakan dalam belajar *skill* motorik pada level pemula. Pembelajaran bagi peserta didik sekolah dasar pemula sebelum berlatih suatu *skill* motorik juga memerlukan interaksi sosial dengan mengamati kemudian meniru sikap dan cara kerja *expert* atau guru (Teori Bandura), mempraktikkan secara langsung (Teori Skinner), diulang-ulang hingga sebelum latihan (Teori Thorndike). Teori belajar behavioristik bermanfaat juga untuk menghadapi pembelajaran peserta didik sekolah dasar yang masih pasif. Sehingga pendidik dapat mendesain pembelajaran sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan sebagai bentuk stimulus agar mendapat respon pembelajar.

2.1.3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana peserta didik membangun pengetahuan dan pengalamannya. Konstruktivisme menurut Piaget (1971) merupakan sistem penjelasan tentang bagaimana siswa sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Konstruktivisme merupakan pergeseran paradigma dari behaviorisme ke teori kognitif. Epistemologi behaviorist berfokus pada kecerdasan, domain tujuan, tingkat pengetahuan, dan penguatan. Sementara itu epistemologi konstruktivis mengasumsikan bahwasanya siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan interaksi dengan lingkungan mereka.

Empat asumsi epistemologi adalah inti dari apa yang kita sebut sebagai “pembelajaran konstruktivis”. Yang pertama yaitu, pengetahuan secara fisik dibangun oleh peserta didik yang terlibat di dalam pembelajaran aktif. Kedua, pengetahuan secara simbolis dikonstruksi oleh siswa yang membuat representasi tindakan mereka sendiri; Pengetahuan dibangun oleh peserta didik yang dapat menyampaikan makna mereka kepada orang lain; dan yang terakhir yaitu, Pengetahuan secara teori dikonstruksi oleh peserta didik yang dapat mencoba menjelaskan hal-hal yang tidak sepenuhnya peserta didik pahami (Singh & Yaduvanshi, 2015).

Belajar menurut konstruktivisme adalah membangun pengetahuan potensi yang ada pada dirinya sendiri. Manusia harus dapat mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dalam proses pembelajaran di kelas peserta didik perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan dapat bergelut dengan ide-idenya. Tugas pendidik atau guru merupakan sebagai fasilitator, artinya pendidik dapat memberikan rumusan masalah atau contoh ruang lingkup pembelajaran yang di kemudian peserta didik dapat menemukannya sendiri konsep dan makna pengetahuan yang dipelajari.

Konstruktivisme pada dasarnya adalah teori yang didasarkan pada observasi dan studi ilmiah, tentang bagaimana seseorang itu belajar. Dalam konstruktivisme,

pengetahuan sebelumnya memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan secara aktif. Dimana dikatakan bahwa seseorang yang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia, melalui hal-hal dan merefleksikan pengalaman-pengalaman itu. Konstruktivisme (Mulyana: 2013) merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini dapat memberikan keaktifan terhadap peserta didik untuk dapat belajar menemukan sendiri kompetensinya, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang dapat diperlukan untuk mengembangkan dirinya sendiri. Dalam proses pembelajarannya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya untuk berfikir tentang pengalaman yang peserta didik alami sehingga peserta didik sendiri dapat menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Inti dari teori konstruktivisme adalah gagasan bahwa siswa menemukan dan mengubah informasi kompleks ke dalam situasi lain, dan jika diinginkan, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar tersebut, pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan (Muhajirah, 2020). Dalam dunia pendidikan, media dikenal sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didiknya agar tujuan pembelajaran tercapai (Sari & Susanti, 2016).

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar menjadi perantara pesan dari pengirim kepada penerima yang bertujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang efektif (Lai et al. 2013). Penelitian ini memberikan inovasi kebaruan untuk mengintegrasikan efektivitas perkembangan kognisi peserta didik dengan menggunakan model *Blended learning*.

Pada pembelajaran *Blended learning* peserta didik tetap mendapat pembelajaran dari pendidik secara luring dan daring, sehingga peserta didik bebas menentukan gaya belajar dan belajar dalam keadaan seperti bagaimanapun sehingga dapat

menimbulkan kepada peserta didik bahwasanya belajar tidak hanya disekolah tetapi dimanapun mereka berada dalam keadaan apapun peserta didik tetap dapat belajar dan memahami pembelajaran.

2.2. Model *Blended learning*

Sistem pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa terakhir ini, pendekatan tradisional atau metode tradisional mulai tergerus dengan berkembang pesatnya penemuan teknologi. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat sekarang mengharuskan adanya inovasi dan transformasi dalam pembelajaran, inovasi tersebut salah satunya adalah *Blended learning*. Menurut Jeanne Lam (2014) menyatakan pembelajaran tradisional telah sering dilakukan dalam pembelajaran sehingga pada abad sekarang ini mulai bermunculan penggunaan teknologi internet, bahkan e-learning telah banyak aktif digunakan dalam pendidikan dengan salah satunya penggunaan *blended learning*.

Blended learning berasal dari kata *blended* dan *learning*. *Blended* membawa maksud campuran dan *learning* bermaksud belajar. Dari kedua unsur kata tersebut dapat diketahui bahwa konsep *Blended learning* ini merupakan percampuran pola belajar. Konsep *blended learning* ini ialah pencampuran model pembelajaran konvensional dengan belajar secara online. Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi diri peserta didik. Pendidik atau guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang dapat membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruktif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik, sehingga dapat memperkuat model belajar konvensional melalui pengembangan teknologi pendidikan (Chinsya, 2017).

Pada pembelajaran untuk anak sekolah dasar saat ini berbeda dengan anak sekolah dasar pada sebelumnya, peserta didik sekolah dasar saat ini sudah lebih senang menemukan hal baru menggunakan *Gadget* atau *Handphone* dibanding menemukan penemuan barunya di dalam buku. Peserta didik lebih senang menggunakan *Handphone* yang mereka miliki dibanding harus banyak membaca dan menemukan jawaban nya di dalam buku yang peserta didik miliki, maka dari hal itu peneliti membuat penelitian yang bertujuan meningkatkan kembali

keinginan membaca serta keinginan belajar agar lebih efektif dilakukan oleh peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Blended learning*. Dimana pertemuan sebelumnya peserta didik bertemu langsung dengan pendidik dan tetap mendapat penjelasan dari pendidik lalu peserta didik berkeaktifitas melakukan pembelajarannya secara daring. Dimana dengan model tersebut peserta didik dapat belajar secara mandiri yang sudah disesuaikan oleh pendidik.

