

**PENGARUH IMPLEMENTASI *WEBSITE* PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**SALMA SAFINATUNNAJAH
NPM 2013053093**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH IMPLEMENTASI *WEBSITE* PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

SALMA SAFINATUNNAJAH

Media belajar memiliki peran yang cukup penting dalam proses penyampaian materi pelajaran oleh pendidik. Penelitian ini berfokus pada permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design* yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah populasi 35 dan sampel 17 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes. Teknik analisis data dilakukan dengan uji *n-gain*. Hasil uji *n-gain* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai *mean* = 0,5164 dan pada kelas kontrol nilai *mean* = 0,3109. Persentase ketuntasan (nilai ≥ 70) pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $70,5\% > 33,3\%$, artinya implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dikelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran visual pada kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: hasil belajar, IPAS, *website* pembelajaran

ABSTRACT

THE EFFECT OF WEBSITE IMPLEMENTATION LEARNING ON IPAS LEARNING OUTCOMES IN CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS

By

SALMA SAFINATUNNAJAH

Learning media has an important role in the process of delivering lesson material by educators. This research focuses on the problem of low student learning outcomes in science subjects. The aim of this research was to analyze the effect of implementing a learning website on science learning outcomes. The type of research was quantitative research with experimental research methods. The research design used was a non-equivalent control group design which used an experimental class and a control class with a population of 35 and a sample of 17 students. The data collection technique used was the test technique. The data analysis technique was carried out using the n-gain test. The results of the n-gain test in the experimental class showed a mean value = 0.5164 and in the control class the mean value = 0.3109. The percentage of completeness (score ≥ 70) in the experimental class was higher than the control class, namely $70.5\% > 33.3\%$, meaning that the implementation of the learning website on student learning outcomes in science and science subjects in the experimental class was more effective than the use of visual learning media in control class. There was a significant influence of the implementation of a learning website on science learning outcomes for fifth grade elementary school students.

Keywords: learning outcomes, IPAS, learning website

**PENGARUH IMPLEMENTASI *WEBSITE* PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

SALMA SAFINATUNNAJAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

: **PENGARUH IMPLEMENTASI WEBSITE
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Salma Safinatunnajah**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2013053093**

Program Studi

: **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP. 199208022019032019

Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.
NIK. 232111921027201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002



MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Fadhilah Khairani, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.

Penguji : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196812301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Agustus 2024



Scanned with CamScanner

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salma Safinatunnajah
NPM : 2013053093
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Implementasi *Website* Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Salma Safinatunnajah
NPM 2013053093

RIWAYAT HIDUP



Peneliti Bernama Salma Safinatunnajah lahir di Metro, 12 September 2001. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Wajiman dan Ibu Cantik Widiarni.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sidodadi lulus pada tahun 2013.
2. SMP Negeri 4 Metro lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 5 Metro lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1- PGSD FKIP Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Gedungrejo Kecamatan Baradatu serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Gedungrejo Kecamatan Baradatu, Way Kanan. Mulai periode tahun 2021-2023 peneliti aktif mengikuti beragam jenis kegiatan kepanitiaan kampus dengan tanggungjawab menjadi bagian dari Tim Media. Peneliti juga mengikuti organisasi Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam (FPPI) pada periode tahun 2021/2022 dan bertanggung jawab di bidang Media Islam sebagai Sekretaris Bidang.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S. Al-Insyirah: 5)

“Give and do not remember. Receive and do not forget.”
Imam Ali, 7th - Century Spiritual Leader

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini ku persembahkan kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Wajiman dan Ibu Cantik Widiarni, yang telah senantiasa mendidik, memberikan dukungan, motivasi, nasehat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku serta kelancaran studiku. Berkat doa serta ridho kalianlah putrimu bisa menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasihku hanya bisa ku ucapkan lewat kata dan doa, semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan untuk ibu dan bapak. Aamiin.

Kakak-kakakku tersayang

Ulfah Nur Aisyah dan Muhammad Faishal Afif yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa yang senantiasa dipanjatkan sehingga adikmu bisa menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Implementasi *Website* Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah mengarahkan dan memberikan saran serta pembelajaran yang sangat berarti bagi peneliti guna penyempurnaan skripsi ini, Ibu Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna penyempurnaan skripsi ini, dan Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya juga tidak mungkin diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan urusan administrasi yang berkaitan dengan skripsi.

3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan surat guna syarat skripsi.
4. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Plt. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
6. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Validator Ahli yang telah membantu peneliti dalam memeriksa dan menilai layak/ tidaknya instrumen soal yang akan dipakai saat penelitian.
7. Bapak Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dosen Validator Ahli yang telah membantu peneliti dalam memeriksa dan menilai layak/ tidaknya media *website* pembelajaran yang akan dipakai saat penelitian.
8. Ibu Sutiyah, S.Pd. Kepala Sekolah UPT SDN 3 Sidodadi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrumen penelitian.
9. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik UPT SDN 3 Sidodadi yang telah membantu pelaksanaan penelitian uji instrumen serta penyusunan skripsi ini.
10. Ibu Khomsiatun, S.Pd.I., Kepala Sekolah UPT SDN 1 Sidodadi dan Ibu Sudarti, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik UPT SDN 1 Sidodadi yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.