Model *blended learning* merupakan gabungan dari kedua metode yaitu tatap muka dan daring sehingga mengkombinasikan kedua metode tersebut dari segi penyampaian, gaya pembelajaran, dan model pembelajaran. Model pembelajaran ini dibuat dengan menjalankan keduanya namun menggunakan sebagian dari kedua model *blended learning*, sehingga penggunaan model *blended learning* terdapat unsur-unsur yang harus diperhatikan dan harus dipenuhi. Unsur tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Tatap muka, unsur ini tentu digunakan semua pendidikan seperti yang ada saat ini. Proses pemanfaatannya yang dimiliki oleh tim pengajar yang diberikan kepada peserta didik
2. Belajar mandiri, unsur kedua yaitu belajar mandiri. Karena *Blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang di kombinasikan dari tatap muka dan pembelajaran secara daring. Sehingga tidak hanya memusatkan pada ilmu dan pendidik saja namun juga pada banyak hal dan tidak terbatas ruang dan waktu
3. Aplikasi, pada unsur ketiga ini yaitu bagian dari aplikasi dari model *Blended learning* yaitu berbantu masalah. Sehingga aplikasinya adalah mencari solusi dari masalah tersebut dengan berbagai konsep yang ada.
4. Tutorial, unsur ini sangat dibutuhkan unsur tutorial dimana pendidik menjadi seorang tutor meskipun peran dari peserta didik juga sangat dibutuhkan. Disini peserta didik dibutuhkan untuk lebih terlibat dan aktif
5. Kerjasama, dalam model pembelajaran ini tidak sama dengan model pembelajaran lain yang hanya menggunakan kegiatan tatap muka atau konvensional pada umumnya dimana peserta didik dan pendidik berada dalam kelas yang sama dibawah pantauan pendidik

6. Evaluasi, dalam setiap pembelajaran tentu dibutuhkan evaluasi guna meningkatkan suatu metode pembelajaran. Namun pada model

Dalam penggunaannya tentu terdapat kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh setiap model atau metode pembelajaran, berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Blended learning* :

1. Kelebihan model pembelajaran *Blended learning*
 - a. Lebih menghemat waktu dan biaya
 - b. Pembelajaran lebih efektif dan efisien
 - c. Pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu
 - d. Peserta didik mudah mengakses materi pembelajaran
 - e. Peserta didik dapat leluasa mempelajari materi secara online
 - f. Pendidik dan peserta didik dapat berdiskusi diluar jam tatap muka
 - g. Pendidik dapat mudah menambahkan materi pelajaran dengan fasilitas internet
 - h. Dapat memperluas jangkauan pembelajaran dan pelatihan
 - i. Hasil belajar dapat lebih optimal
 - j. Meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar
2. Kekurangan model pembelajaran *Blended learning*
 - a. Sult diterapkan jika sarana dan prasarana tidak mendukung
 - b. Tidak meratanya fasilitas belajar yang dimiliki peserta didik
 - c. Akses internet yang tidak lancar akan dapat menghambat proses pembelajaran
 - d. Pendidik harus selalu mendesain pembelajaran yang menarik untuk dapat diikuti secara online

Berdasarkan penjelasan model pembelajaran *Blended learning* diatas pada penelitian ini yaitu dengan pembelajaran sinkronus dan asinkronus yang dilakukan menggunakan media *Google site* pada pembelajaran online dan pembelajaran secara tatap muka yang dilakukan di dalam kelas dengan diharapkan agar pembelajaran yang terjadi dapat efektif pada siswa kelas V Sekolah Dasar tepatnya di SDN 2 Way Dadi.

2.3. Media Pembelajaran

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia dalam jaringan (KBBI daring) kata media diartikan alat; perantara; penghubung; atau yang terletak antara dua pihak. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dari kata *Medium* yang dimana secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar, sedangkan menurut *Education Association*, media yaitu benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memengaruhi efektifitas program instruksional (Abdul, 2018: 99).

Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Teni, 2018: 173).

Menurut Yusufhadi Miarso (2011: 457), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan pendidik. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2004: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar bagi peserta didik.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik yang lebih bermakna. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya (2014: 73) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan juga penerimaan pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam bentuk penyampaian bahasa verbal salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka pendidik dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Pendidik harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya (Teni, 2018: 178).

Menurut Azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pembelajaran. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar. Menurut Sudjana (2001: 1) bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Sedangkan menurut Aqib (2010: 58) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa, selain sebagai sumber belajar juga dapat membuat kondisi siswa lebih kreatif dalam hal ketrampilan.

Beberapa penelitian mengatakan bahwa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika jarak jauh adalah media online seperti *Google classroom*, *Whatsapp*, *youtube*, *instagram*, *zoom* dll dengan hasil menunjukkan bahwa penggunaan media online dalam pembelajaran jarak jauh efektif (Muhassanah et al., 2022). Selanjutnya pada penelitian Muthy dan Pujiastuti mengungkapkan bahwa media yang dapat digunakan adalah media *e-learning* dalam hal ini media dalam memanfaatkan teknologi sehingga efektif dalam pembelajaran karena dapat memenuhi prinsip dan pertimbangan dalam memilih media yang dikenal dengan

ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*), (Muthy & Pujiastuti, 2020).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, media yang terbukti dan dominan digunakan dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh secara umum adalah media-media yang berbasis atau berbantuan menggunakan teknologi dan juga internet. Pemanfaatan media pembelajaran banyak sekali fungsi dari setiap penggunaannya, dari banyak nya penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatannya. Pendidik berupaya untuk menggunakan media Google sites dalam penelitiannya dalam penerapan media pembelajaran *blended learning* karena menurut peneliti media *Google sites* sangat cocok dan pas dalam penggunaannya pada model yang peneliti terapkan.

2.4. Media Google Sites

Teknologi menjadi seperti sebuah alat penting untuk dapat membimbing pendidik dalam mengeksplorasi pembelajaran. Salah satu perangkat lunak dinamis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembuatan bahan ajar yaitu *Google Sites*. *Google sites* merupakan salah satu aplikasi yang difasilitasi oleh *Google*, yang dimana penggunaannya *Google sites* merupakan penggabungan antara perintah-perintah menulis dan membaca yang menjadikan *Google sites* sebagai salah satu media pilihan dalam menyampaikan konsep belajar dan pembelajaran disekolah (Aminah et al., 2021b).

Halaman yang dapat dibuat dalam media *WEB* berbantu *Google Sites* ini diantaranya halaman beranda berisi daftar isi, halaman pengertian, halaman subjudul, halaman asesmen dan evaluasi yang berisi instrumen percaya diri dan evaluasi hasil, halaman pustaka dan halaman inovator. Pada halaman beranda terdapat daftar isi berupa tombol aktif ke semua halaman, sehingga dari beranda pengguna bisa menuju ke halaman yang dikehendaki dengan sekali sentuh. Selain itu di setiap halaman berikutnya terdapat tombol aktif untuk lanjut ke halaman berikutnya atau kembali ke halaman sebelumnya, juga memungkinkan kembali ke beranda (Hidayat et al., 2021).

Melalui instrumen asesmen yang terintegrasi dalam halaman *Google Sites* memungkinkan pengguna mengetahui hasil secara langsung, juga otomatis tersimpan dalam *Drive* penyusun. Pada prinsipnya media web dengan *Google Sites* ini bersifat dinamis, sehingga penyusun dapat merubah konten setiap saat sesuai dengan kebutuhan dan kekinian. Daya tarik juga didapat dari penambahan gambar, animasi, suara bahkan video ataupun sinema pendek baik dengan cara *upload* sendiri maupun menghubungkan *link youtube* ke halaman *sites* (Setyawan, 2019).

Google sites banyak digunakan untuk segala keperluan bagi pengguna internet. Tidak hanya itu saja bagi tenaga pengajar, *Google Sites* banyak digunakan untuk pembelajaran pemilihan media *Google Sites* bagi pendidik sangat mudah dimengerti secara pengolahan nya. Sehingga peneliti menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di Sekolah Dasar, agar peserta didik dapat lebih berkembang dan belajar secara efektif dari pada sebelumnya.

Google sites banyak digunakan dalam pembelajaran bagi penggunaannya dalam pendidikan, berikut kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh *Google sites* :

1. Kelebihan *Google Sites*

Google sites dapat menambahkan fungsi-fungsi Analytics, Webmasters Tools, dan tentunya AdSense dengan mudah dan praktis. Yang perlu dilakukan hanya menyalin kode yang disediakan dan menempelkannya pada tempat yang disediakan. Layanan ini dapat disimpan pada domain *Google.com*, sehingga pencarian akan lebih mudah diakses pada halaman-halaman web yang dipasang. *Google sites* dapat menggunakan macam-macam gadget yang disediakan oleh google maupun yang dibuat oleh berbagai pihak *google*. *Google sites* menyediakan berbagai tautan untuk informasi yang diperlukan serta dapat menyimpan hingga 100MB.

2. Kekurangan *Google sites*

Kekurangan dari *Google sites* yaitu *Google Sites* tidak dapat menyediakan fitur drag-n-drop untuk mendesain halaman web. Untuk mengubah setting

harus dilakukan secara manual. Penggunaanya harus mencari atau menggunakan gadget tertentu untuk dapat digunakan.

2.5. Efektifitas Pembelajaran

Efektifitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Januszewski & Moelanda (2008: 57), menyatakan bahwa efektifitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, maka tinggi efektifitasnya. Efektifitas mengacu kepada kesesuaian dan kompatibilitas sumber daya yang diberikan berkaitan dengan kemungkinan pencapaian tujuan instruksional tertentu dan menghasilkan hasil yang positif dan berkelanjutan.

Efektifitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan antara pendidik tertentu yang mengajar kelompok peserta didik tertentu, didalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan instruksional tertentu. Efektifitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Menurut Dunne (1996:12) bahwa efektifitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik yang pertama adalah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, yaitu bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti: guru, pengawas, tutor atau murid itu sendiri. Pendapat yang menyatakan tentang indikator sesuatu bisa dikatakan efektif apabila :

1. Menurut Sinabela (2006:78), bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran:

- a. Ketercapaian ketuntasan belajar
 - b. Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
 - c. Ketercapaian efektifitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.
2. Menurut Wortuba dan Wright dalam Yusufhadi Miarso (2015), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektifitas dalam proses pembelajaran adalah:
- a. Pengorganisasian materi yang baik
 - b. Komunikasi yang efektif
 - c. Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran
 - d. Sikap positif terhadap siswa
 - e. Pemberian nilai yang adil
 - f. Keluesan dalam pendekatan pembelajaran
 - g. Hasil belajar siswa baik

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya efektifitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2.6. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **(Adzkiya & Suryaman, 2021)**, yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran online *Google sitess* pada siswa kelas V SD. Dari penelitian sebelumnya, media Google berbantu web ini dinilai sebagai media pembelajaran sederhana yang mudah digunakan dan dipahami oleh guru dan siswa. Secara khusus memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi selama pembelajaran online dengan menghadirkan materi yang inovatif.

Penelitian ini menganalisis bagaimana proses pembelajaran online menggunakan *Google sites*, materi yang disajikan adalah materi bahasa Inggris untuk kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sample pada penelitian ini adalah 10 siswa kelas V yang mempunyai smarphone pribadi. 10 siswa tersebut terdiri dari 7 murid perempuan dan 3 murid laki-laki, sasaran penelitian ini pada siswa kelas V SDN Palumbonsari 3. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) *Google sites* berpengaruh pada pembelajaran online, mudah digunakan oleh siswa kelas V SD (2) Menurut hasil pengamatan pembelajaran, dan hasil wawancara siswa tertarik dengan media *Google sites* karena media ini sangat praktis (3) Ada hubungan antara *Google sites* dengan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris, siswa lebih nyaman belajar menggunakan *Google sites* yang dapat menyajikan materi dalam bentuk teks berwarna, gambar, video, dan audio.

2. (Maskar et al. 2021), yang berjudul Mathematics Online Notes Training On The Training Use Of Google Site As An Online Learning Media. Penelitian ini dilakukan pada 20 peserta didik dengan 4 pertemuan. Metode evaluasi hasil pelatihan diukur dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan instrumen tes awal (pre-test), tes akhir (post-test) dan angket respon siswa. Pengolahan hasil data tes digunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t atau Independent sampel t-test. Sedangkan pengolahan dan analisa data angket respon siswa menggunakan statistik deskriptif dan studi literatur melalui sumber yang relevan.

Hasil uji data instrumen tes menunjukkan bahwa rerata siswa sebelum dan setelah melaksanakan pelatihan meningkat dari 74.6 ke 84.1 dengan simpangan baku sebesar 7.48 dan 7.39. Nilai tersebut juga dibuktikan dengan uji-t, dimana nilai P-Valuenya sebesar 0.000. Artinya dengan nilai = 5%, nilai P-Value tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rerata sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan. Informasi tersebut didukung oleh hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa lebih dari 80%

siswa merespon telah memahami penggunaan dan pemanfaatan catatan daring menggunakan Google Site.