12. Teman-teman seperjuangan skripsi, Adelia, Aisyah, Kamila, Nurul, Yohana, dan teman-teman PGSD kelas C angkatan 2020 yang telah membantu memberikan motivasi dan menyukseskan setiap tahap penyelesaian skripsi. Temanku Aul, Mardha, Nadhifa, dan Nuy yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi sampai terselesainya skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, Agustus 2024
Peneliti

Salma Safinatunnajah
NPM. 2013053093

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
 II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	 13
A. Hakikat Belajar	13
1. Pengertian Belajar.....	13
2. Tujuan Belajar	14
3. Teori Belajar	16
B. Hakikat Pembelajaran	21
1. Pembelajaran	21
2. Hasil Belajar	22
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	25
1. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka	25
2. Aspek dan Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.	26
D. Media Pembelajaran Visual dan <i>Website</i> Pembelajaran	28
1. Pengertian Media Pembelajaran	28
2. Pengertian Media Pembelajaran Visual	29
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual ...	30
4. Pengertian Media <i>Website</i> Pembelajaran	32
5. Tujuan, Kelebihan, dan Kekurangan	
<i>Website</i> Pembelajaran pada Aplikasi Canva	34

6. Langkah-langkah Perancangan dan Implementasi <i>Website</i> pada Pembelajaran di Kelas	37
E. Penelitian Relevan.....	39
F. Kerangka Pikir	41
G. Hipotesis Penelitian.....	43
III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Jenis dan Desain Penelitian	44
1. Jenis Penelitian	44
2. Desain Penelitian	44
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	45
C. Prosedur Penelitian.....	46
1. Tahap Pendahuluan	46
2. Tahap Perencanaan	46
3. Tahap Pelaksanaan	46
4. Tahap Penyelesaian	47
D. Populasi dan Sampel Penelitian	47
1. Populasi Penelitian	47
2. Sampel Penelitian	48
E. Variabel Penelitian	48
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	49
G. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Teknik Tes.....	51
H. Instrumen Penelitian.....	52
I. Uji Persyaratan Instrumen	53
1. Uji Validitas Soal	53
2. Uji Realibilitas Soal	55
3. Uji Taraf kesukaran Soal	56
4. Uji Daya Beda Soal	57
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	58
1. Uji Prasyarat Analisis Data	58
2. Uji Hipotesis Penelitian	59
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil Penelitian	61
1. Pelaksanaan Penelitian	61
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	62
3. Analisis Data Penelitian	63
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	68
5. Uji Hipotesis	70
B. Pembahasan	72
C. Keterbatasan Penelitian	79

V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
DAFTAR LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas VA dan Kelas VB SD Negeri 1 Sidodadi	9
2. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2023/2024.....	47
3. Kategori Penilaian Peserta Didik	51
4. Kisi-Kisi Instrumen Tes (Hasil Belajar).....	52
5. Hasil Validitas Butir Soal Tes	54
6. Klasifikasi Reliabilitas Soal.....	55
7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	56
8. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	56
9. Klasifikasi Daya Beda Soal	57
10. Hasil Uji Daya Beda Soal	58
11. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i>	60
12. Deskripsi Hasil Penelitian	62
13. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
14. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
15. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
16. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
17. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
18. Nilai Kategori <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	71
19. Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Eksperimen	99
20. Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Kontrol	104
21. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	118

22. Hasil Uji Validitas Instrumen	119
23. Rekapitulasi Realiabilitas Uji Coba Soal	122
24. Uji Taraf Kesukaran	123
25. Hasil Uji Daya Beda Soal	124
26. Kisi-Kisi Soal	125
27. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	130
28. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	131
29. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	132
30. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	133
31. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	134
32. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	135
33. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	137
34. Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	138
35. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen	139
36. Nilai N-Gain Kelas Kontrol	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Sejarah Kurikulum di Indonesia	3
2. Aplikasi Canva (<i>website</i> pembelajaran)	35
3. Kerangka Pikir	42
4. Desain Eksperimen	45
5. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	64
6. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	64
7. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	64
8. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	66
9. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	66
10. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	66
11. Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
12. Diagram Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	71
13. Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi	143
14. Pengumpulan Data oleh Peneliti	143
15. Pengamatan Kelas	143
16. Pelaksanaan Uji Coba Instrumen di SD Negeri 3 Sidodadi	143
17. Pemberian Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	144
18. Pemberian Materi dengan bantuan Media Visual (bahan ajar)	144
19. Pemberian Soal <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	144
20. Pemberian Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	144
21. Pengimplementasian <i>Website</i> Pembelajaran	145
22. Pengerjaan LKPD Digital secara Berkelompok	145
23. Pemberian Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	90
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	91
3. Surat dan Lembar Validasi Instrumen Soal	92
4. Surat Validasi Media	95
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen	96
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	97
7. Surat Izin Penelitian	98
8. Surat Balasan Izin Penelitian	99
9. Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Eksperimen	100
10. Modul Ajar Kurikulum Merdeka Kelas Kontrol	105
11. <i>Website</i> Pembelajaran	110
12. LKPD Kelas Eksperimen dan Kontrol	112
13. Media Pembelajaran Visual	116
14. Jawaban Uji Coba Instrumen	118
15. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen	119
16. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	120
17. Rekapitulasi Realibilitas Uji Coba Soal	123
18. Uji Taraf Kersukaran Soal	124
19. Pengujian Daya Beda Soal	125
20. Kisi-kisi Soal	126
21. Soal <i>Posttest</i> dan <i>Posttest</i>	127
22. Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik	129
23. Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik	130
24. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	131

25. Rekapitulasi Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	133
26. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	135
27. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	136
28. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	138
29. Nilai <i>N-Gain</i>	140
30. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	142
31. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	143
32. Dokumentasi saat penelitian pendahuluan	144

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya pengembangan potensi diri secara sadar dan berlangsung selama sepanjang hayat. Hal ini selaras dengan pengertian pendidikan menurut Perundang-undangan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab (1) Pasal (1) Ayat (1) yang mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran ialah sebuah cara merubah etika serta perilaku oleh individu atau sosial sebagai upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya berupa pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan (Pristiwanti dkk., 2022). Kehadiran pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui suatu pembelajaran. Penerapan pembelajaran juga perlu diperhatikan dan disesuaikan pada jenjang pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik.

Perkembangan kemampuan peserta didik dapat dikategorikan pada pembahasan mengenai jenjang, jenis, dan satuan pendidikan yang termuat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab (1) Pasal (1) ayat (8), (9), dan (10) yang menyatakan bahwa:

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. (ayat 8)
 Jenis pendidikan adalah kelompok yang didasarkan pada kekhususan tujuan pendidikan suatu satuan pendidikan. (ayat 9)
 Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. (ayat 10)

Undang-Undang Sisdiknas tersebut memberikan keterangan bahwa terdapat satuan pendidikan yang merupakan kelompok penyelenggara layanan pendidikan pada jenjang, jenis, dan jalur tertentu. Jenjang pendidikan ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik dan tujuan yang akan dicapai serta kemampuan yang akan dikembangkan. Pencapaian tujuan pendidikan disesuaikan pada jenis dan jenjang pendidikan yang hendak digunakan. Jenjang pendidikan formal misalnya, terdiri dari pendidikan dasar (SD/ sederajat), menengah pertama (SMP atau sederajat), dan menengah atas (SMA atau sederajat), serta pendidikan tinggi (universitas). Jenjang pendidikan formal ini harus dilaksanakan sesuai dengan urutan jenjang dan ketentuan waktu yang telah ditetapkan, sehingga untuk mencapai jenjang yang lebih tinggi diperlukan pendidikan dasar sebagai pembekalan pengetahuan pertama peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil topik pembahasan pada jenjang pendidikan dasar.

Penerapan pendidikan dasar sangat berkaitan dengan kurikulum yang merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga dapat diuraikan bahwa kurikulum adalah sebuah rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Angga dkk., 2022). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kurikulum dapat dipandang sebagai alat dan acuan tempat para pelaksana pendidikan untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar terbaik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dasar atau pandangan hidup dalam pendidikan ditunjukkan dalam kurikulum untuk menggambarkan tujuan yang akan dicapai dalam pendidikan (Andari, 2022). Kurikulum dipergunakan untuk mempermudah proses pendidikan yang pada implementasinya, kurikulum telah mengalami pergantian sebanyak sebelas kali mulai tahun

1947, dengan kurikulum yang sangat sederhana kemudian sampai terakhir adalah kurikulum 2013.



Gambar 1. Sejarah kurikulum di Indonesia

Pergantian kurikulum bertujuan untuk perbaikan terhadap kurikulum sebelumnya. Setiap perubahan yang terjadi merupakan kebijakan pihak-pihak yang bertanggung jawab dalam menangani pendidikan di Indonesia, alur perubahan tersebut dapat dilihat pada gambar 1. Pelantikan Nadiem Makarim pada 23 Oktober 2019 sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Indonesia, memunculkan beberapa kebijakan serta berbagai program yang berkaitan dengan pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah Program Sekolah Penggerak. Program ini masih dilakukan secara bertahap dan memerlukan pendampingan terstruktur kepada sekolah yang dinyatakan lulus menjadi sekolah penggerak. Program sekolah penggerak ini akan menjadi gerbang menuju kurikulum yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik dengan menyesuaikan karakteristik lingkungan sekolah di Indonesia.

Implementasi kurikulum merdeka di beberapa sekolah penggerak pada tahun pertama terlaksana dengan cukup baik, kemudian kurikulum mengalami pengembangan di banyak sekolah sehingga pada penerapannya setelah kurikulum merdeka dianalisis, maka kurikulum merdeka dinilai lebih baik dan sesuai dengan kultur Indonesia daripada kurikulum 2013. Implementasi kurikulum merdeka dilaksanakan secara mandiri dengan tiga alternatif pilihan: (1) pilihan mandiri belajar; (2) pilihan mandiri berubah; dan (3) mandiri berbagi (Andari, 2022). Kurikulum Merdeka menjadi program yang diharapkan dapat melakukan pemulihan dalam pembelajaran, dimana menawarkan tiga karakteristik diantaranya pembelajaran berbasis proyek

pengembangan *soft skill* dan karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila, pembelajaran pada materi esensial dan struktur kurikulum yang lebih fleksibel (Jojo & Sihotang, 2022). Kesimpulan dari kurikulum merdeka ini diharapkan peserta didik dapat berkembang sesuai dengan potensi serta kemampuan yang dimiliki, terlebih dampak positif dengan diterapkannya kurikulum ini mereka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variatif dan progresif (Sumarsih dkk., 2022).