3. **(Bueno et al. 2022)**, dengan judul Penelitian A Usability Study On Google Site And Wordwallnet Online Instructional Tools For Learning Basic Integration Amid Pandemic. Dengan tujuan penelitian agar pendidikan dilembaga pendidikan dasar tetap melakukan pembelajaran dengan jarak jauh dan tetap melakukan mobalitas. Maraknya server internet yang bervariasi ternyata tidak memberikan jaminan bahwa semua peserta didik mampu menghadiri kelas online real-time. Studi kasus ini ditujukan untuk mengeksplorasi keefektifan, efisiensi, dan atribut yang memuaskan dari alat pembelajaran secara online terutama pada materi kalkulus dasar dengan dibuat dengan menggunakan aplikasi berbasis web *Google site* dan *Wordwallnet* ini memungkinkan peserta didik dapat belajar mandiri yang menyenangkan dan terintegrasi dasar diantara siswa kelas 11 STEM.

Metode penelitian ini dilakukan dengan secara online dan dilakukan oleh para peserta secara asinkron. Untuk menilai pengalaman para pengguna, para peserta menjawab alat evaluasi yang mengungkapkan bahwa situs web tersebut membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dan tidak mengalami kesulitan dalam mengaksesnya. Melalui pembekalan sebelumnya peserta diseleksi dan dimodifikasi minimal dalam kompatibilitasnya dengan semua jenis perangkat dengan pencapaian hasil belajar yang diharapkan interaktivitas di antara peserta didik, dan kelayakan di semua modalitas pembelajaran secara jarak jauh.

4. **(Nuryati, Tjipto Subadi, Ahmad Muhibbin, Budi Murtiyasa, 2022)**, dengan judul Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Websites Google Sites (Quiziz) Disekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Websites *Google sitess* (Quizizz) di Sekolah Dasar di SD Negeri Sumogawe 01, Kab.Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada kepala sekolah, guru dan peserta didik. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi

dan wawancara. Instrument Analisis data dilakukan dengan (1) Reduksi data; peneliti melakukan proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan, penyederhanaan, dan pengabstraksian dari semua jenis informasi yang mendukung data penelitian. (2) Sajian data; sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan kepada peneliti untuk menarik simpulan dan pengambilan tindakan. (3) Penarikan Simpulan: Peneliti harus berusaha menemukan makna berdasarkan data yang telah digali secara teliti, lengkap, dan mendalam. Teknik penilaian untuk memeriksa keabsahan data menggunakan triangulasi. Triangulasi yang digunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pemanfaatan media websites *google sites* (*quizizz*) dapat membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran Matematika Statistik materi penyajian data di kelas 5. (2) Media pembelajaran websites berbantuan *google sites* membantu peserta didik mengulang pelajaran tanpa terikat tempat dan waktu. (3) Penyisipan *Quizizz* pada simulasi Latihan evaluasi di *google sites* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyajikan data statistik.

5. (Sari, 2021), dengan judul *Blended learning* Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi Di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan relevan dengan pembelajaran masa covid-19, namun di Indonesia khususnya Sekolah Dasar belum banyak yang mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* bahkan guru ada yang belum mengetahui model pembelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *blended learning* dan pengaruhnya terhadap peserta didik sehingga guru di Sekolah Dasar dapat tertarik untuk mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran *Blended learning* di sekolahnya.

Metode yang digunakan adalah tinjauan Pustaka sistematis. Hasil pengumpulan 30 artikel tentang *blended learning* di berbagai jenjang pendidikan, peneliti melakukan reduksi artikel agar literature review sesuai

dengan topik yang dimuat pada artikel ini. Reduksi yang dilakukan peneliti adalah memilih artikel dan prosiding dengan beberapa kriteria sehingga didapatkan 10 artikel. Artikel yang terkumpul adalah 5 artikel nasional dan 5 artikel internasional. Langkah selanjutnya peneliti mereview artikel yang telah dikumpulkan serta direduksi sesuai kriteria yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar dengan cara offline ataupun hybrid learning. Pembelajaran dengan online dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam platform online seperti portal rumah belajar, google classroom, Edmodo, web, kipin school dan sebagainya.

6. (Nopitasari et al., 2021), dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Blended learning* Berbantu Blog Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar di sekolah dasar penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berdasarkan pada permasalahan yang ada di SDN Nglorog 1 Sragen yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas 3 pada pembelajaran matematika di masa Covid 19 sekarang ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *blended learning* berbantu blog. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus 4 kali pertemuan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, metode tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan peserta didik dilihat dari aspek kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif adalah hasil pengamatan, hasil wawancara, catatan lapangan yang disusun oleh peneliti selama di lokasi penelitian. Data yang didapatkan di lapangan kemudian diolah dan diuji keabsahan datanya. Kemudian, di susun menjadi hasil laporan penelitian. Aspek kuantitatif yang dimaksud adalah hasil penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar diperoleh dari tes aspek pengetahuan berupa daftar nilai selama pembelajaran pada akhir siklus

I dan siklus II. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, teknik dan waktu.

7. **(Riinawati, 2021)**, dengan judul Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran *Blended learning* Terhadap Hasil Matematika Siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dan kesulitan yang dihadapi di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar dengan peserta didik SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan objek penelitian adalah hubungan penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I sampai kelas VI di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 118 orang.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling dan sampel penelitian ini ditetapkan di kelas V di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar, Kelas V dengan jumlah 14 siswa.. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar.

8. **(Noor and Aziz 2022)**, dengan judul penelitian *Optimizing Google Site in Learning Emerging Digital Transformation Post COVID-19 in Malaysia*. Penelitian ini dilakukan karena pandemi Covid-19 telah mengubah sistem pendidikan dan berdampak pada guru. Terlepas dari kesulitan dalam e-learning dikarenakan pembelajaran dengan metode jarak jauh untuk dapat mencapai ujian pencapaian sekolah rendah (UPS) telah dihapuskan. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi pandangan sampel tentang strategi pedagogis mengenai aplikasi *Google site* dan untuk menguraikan lebih lanjut tentang perkembangan yang dihasilkan siswa. Sebuah studi khusus dilakukan dengan dua dosen yang berpartisipasi, dan 22 peserta didik

dengan dilakukan analisis data secara manual menggunakan metode pengkodean terbuka dan tematik. Secara khusus penelitian ini dikategorikan menjadi dua tema utama yaitu ketidakpuasan guru dan dampaknya pada pembelajaran siswa. Strategi yang digunakan juga bisa memandu penelitian lebih lanjut di Malaysia untuk dapat mengatasi hilangnya pendidikan pada masa pandemi Covid-19.

9. **(Syarif, 2013)**, dengan judul Pengaruh Model *Blended learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan Materi Sumber Daya Alam dan Pemanfaatannya antara siswa yang menggunakan model tatap muka (face to face learning) dan siswa yang menggunakan model *Blended learning*, peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA akibat penerapan model *Blended learning*, dan interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar IPA di SD Negeri 101775 Sampali.