Salah satu penerapan kurikulum ini terdapat di sekolah dasar yang telah mengimplementasikan pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Sekolah yang menjadi perhatian penulis dalam melakukan penelitian adalah SD Negeri 1 Sidodadi. Meskipun penentuan lokasi bertempat di pedesaan, namun hal itu tidak menjadi hambatan karena sekolah dasar ini merupakan sekolah yang memiliki keunggulan dalam hal sarana dan prasarana serta pembekalan peserta didik. Sekolah ini memiliki perangkat pendukung pembelajaran, seperti laptop atau *chromebook* dan proyektor serta jaringan internet yang sudah memadai seperti tersedianya *wifi* di sekolah tersebut.

Pemilihan sampel penelitian ini didasarkan pada kelebihan yang dimiliki oleh peserta didik kelas V sekolah dasar yakni sudah dibekalinya mereka dengan prosedur penggunaan laptop sehingga akan memudahkan proses penelitian berkenaan dengan implementasi *website* pembelajaran. Implementasi *website* pembelajaran ini menggunakan mata pelajaran IPAS karena pada mata pelajaran tersebut peserta didik banyak mengalami penurunan nilai sehingga diperlukan upaya peningkatan hasil belajar. Pembelajaran IPAS merupakan studi terpadu yang mencakup aspek sains dan sosial dimana kedua hal tersebut dinilai mampu membimbing peserta didik untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional (Anggita dkk., 2023). IPAS dipandang memiliki dampak positif karena dapat mengurangi beban pendidik dalam mengejar materi sehingga pendidik memiliki banyak waktu untuk mengeksplorasi beragam model dan metode pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik (Andreani & Gunansyah, 2023).

Pembelajaran IPAS pada penelitian ini lebih mengacu pada aspek sosial atau IPS-nya, karena sesuai dengan program pemerintah pada kurikulum merdeka ini meskipun pembelajaran IPA dan IPS digabungkan, namun tetap dibedakan dalam hal penerapan pembelajarannya. Aspek IPS memiliki urgensi penting untuk dipelajari oleh peserta didik, salah satunya adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai serta dapat mengambil peran dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat diintegrasikan ke dalam pendidikan karakter (Susiyami, 2021). Selain itu, pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sebuah inovasi media pembelajaran IPAS (aspek IPS) pada kurikulum merdeka terbentuk ketika pendidikan memasuki era digital dengan perkembangan teknologi masa kini. Saat ini kita tengah berada pada era revolusi industri 4.0 yang dikenal dengan era digitalisasi atau otomasi di berbagai sektor kehidupan, salah satunya adalah di bidang pendidikan (Robandi dkk., 2018). Pendidikan di era perkembangan teknologi memberikan peluang berupa kemudahan akses, sehingga pembelajaran dapat berlangsung setiap saat di dalam kelas ataupun di rumah. Komunikasi yang terjalin akan memudahkan bagi pendidik dan peserta didik, disebabkan beragamnya pilihan media komunikasi yang tersedia (Sulistiyawan, 2021).

Media komunikasi memungkinkan pendidik untuk memberikan pembelajaran secara tidak langsung melalui kelas virtual, sehingga peserta didik dapat mengulang materi pembelajaran apabila terdapat materi yang sulit dipahami. Namun tentunya pendidik perlu menyiapkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran dengan teknologi digital. Maka sudah menjadi tugas bagi pendidik dalam membekali peserta didik dengan kemampuan literasi teknologi digital berupa implementasi teknologi sebagai salah satu alternatif akses sumber belajar. Pada kerangka pendidikan abad 21 peserta didik diharapkan

mampu menggunakan teknologi digital secara tepat dalam mengakses, mengintegrasikan, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi, serta mengakses dan menggunakan teknologi secara legal (Redhana, 2019).

Teknologi telah mempengaruhi pandangan dan persepsi manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga jika terlambat dalam menguasai informasi, maka akan tertinggal pula berbagai kesempatan maju yang memiliki peran penting dan nyata pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*) (Nurtanio dkk., 2019). Berkembangnya informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi telah memberikan dampak perubahan pada hidup, termasuk dalam dunia pendidikan yang ditandai dengan adanya pembelajaran digital (Munir, 2017). Pendidikan yang berkualitas menjadi syarat utama bagi keberhasilan generasi dalam memainkan peranan penting dalam kehidupan dan perkembangannya (Rahadian, 2017). Pembelajaran yang berkualitas diciptakan oleh kemampuan pendidik dalam mengajar serta lingkungan yang mendukung pendidik untuk melakukan pembelajaran, termasuk peserta didik. Salah satu bentuk dari pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan teknologi dan informasi (TIK). TIK menjadi lingkungan yang sangat berpengaruh pada pembelajaran dan dalam mengajar kemampuan pendidik dipengaruhi oleh pemahaman serta persepsi pendidik terhadap lingkungan serta objek belajar (Rahmadhon dkk., 2021).