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi Penelitian seluruh siswa kelas IVa dan ke IVb SD Negeri 101775 Sampali yang berjumlah 54 siswa, yang terdiri dari 28 kelas IVa sebagai kelas Eksperimen dan 26 kelas IVb sebagai kelas Kontrol, sedangkan sampel yang dibutuhkan adalah 54 siswa yang diperoleh melalui teknik sampling. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* dan siswa yang menggunakan model tatap muka (face to face learning), ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model *blended learning*, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa.

10. **(Mantik et al. 2021)**, dengan judul penelitian The Effectivines Of Using Learning Management (LMS) in *Blended learning* Model in The Learning System 4.0 Era. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan kemajuan teknologi dalam pendidikan melalui model *Blended learning* menggunakan

LMS dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa.

Hasil analisis data hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata N-gain pada siklus I sebesar 54,68% sedangkan siklus II sebesar 70,22% pada penilaian hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran pada kedua siklus menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dimana pada siklus I siswa sangat aktif 8% dan pada siklus II 48%. Hasil penelitian ini secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

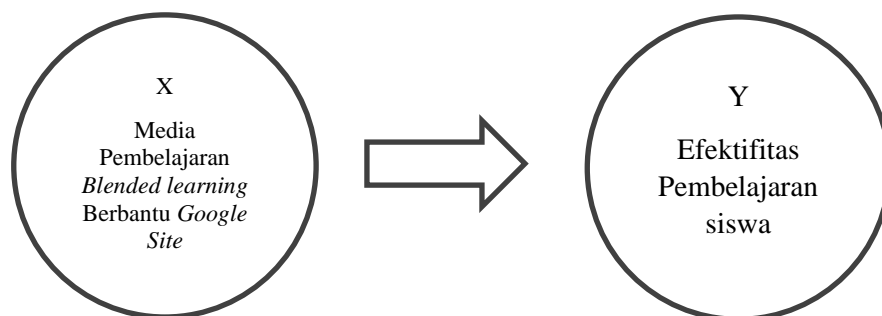
Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwasanya Media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dengan peneliti menyajikan materi serta mendesain sebaik mungkin sehingga dapat berdampak pada efektifitas pembelajaran siswa dasar. Dari penelitian diatas juga dapat dilihat bahwa terdapat perubahan sebelum dan sesudah siswa menggunakan model pembelajaran maupun penggunaan media *Google sites*. Maka dari itu peneliti mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google Sites* untuk meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 2 Waydadi. Hal yang membuat peneliti ingin meneliti judul tersebut dikarenakan dari penelitian terlebih dahulu belum ada yang meneliti Model pembelajaran *Blended learning* menggunakan Media *Google sites*, sehingga hal itu membuat peneliti tertarik dengan melakukan penelitian tersebut sesuai dengan keadaan yang ada di tempat peneliti melakukan penelitian.

2.7. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran secara luring dan daring dengan penggunaan teknologi. Pembelajaran ini akan diuji cobakan pada pelaksanaan kegiatan

pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Peserta didik sekolah dasar merupakan anak-anak yang merupakan tahap belajar dini atau pemula dimana peserta didik belajar pertamaa kali dimana karakteristik anak sekolah dasar senang berimajinasi dan bekarya, senang melakukan hal baru dan senang belajar secara mandiri maupun kelompok dimana kemampuan berfikir nya baru berkembang. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

Penggunaan model pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* dalam proses pembelajaran yaitu diantaranya dapat menumbuhkan keinginan dan minta yang baru, membangkitkan keinginan belajar dan rangsangan pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran berbantu *Google sites* pada pembelajaran akan sangat membantu keefektivan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Pembuatan media *Google sites* pada dasarnya yaitu cukup mudah dan dalam penggunaannya juga mudah digunakan untuk peserta didik dan pendidik dengan tombol-tombol navigasi serta variasi multimedia didalamnya. Tampilan dan desain yang menarik juga dapat menambah semangat dan motivasi belajar bagi peserta didik.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.8. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites* untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa sekolah dasar, sebagai berikut :

H0: Tidak terdapat perbedaan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites*.

H1: Terdapat perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites*.

Hipotesis diterima jika $H1 > H0$

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan ini adalah suatu bentuk penelitian yang dimana dalam penelitian memerlukan adanya produk sebagai bahan utama yang dibutuhkan untuk penelitian pengembangan, karna produk tersebut yang akan peneliti kembangkan. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dikembangkan oleh Molenda dan Resier (2003). Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Moelanda menyatakan *"I am satisfied at this point to conclude thar the ADDIE model is merely a colloquial term used to describe a systematic approach to instructional development, virtually synonymous with instructional systems development (ISD)"*.

Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan, karena ketika digunakan dalam pengembangan proses ini dianggap berurutan dan interaktif. Sejalan dengan pendapat Molenda, Cheung (2016:4) bahwa model ADDIE merupakan model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap.

Selain itu menurut Mulyatiningsih (2011:5) bahwa "model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain". Oleh karena itu model in dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembanga produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini dikarenakan dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung kemasalah pokok dalam mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini, Peneliti

bermaksud untuk pengembangan media berbantu *Google sites* sebagai media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

3.2. Subjek dan Waktu Penelitian

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.

3.3. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbantu *Google sites* pada peserta didik kelas V di SDN 2 Waydadi. Pada Gambar 3.1 adalah gambar langkah-langkah pengembangan media *Google sites* dengan model ADDIE.



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE

Gambar 3.1 Menunjukkan bagan pengembangan model ADDIE yang akan digunakan dalam penelitian, dimana model ini sangat baik untuk mengembangkan bahan ajar karena selalu meletakkan evaluasi pada setiap tahapannya. Evaluasi yang dilakukanpun bertahap sesuai komponen yang akan di uji secara spesifik sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen setiap tahapannya. Berikut adalah

langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE :

3.3.1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis masalah apa yang, melatar belakangi munculnya pengembayan Media pembelajaran *Blended learning* berbantu *Google sites*, Tahap analisis yang dilakukan pada penelitian ini mencakup tiga hal yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) analisis materi sesuai kurikulum yang digunakan, dan (3) analisis karakter peserta didik, Secara garis besar analisisnya sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah:

- a. Menganalisis kemampuan dan kesiapan guru dan siswa dalam penggunaan Model pembelajaran *blended learning* dan penggunaan media google sites
- b. Menganalisis ketersediaan bahan ajar yang sebelumnya digunakan untuk siswa dalam pembelajaran
- c. Menganalisis kebutuhan guru dan siswa akan bahan ajar yang relevan yang digunakan dalam kegiatan penggunaan model pembelajaran *blended learning*

2. Analisis Materi sesuai Kurikulum

Pada analisis materi dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Mengidentifikasi materi apa yang akan dimuat dalam media google sites. Kemudian peneliti mengkaji untuk merumuskan pencapaian pembelajaran.

3. Analisis Karakter Peserta Didik

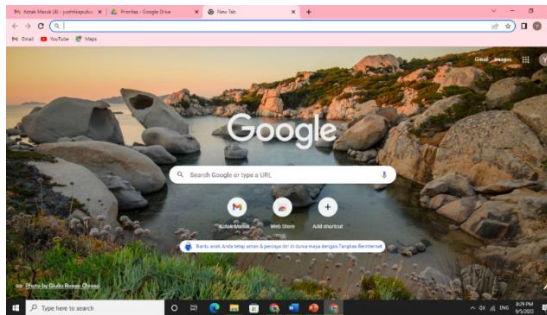
Sebelum merancang pembelajaran model *blended learning* berbantu google sites yang sesuai dengan keadaan siswa maka dilakukan analisis karakter peserta didik untuk melihat karakter pembelajaran siswa SDN 2 Waydadi Bandar Lampung pada saat kegiatan pembelajaran.

3.3.2. Perancang (*Design*)

Desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Setelah mengumpulkan informasi pada tahap analisis sebagai data awal.

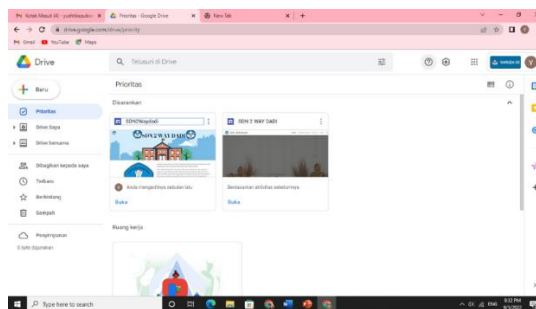
Selanjutnya merancang Media berbantu *Google sites*, langkah-langkah dalam pembuatan media tersebut adalah sebagai berikut

1. Buka program *Google* di laptop dengan cara mengklik *Google* ditampilan layar laptop



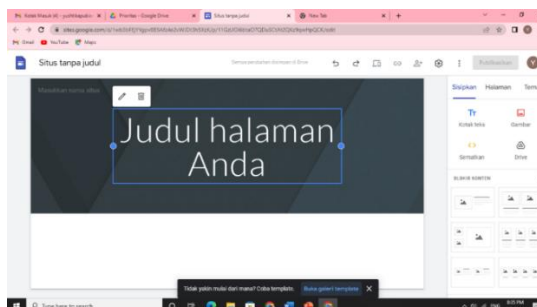
Gambar 3.2 Tampilan Awal Dekstop

2. Tahap selanjutnya membuka *Google drive* pada akun yang sudah login dengan email lalu klik tombol + pilih *Google sites* dan tekan enter pada keyboard



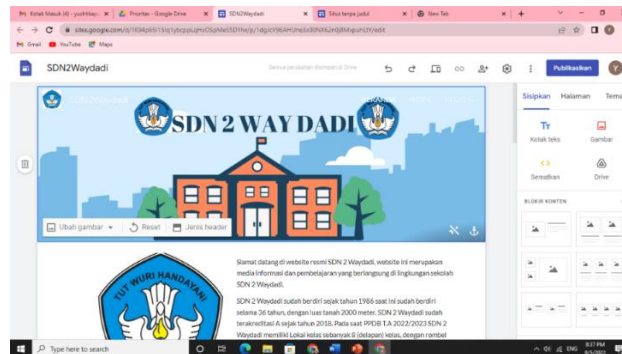
Gambar 3.3 Tampilan *Google Drive*

3. Setelah di enter maka akan muncul tampilan berikut



Gambar 3.4 Halaman awal *Google sites*

4. Selanjutnya dapat edit sesuai keinginan dan juga dapat ditautkan dengan aplikasi yang sudah terhubung langsung dengan *Google*



Gambar 3.5 Halaman yang telah disesuaikan pengedit

Pada tahap ini akan dihasilkan desain produk awal berupa media pembelajaran berbentuk media google sites yang belum tersusun.

3.3.3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, dan pengujian produk. Pada tahap ini dalam mengembangkan sebuah produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media *Google sites* dengan model *Blended learning*. Setelah produk awal dibuat langkah selanjutnya di validasi oleh tim ahli yang terdiri dari 6 ahli yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi. Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain, gambar, video, dan warna, uji coba media dilakukan oleh 2 validator ahli media. Kemudian, Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi, uji ahli media dilakukan oleh 2 ahli validator. Setelah desain produk di validasi oleh 2 validator dan di revisi serta dinyatakan valid selanjutnya di ujicobakan skala besar dan skala kecil dalam kegiatan pembelajaran.

3.3.4. Implementasi (*Implementation*)

Pelaksanaan merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini adalah tahapan penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Setelah produk telah dinyatakan valid, kemudian produk diuji

coba kepada peserta didik kelas V SDN 2 Way Dadi, dan setelah uji coba dilakukan, peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan

3.3.5. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahapan ini dilakukan untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan dievaluasi, juga berdasarkan saran validator maupun peserta didik dalam tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan peserta didik. Penelitian yang dilakukan hanya melihat kelayakan.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini alat pengumpul data menggunakan:

3.4.1. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dilapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar siswa. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer yang akan digunakan dalam mengembangkan produk.

Wawancara dilakukan dengan 2 cara, secara terstruktur dengan telah disiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Selain itu menggunakan wawancara tidak terstruktur digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal permasalahan yang ada dilapangan.

3.4.2. Angket (Kuisisioner)

Angket atau kuisisioner berupa seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai penilaian para ahli desain media, ahli media, ahli materi.

3.4.3. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa disaat proses pembelajaran, serta mengamati perubahan perilaku belajar siswa dengan media *Google sites* yang telah dikembangkan.

3.4.4. Instrumen

Menurut Arikunto (2010: 203) instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument kuisisioner (angket) dan tes formatif. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tes formatif digunakan untuk memperoleh data dari hasil belajar peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan jamak ditinjau dari indikator soal pada pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media animasi. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument berikut ini kisi-kisi instrumen pada kuisisioner (angket) uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, uji kemenarikan dan tes formatif.

1. Kisi-kisi kuisisioner Angket ahli materi

Angket yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran Table 3.1.