Sebagaimana pernyataan tersebut, para pendidik termasuk para pengembang kurikulum dan pengambil kebijakan penting lainnya dalam pendidikan sudah semestinya untuk selalu meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bidang pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran yang berkualitas. Melalui pembelajaran yang berkualitas, pemaknaan dan pencapaian tujuan pendidikan menjadi lebih realistis dan hidup (Rahadian, 2017). Salah satu produk yang dapat dimanfaatkan dari dampak teknologi informasi adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif serta memudahkan pengguna. Hal ini dapat mendasari latar belakang penulisan mengenai inovasi media pembelajaran non teknologi menjadi

pembelajaran teknologi semisal *website* pembelajaran yang berisikan multimedia interaktif.

Multimedia terdiri dari kata multi yang berarti banyak atau lebih dari satu dan media dapat diartikan sebagai perantara atau medium dalam menyampaikan suatu pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan pendengaran sehingga kelak akan berpengaruh pada proses belajar pada diri penerima (Ilyas, 2020). Media memiliki beragam jenis, seperti media audio, media visual, dan media audio visual. Penggabungan dari beragam jenis-jenis media dapat disebut dengan multimedia atau media yang mencakup teks, audio, gambar atau visual, video, benda hasil rekayasa, dan manusia (Manurung, 2020). Multimedia interaktif pada pembelajaran dinilai memiliki kelebihan dibandingkan hanya menggunakan satu jenis media saja, karena multimedia dapat mencakup keseluruhan jenis-jenis media.

Berdasarkan persepsi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa *platform digital* atau lokasi penempatan multimedia interaktif digital tersebut haruslah memenuhi ketiga faktor yang telah disebutkan. Salah satu *platform* atau tempat yang memenuhi dari segi persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan adalah pembelajaran dengan berbasis *website*. Penggunaan *website* ini diharapkan dapat dipakai peserta didik secara berkala dan materi pembelajaran akan selalu bisa terevaluasi dan terbaharukan. *Website* merupakan kumpulan halaman yang memberikan informasi data digital meliputi teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses oleh semua orang bahkan dapat digunakan di seluruh dunia (Abdulloh, 2015).

Penggunaan *website* pembelajaran ini dirancang untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengakses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran di sekolah dasar tersebut sudah menggunakan media *website* tetapi belum digunakan secara maksimal untuk bisa diakses secara berkala. Maka, Penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian pengaruh karena *website* pembelajaran telah digunakan sebagai media pembelajaran, dengan

penggunaan dan pemanfaatan yang terbatas. Penggunaan *website* pembelajaran pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan jenis-jenis media pembelajaran digital dalam suatu laman *website* yang akan memudahkan pendidik maupun peserta didik yang akan mengakses suatu pembelajaran. Maka penggunaan *website* pembelajaran ini sangat direkomendasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis jejaring sosial ini juga dinilai aman, gratis, serta memudahkan pendidik dalam mengelola kelas *virtual* sehingga kelas dapat diakses oleh peserta didik dan pendidik kapan saja dan dimana saja.

Akses pada media *website* pembelajaran ini digunakan oleh peserta didik kelas V sekolah dasar dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik yang mengacu pada karakteristik peserta didik. Kebutuhan peserta didik ini didasari oleh pendapat Suyati yang menyebutkan bahwa peserta didik pada rentang usia tersebut lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, senang bermain, senang bergerak, dan senang melakukan atau memperagakan secara langsung (Rozy & Tunshorin, 2024). Hal ini menjadi dasar penggunaan media *website* pembelajaran pada kelas eksperimen, karena peserta didik dapat terlibat aktif dalam pengoperasian perangkat komputer, sedangkan pada kelas kontrol dipergunakan media pembelajaran visual yang kerap digunakan oleh pendidik dalam proses penyampaian materi pelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, peneliti mendapati informasi melalui hasil wawancara dengan pendidik bahwa peserta didik kelas V memiliki nilai yang rendah pada mata pelajaran IPAS yang dibuktikan dengan penilaian sumatif tengah semester. Pembelajaran IPAS pada aspek IPS ini digunakan untuk mengukur literasi sosial yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik ketika hidup bermasyarakat di era globalisasi dan keanekaragaman budaya (Artia., dkk, 2023). Literasi sosial memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman anak-anak terhadap berbagai aspek kehidupan sosial, sejarah, budaya, dan geografi. Penanaman literasi sosial ini kelak akan digunakan untuk membantu peserta didik dalam rangka mengembalikan fitrah

manusia untuk menjadi warga negara yang baik. Berikut penilaian sumatif tengah semester untuk ketiga mata pelajaran tersebut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas VA dan VB SD Negeri 1 Sidodadi

Penilaian sumatif tengah semester pelajaran IPAS

Kelas	Jumlah	Kriteria Ketercapaian			
		Nilai ≥ 70		Nilai ≤ 70	
		Angka	Persentase (%)	Angka	Persentase (%)
V A	18	3	16,67%	15	83,33%
V B	17	3	17,65%	14	82,35%

(Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri 1 Sidodadi)

Tabel persentase penilaian tengah semester tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas V tahun ajaran 2023/2024 memiliki nilai rata-rata yang masih sangat rendah pada mata pelajaran IPAS. Hasil belajar pada kurikulum merdeka sudah tidak menerapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), melainkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), namun pendidik tetap harus memperhatikan hasil belajar peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran agar kedepannya penilaian kognitif dapat terus ditingkatkan yang dalam hal ini peneliti menentukan standar nilai ≥ 70 yang sebelumnya telah dilakukan wawancara oleh pendidik terkait standar penilaian. Penilaian yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk melihat capaian pembelajaran (CP) peserta didik. Penilaian ini dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik dengan standar nilai kognitif ≥ 70 .

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa *website* pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dikarenakan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar dengan adanya bahan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian oleh Salsabilah Ainun Hasnaa dan Siti Sahronih (2022) pada penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pendidikan interaktif berbasis *website Google Sites* terhadap hasil belajar

siswa kelas V SD Penggung, seperti yang ditunjukkan dari data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan, dengan menguji nilai peserta didik kelas lima. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor *pretest* mencapai skor rata-rata 66,72 dan saat melakukan *posttest* mencapai skor rata-rata 89,14 untuk pembelajaran IPA. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat bantu pendidikan interaktif berbasis situs web *Google Sites* efektif dan dapat digunakan sebagai alat pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Demikian dengan adanya media atau alat bantu pembelajaran *website*, peneliti berharap para peserta didik akan lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah dan hasil penelitian relevan tersebut, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran (kelas eksperimen) dengan penerapan media visual (kelas kontrol) terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Namun hal ini perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Implementasi *Website* Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pembelajaran kurang memanfaatkan teknologi sebagai media belajar.
2. Kegiatan pembelajaran di kelas belum maksimal dalam menerapkan pembelajaran digital seperti pemanfaatan media *website* pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar IPAS yang ditandai dengan belum tercapainya KKTP pada 83,33% peserta didik kelas VA dan 82,35% peserta didik kelas VB.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi *website* pembelajaran (X).
2. Hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penerapan media visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. untuk menganalisis pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
2. untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
3. untuk menganalisis perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penerapan media visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan manfaat praktis bagi peserta didik, pendidik, sekolah, serta peneliti selanjutnya. Berikut adalah penjelasan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Berdasarkan tujuan penelitian, penulis berharap hasil penelitian ini mampu memberikan pandangan ilmu pengetahuan secara luas dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran yang berkaitan dengan implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan motivasi belajar peserta didik yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar menggunakan implementasi *website* pembelajaran di sekolah dasar.

b. Bagi Pendidik

Sebagai referensi untuk mengembangkan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai usaha meningkatkan kualitas media pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan *website* pada pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *website* pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut R.Gagne memaparkan bahwa belajar didefinisikan sebagai suatu proses perubahan perilaku suatu organisme sebagai akibat dari pengalaman (Susanto, 2016). Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu setelah terjalannya interaksi individu satu dengan yang lainnya seperti pada konsep belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut Gagne, belajar adalah upaya dalam memperoleh motivasi, pengetahuan, tingkah laku, dan kebiasaan. Selain itu ia menekankan bahwa belajar adalah cara memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui instruksi, seperti perintah atau arahan.

Pengetahuan dan informasi tersebut diperoleh secara sadar oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan sebagai hasil dari pengalamannya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas atau proses untuk meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap dan perilaku, serta mengokohkan kepribadian (Ariani dkk., 2022). Belajar juga dapat memberikan dampak perubahan di hidup manusia yang relatif permanen terhadap perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Dampak perubahan tersebut diperoleh dari hasil interaksi yang timbul antara stimulus dan respons pada proses belajar.

Interaksi pada proses belajar dapat diperoleh dari reaksi manusia terhadap alam dan lingkungannya. Pengertian ini didukung oleh E.R Hilgard, yang

mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui pengalaman. Hilgard menegaskan bahwa belajar adalah proses menemukan ilmu yang terjadi di dalam diri seseorang dan dapat diperoleh melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya (Susanto, 2016).

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku suatu organisme sebagai akibat dari pengalaman. Belajar dapat didefinisikan sebagai upaya dalam memperoleh motivasi, pengetahuan, tingkah laku, dan kebiasaan. Belajar juga dapat dikatakan sebagai suatu aktivitas atau proses untuk meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap dan perilaku, serta mengokohkan kepribadian. Perubahan dari proses belajar ini dapat diperoleh melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

2. Tujuan Belajar

Kegiatan pembelajaran memiliki sistem perencanaan kegiatan yang didalamnya mencakup tujuan belajar. Hal ini dibutuhkan pendidik untuk mengetahui pembelajaran yang efektif digunakan, memilih sumber belajar yang tepat, dan menyusun penilaian yang sesuai. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan pada diri peserta didik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, tujuan belajar dikumpulkan pada seperangkat hasil pembelajaran yang akan dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar (Hamalik, 2015).

Kegiatan belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan atau pemahaman baru. Pengetahuan ini seiring berjalannya waktu akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dengan kata lain pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir dapat dimanfaatkan untuk proses penanaman konsep yang kemudian dapat membentuk perilaku dan sikap seseorang. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa tujuan belajar

digunakan untuk memperoleh pengetahuan, menanamkan konsep dan keterampilan, serta membentuk perilaku dan sikap seseorang (Djamaluddin, 2019).