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	No. Pertanyaan
1	Kesesuaian materi	Kedalaman materi sesuai dengan kompetensi inti.	1
		Keluasan materi sesuai dengan rumusan kompetensi dasar yang ingin dicapai	2
2	Interaktivitas peserta didik terhadap model	Relevansi isi materi dan tujuan pembelajaran	3

3	Penumbuhan rasa ingin tahu	Kejelasan uraian isi materi	4
4	Aktualitas	Kelengkapan isi materi.	5
5.	Kedalaman soal	Sistematika penyusunan materi	6
6.	Kemudahan untuk dipahami	Adanya contoh yang menambah pemahaman peserta didik	7
7.	Sistematis	Media <i>google sites</i> memudahkan peserta didik memecahkan masalah	8
8.	Kejelasan	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	9
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi	10

2. Angket ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada Table 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Jumlah Item
1	Petunjuk/panduan belajar	1. Kejelasan informasi dan tuntunan cara menggunakan media <i>google sites</i> .	4
		2. Kemerarikan komponen petunjuk/panduan belajar	2
2	Kualitas Isi Media	3. Kesesuaian isi media dengan KI dan KD	3
3	Tampilan media	4. Kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf	6
4	Efisiensi media	5. Kemudahan penggunaan media.	3
		6. Kebermanfaatan media	3
	Total Item		21

3. Angket ahli Desain

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa model dan komunikasi visual. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi pada Table 3.3.

Tabel 3.3 Instrumen Ahli Desain

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Jumlah Item
1.	Tampilan desain	1. Tampilan depan 2. Tampilan gambar	5
2.	Desain isi konten	3. Konsistensi 4. Ilustrasi isi	9
3.	Ketepatan desain	5. Kemenarikan desain 6. Keterbacaan desain 7. Sistematika desain .	12
	Total Item		26

4. Angket Uji Kemenarikan

Angket yang digunakan guna memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Blended learning*. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada Table 3.4.

Tabel 3.4 Instrumen Kemenarikan

Aspek yang Di Evaluasi	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Pertanyaan
Kemenarikan Model <i>Blended learning</i> dengan menggunakan media <i>Google sites</i>	Kemenarikan Model	3	1,2,9
	Interaktifitas Peserta Didik	2	3, 8
	Daya Tangkap Peserta Didik	4	4, 5, 7, 10
	Kegiatan Pembelajaran	4	6, 11, 12, 13
	Jumlah		13

Skala pengukuran angket memberikan lima alternative jawaban yaitu pada Table 3.5

Tabel 3.5 Penskoran Kuisisioner (angket)

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Instrumen yang digunakan memiliki lima pilihan jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor pada instrumen}}{\text{Jumlah nilai total skor tertinggi}} \times 100$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk yang dikembangkan menurut responden. Pengkonversian skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program

Persentase (P)	Kriteria
$P > 80\%$	Sangat Baik
$60\% < P \leq 80\%$	Baik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Baik
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Baik
$P \leq 20\%$	Tidak Baik

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1. Potensi dan Kondisi

Secara konseptual, potensi adalah kekuatan, energi atau kemampuan terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Sedangkan kondisi adalah suatu keadaan yang menggambarkan situasi keadaan yang terdapat pada individu atau lingkungan dimana individu tersebut berada.

Secara operasional potensi dan kondisi di SDN 2 Waydadi sangat mendukung karena dari ketersediaan sarana dan prasarana menjadi suatu keharusan pembelajaran berbantu teknologi, yaitu perangkat komputer, dan akses internet. Disamping daya dukung peserta didik mengenai kepemilikan android dan jaringan internet yang digunakan.

3.5.2. Efektifitas pembelajaran

Secara konseptual, efektivitas adalah keberhasilan peserta pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana tertentu secara sadar ditetapkan sebelumnya. Secara operasional, efektifitas pembelajaran jarak jauh berbantu proyek adalah ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu dapat meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah kontekstual materi transformasi geometri. Tingkat efektivitas diukur dengan membandingkan antara nilai pretes dengan postes.

Analisis data untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan dengan cara memberikan *post-test* kepada siswa pada saat uji lapangan. Kemudian nilai *post-test* tersebut dianalisis untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk berupa media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sitess* untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika siswa sekolah dasar yang dikembangkan. Analisis data untuk menguji keefektifan model pembelajaran *blended learning* berbantu *google sitess* berupa penggunaan *google sitess* dalam proses pembelajaran matematika kelas V SDN 2 Waydadi. Arikunto dalam hamzah (30: 2015) mengungkapkan bahwa, produk akan dikatakan efektif jika 75% dari siswa yang belajar menggunakan media interaktif berbantu *google sitess* dalam proses pembelajaran matematika kelas V SD yang dikembangkan telah tuntas KKM. Untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang dibuat bisa dilihat dengan perhitungan uji *effect size*. Bentuk rancangan penelitian tentang keefektifan belajar siswa bisa dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Model Desain Keefektifan

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O_1	X	O_2

O_1 adalah kelas yang akan diberikan *pretest*, O_2 adalah kelas yang akan diberikan *posttest*, X adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantu *google sites*. Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai nilai KKM. Untuk mengetahui seberapa besar

efektifitas model pembelajaran blended learning berbantu google sites untuk meningkatkan efektifitas siswa sekolah dasar digunakan perhitungan manual yaitu dengan kriteria cohen dalam hake dengan rumus *effect size*.

Effect size adalah tolak ukur tentang besar kecilnya pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Rumus yang dimanfaatkan untuk perhitungannya adalah (Randhawa et al., 2021):

$$d = \frac{(M_2 - M_1)}{SD_{Polled}} \quad \text{Dengan} \quad SD_{Polled} = \sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}$$

Keterangan:

d = Effect Size

M_1 = Rata-Rata Pretest

M_2 = Rata-Rata Posttest

SD_{polled} = Standar Deviasi Pooled

SD_1 = Simpangan Baku Pretest

SD_2 = Simpangan Baku Posttest

Mencari standar deviasi (SD):

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N}}$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah skor peserta didik

N = jumlah peserta didik

\bar{x} = nilai rata-rata skor hasil tes peserta didik

Tolak ukur kategori *effect size* dikelompokkan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kategori *Effect Size*

Effect size	Kategori
$d \leq 0,2$	Kecil

$0,2 < d < 0,8$	Sedang
$d \geq 0,8$	Tinggi

Sumber: (Erpina et al., 2014)

Adapun interpretasi effect size pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Interpretasi *Effect Size*

Cohen,s standart	Effect size	Presentase (%)
Tinggi	2	97,7
	1,9	97,1
	1,8	96,4
	1,7	95,4
	1,6	94,5
	1,5	93,3
	1,4	91,9
	1,3	90
	1,2	88
	1,1	86
	1	84
	0,9	82
0,8	79	
Sedang	0,7	76
	0,6	73
	0,5	69
	0,4	66
	0,3	62
	0,2	58
rendah	0,1	54
	0	50

Sumber: (Lee A Beeker, 2002)

3.5.3. Kemenarikan

Secara konseptual, kemenarikan pembelajaran adalah kecenderungan peserta didik untuk terus belajar melalui pengalaman yang menarik dan memiliki kualitas dalam pembelajaran. Secara operasional, kemenarikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar semangat dalam belajar dan menyelesaikan proyek-proyek lainnya. Secara optimal, kemenarikan ditentukan berdasarkan data yang diperoleh dari angket. Hasilnya dihitung berdasarkan rasio jumlah skor jawaban responden sebagai subjek uji coba dengan jumlah skor maksimal yang dapat dilihat pada kemenarikan Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Nilai Kemenarikan

No	Nilai Kemenarikan	Klasifikasi
1	75,01% - 100 %	Sangat Menarik
2	50,01% - 75 %	Menarik
3	25,01% - 50 %	Cukup Menarik
4	0 % - 25 %	Kurang Menarik

Sumber : (Akbar & Sriwiyana, 2011)

Adapun persentase diperoleh dari :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

3.6. Teknik Analisis Data

Hasil masukan dan saran dari para ahli dan peserta didik akan menghasilkan data kualitatif, yang selanjutnya akan diolah dan di analisis berdasarkan secara kualitatif. Angket penilaian responden yang menghasilkan data kuantitatif diolah dan dianalisis secara kuantitatif yang dikembangkan serta disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan. Angket yang nantinya digunakan untuk memperoleh data penelitian terlebih dahulu akan dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas.

3.6.1. Uji Validitas

Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi: 2012). Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X = Jumlah skor X

Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$

Tabel 3.11 Tingkat besarnya korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Arikunto (2010: 75)

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu SPSS 22.

Adapun Hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS pada Tabel 3.12

Tabel 3.12 Hasil uji validitas instrumen

No	Item Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1.	Butir Soal 1	0.789	0.632	Valid
2.	Butir Soal 2	0.752	0.632	Valid
3.	Butir Soal 3	0.666	0.632	Valid
4.	Butir Soal 4	0.833	0.632	Valid
5.	Butir Soal 5	0.745	0.632	Valid
6.	Butir Soal 6	0.727	0.632	Valid
7.	Butir Soal 7	0.767	0.632	Valid
8.	Butir Soal 8	0.694	0.632	Valid
9.	Butir Soal 9	0.863	0.632	Valid
10.	Butir Soal 10	0.704	0.632	Valid
11.	Butir Soal 11	0.673	0.632	Valid
12.	Butir Soal 12	0.719	0.632	Valid
13.	Butir Soal 13	0.653	0.632	Valid

3.6.2. Uji Releabilitas

Sedangkan untuk releabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach*.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Releabialitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir

σ_1^2 = Varian total

Arikunto (2010: 109).

Kriteria pengujian apabila $r_{11} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

Tabel 3.13 Tingkat Besarnya Releabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Adapun hasil Perhitungan uji reliabilitas menggunakan SPSS pada Tabel 3.14

Tabel 3.14 Tingkat Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
,927	13

Berdasarkan hasil reliabilitas diperoleh hasil korelasi sebesar 0,927 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,632 maka dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan merupakan instrumen yang valid dan memiliki tingkat reliabilitas instrumen dengan interpretasi sangat tinggi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu jenis penelitian yang digunakan peneliti, Penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sitess*, yang dikembangkan melalui model ADDIE terdiri dari tahap analisis, tahap, desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.
2. 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.
3. 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.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *blended learning* berbantu *google sitess* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar karena memiliki kemudahan diakses pada *smartphone*, Produk ini

juga diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik khususnya dalam pelajaran matematika.

2. Bagi pendidik, hasil penelitian dan pengembangan dapat digunakan pendidik untuk pembelajaran di kelas khususnya pada materi pangkat tiga dan akar pangkat tiga, pendidik juga bisa menggunakan *google sites* pada materi lainnya.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian dan pengembangan ini dapat diinovasikan dan diintegrasikan dengan materi atau mata pelajaran yang lain.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil dan pengembangan pada penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi relevan, dan diharapkan dapat melakukan penelitian dengan melihat kemampuan yang harus dimiliki peserta didik seperti terlebih dahulu melakukan pelatihan penggunaan agar peserta didik lebih mahir dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018a). Model Blended Learning Dalam Meningkatkan. *Ejournal.Kopertais4*, 7(1), 855–866.
- Abdullah, W. (2018b). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Adisel, A., & Pranansa, A. G. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (Alignment)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021a). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–32. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021b). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–32. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C. D. (2021a). Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–29. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v1i1.35>
- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C. D. (2021b). Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Site bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–29. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v1i1.35>
- Bhagaskara, A. E., Nur Afifah, E., & Maulana Putra, E. (2021). Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Berbasis WhatsApp di SD Yapita. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 13–23. <https://doi.org/10.37812/zahra.v2i1.183>
- Chinsya, R. N. D. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.

- Erpina, E., Hasjmy, M. A., & Salimi, A. (2014). Pengaruh Kooperatif Teknik Talking Stick Terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(9), Article 9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v3i9.7086>
- Hidayat, A. K., Yulianti, D., & Herpratiwi. (2021). Penggunaan Google Sites Dalam Membangun Kolaborasi Pada Materi Korosi Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 440–451. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10997>
- Indraswati, D., & Sobri, M. (2019). *Keteladanan Guru sebagai Sarana Penerapan Pendidikan Karakter Siswa*. September, 29–33.
- Islamiah, I. N. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Sunan Ampel Surabaya.
- Kharismawati, S. A. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer di Sekolah Dasar Terpencil. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 229–234. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.372>
- Lee A, B. (2002). Effect Size Measure for Two Independet Groups. *Jurnal Effect Size Beeker*, 3.
- Lutfi, A. F., Usamah, A., Teknologi, P., & Kuningan, S. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar. *Akademika: Jurnal Teknologi pendidikan 08(02)*, 219–232.
- Nande, M., & Irman, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 180–187. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.240>
- Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2021a). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 3(5), 1935–1941.
- Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2021b). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 3(5), 1935–1941.
- Nuryati, Tjipto Subadi, Ahmad Muhibbin, Budi Murdiyasa, S. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 524–532.

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *sFITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. (2019). Penerapan Model Blended Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21784>
- Randhawa, I. A. S., McGowan, M. R., Porto-Neto, L. R., Hayes, B. J., & Lyons, R. E. (2021). Comparison of Genetic Merit for Weight and Meat Traits between the Polled and Horned Cattle in Multiple Beef Breeds. *Animals*, 11(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/ani11030870>
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163.
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media Google Site dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2), 78–87. <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13797>
- Siswa Sekolah Dasar Riinawati, M. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3794–3801.
- Susilowati, S., Hidayati, D., Jannah, F. B. F., & Rahayu, A. P. (2022). Pembelajaran Interaktif Melalui Model Blended Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2747–2753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2475>
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>
- Syarif, I. (2013). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 851–854. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>