Tujuan belajar lainnya adalah untuk menciptakan suatu arti/makna yang berkesan pada peserta didik (Setiawan, 2017). Makna yang berkesan itu didapatkan dari pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik baik dengan melihat, mendengar, merasa, dan mengalami proses belajar. Hal ini akan diterima dengan baik ketika peserta didik belajar dalam kondisi siap dan pendidik memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran bermakna. Makna dari proses belajar ini termasuk dalam kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran akan dicapai apabila peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan peserta didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan (Rohmah, 2017). Apabila hanya dari segi fisik saja yang aktif dan mentalnya tidak aktif, maka tujuan dari pembelajaran tersebut belum tercapai. Peserta didik yang tidak merasakan perubahan dalam dirinya mengindikasikan bahwa peserta didik tersebut tidak belajar. Hal ini dikarenakan belajar pada hakikatnya memberikan suatu perubahan dalam diri seseorang setelah ia melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta membentuk perilaku dan sikap seseorang. Belajar juga bertujuan untuk menciptakan suatu arti/makna yang berkesan pada peserta didik. Makna yang berkesan itu didapatkan dari pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik baik dengan melihat, mendengar, merasa, dan mengalami proses belajar. Proses belajar ini pada hakikatnya memberikan suatu perubahan dalam diri seseorang setelah ia melakukan aktivitas belajar.

3. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana sebuah informasi dapat diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat mencapai tujuannya. Teori belajar sebagai suatu pandangan yang terpadu dan sistematis, dimana orang-orang berhubungan dengan lingkungan mereka dalam suatu cara untuk meningkatkan kemampuan mereka menggunakan diri sendiri dan lingkungannya secara lebih efektif (Rusman, 2017). Teori belajar ini memberikan tata cara terkait pelaksanaan kegiatan belajar mengajar peserta didik guna merancang strategi pembelajaran yang dapat digunakan pendidik baik di dalam maupun di luar kelas (Budiman, 2023). Teori belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah teori konstruktivisme, kognitivisme, dan behavioristik, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

a. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran (Suparlan, 2019). Hill mengemukakan bahwa konstruktivisme adalah upaya menghasilkan sesuatu dari hal yang telah dipelajari. Konstruktivisme juga didefinisikan sebagai cara memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan dalam kehidupannya supaya berguna untuk kemaslahatan. Shymansky mengatakan bahwa konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, yakni peserta didik akan membina sendiri pengetahuannya serta mencari arti dari apa yang mereka pelajari (Anjani, 2020).

Teori ini juga dapat didefinisikan sebagai proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya (Rahmawati, 2023). Teori konstruktivistik merupakan teori yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran peserta didik dengan mengandalkan pengalaman awal untuk mengkonstruksi atau

membangun pengetahuannya sendiri. Sifat membangun ini diharapkan akan memunculkan keaktifan pada peserta didik dan juga akan meningkatkan kecerdasannya (Fitri dkk, 2022). Konstruktivisme memuat cara bagaimana mengaktifkan siswa peserta didik dengan memberikan keluasaan berfikir yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang peserta didik telah pelajari dan mempraktikkan konsep tersebut dalam kehidupannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dibuat sebuah kesimpulan bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan peserta didik keleluasan berpikir dan mempraktikkan teori tersebut dalam kehidupannya. Teori belajar konstruktivisme ini digunakan dalam penelitian sebagai landasan pemikiran untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pembelajaran dengan model kooperatif tersebut dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama peserta didik yang berbeda-beda latar belakangnya (Hasanah, 2021).

b. Teori Kognitivisme

Teori belajar ini memiliki cara pandang bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya dalam mengorganisir, menyimpan, dan setelahnya mereka menemukan korelasi antara pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya (Wahab & Rosnawati, 2021). Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan sudah terbentuk dalam diri seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya (Nurhadi, 2020). Model ini memfokuskan pada bagaimana suatu informasi tersebut diproses.

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh teori belajar kognitivisme ini diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri.
- 2) Membantu siswa memahami bahan belajar secara lebih mudah, teori kognitif ini lebih mengutamakan pengetahuan yang dimiliki setiap individu.
- 3) Pendidik hanya perlu memberikan dasar-dasar dari materi yang diajarkan untuk pengembangan dan kelanjutannya deserahkan pada peserta didik, dan pendidik hanya perlu memantau, dan menjelaskan dari alur pengembangan materi yang telah diberikan.
- 4) Pendidik dapat memaksimalkan ingatan yang dimiliki oleh peserta didik untuk mengingat semua materi yang diberikan karena pada pembelajaran kognitif salah satunya menekankan pada daya ingat peserta didik
- 5) Kognitif hampir serupa dengan kreasi atau pembuatan suatu hal baru atau membuat suatu yang baru dari hal yang sudah ada, maka dalam pembelajaran kognitif peserta didik diharapkan dapat mengkreasikan hal baru atau menginovasi sesuatu menjadi lebih baik.
- 6) Metode kognitif ini mudah untuk diterapkan dan juga telah banyak diterapkan pada pendidikan di Indonesia dalam segala tingkatan (Rahmah, 2022).

Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Nugroho, 2015). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dibuat sebuah kesimpulan bahwa kognitivisme merupakan sebuah teori yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Teori belajar kognitivisme ini digunakan dalam penelitian sebagai landasan

pemikiran untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pembelajaran dengan model kooperatif tersebut dapat memaksimalkan ingatan yang dimiliki oleh peserta didik untuk mengingat semua materi-materi yang diberikan karena pada pembelajaran kognitif salah satunya menekankan pada daya ingat peserta didik untuk selalu mengingat akan materi-materi yang telah diberikan.

c. Teori Behavioristik

Teori belajar merupakan landasan yang digunakan dalam pengaplikasian proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik serta perancangan metode kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Teori belajar paling umum yang sering dikemukakan oleh para ahli ada beberapa macam seperti teori humanistik, kognitif, konstruktivisme, dan behavioristik. Penelitian ini menggunakan teori belajar behavioristik yang merupakan teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan dari respon peserta didik terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Teori behaviorisme ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, seperti tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat (Rohmah, 2017). Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah (Wahab, 2021). Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) ke orang yang belajar atau pembelajar.

Teori belajar behavioristik ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, dalam teori ini perubahan perilaku peserta didik akan dapat diukur, diamati dan dihasilkan dari respon peserta didik terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa peserta didik dapat memperoleh serta memproses pembelajaran melalui perkembangan perilaku. Teori ini dapat dikatakan sebagai teori yang menekankan tentang bagaimana suatu informasi dapat merubah perilaku seseorang yang kemudian digunakan sebagai hasil belajar.

Berdasarkan teori pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah teori konstruktivisme, kognitivisme, dan behavioristik. Teori konstruktivisme digunakan peneliti sebagai landasan teori untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memberikan peserta didik keleluasan berpikir dan mempraktikkan teori tersebut dalam kehidupannya. Teori kognitivisme digunakan peneliti sebagai landasan yang mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan sudah terbentuk dalam diri seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Teori behavioristik yakni teori digunakan peneliti sebagai teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan dari respon peserta didik terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Gagne menggolongkan lima kategori hasil belajar yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap (Amarudin, 2019). Kategori yang digunakan pada penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan intelektual atau pada ranah kognitif hasil belajar.

B. Hakikat Pembelajaran

1. Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran melibatkan komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Ariani, 2022). Pembelajaran ialah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Rindaningsih, 2019). Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran dalam proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, pada umumnya menyangkut hubungan antara pendidik dengan peserta didik. Mengajar pada hakikatnya merupakan proses transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai dan sebagainya dari seorang pengajar kepada peserta didik (Ariani dkk., 2022). Kunci keberhasilan pendidikan adalah keterlibatan penuh peserta didik sebagai warga belajar dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses yang mengatur dan mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik mengikuti proses belajar (Pane & Dasopang, 2017).

Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* karena model pembelajaran ini dinilai memiliki karakteristik penekanan pada keterampilan sosial peserta didik (Prasetyo, 2020). Tipe model *cooperative learning* yang digunakan adalah tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*). *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu dengan yang lain sebagai satu tim. Peserta

didik membentuk kelompok belajar secara heterogen dengan masing-masing beranggotakan 4-5 orang. Kelompok belajar tersebut memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, sehingga dalam menguasai materi dan menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota harus saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran (Wulandari, 2022).

Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang menyangkut hubungan antara pendidik dengan peserta didik. Proses ini mengatur dan mengorganisasi lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik mengikuti proses belajar. Pembelajaran ini dapat disimpulkan sebagai proses kegiatan penyampaian pengetahuan dan informasi, serta terikat dengan pengaturan yang dapat memotivasi dan mendorong peserta didik untuk mengikuti proses belajar. Pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan pembelajaran model *cooperative learning* tipe STAD dengan mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penilaian yang diukur pada akhir suatu proses pembelajaran. Sudjana menyatakan hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya. Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Sudjana, 2016). Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini kemudian akan selalu melekat pada diri peserta didik karena telah menjadi bagian dalam kehidupan mereka.

Taksonomi dalam pendidikan dibuat untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan tujuan pendidikan. Benjamin S. Bloom

mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Mahmudi dkk., 2022). Hasil belajar adalah penilaian akhir setelah peserta didik menerima pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima atau memperoleh pengalaman pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019).

Berdasarkan pengertian hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari keseluruhan proses pembelajaran yang terjadi pada diri peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia memiliki pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini digunakan pada penelitian ini menyangkut ranah kognitif sebagai penilaian hasil dari kegiatan belajar. Ranah kognitif yang digunakan adalah pada level kognitif C3 (menentukan), C4 (menganalisis), dan C5 (menyimpulkan).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara beragam faktor yang mempengaruhinya, baik secara internal maupun eksternal (Susanto, 2016). Rumitnya faktor internal pada diri individu dan kompleksnya faktor lingkungan sebagai stimulus, maka secara sistematis setidaknya faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi sebagai faktor internal dan eksternal (Karwono & Heni, 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yakni faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu (Damayanti, 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ini dapat dikategorikan sebagai berikut. Faktor internal, faktor ini berhubungan dengan kondisi dari dalam peserta didik yang meliputi kesehatan fisik, minat dan motivasi belajar, kebiasaan belajar, serta kecerdasan dan

ketekunan. Faktor eksternal, faktor ini berkaitan dengan faktor dari luar peserta didik yang meliputi kondisi lingkungan sekitar peserta didik, misalnya hubungan dengan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Peserta didik yang hidup dengan keluarga yang bermasalah, kurang perhatian dari orangtuanya, serta perilaku buruk yang dicontohkan oleh orangtuanya akan ikut mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Susanto, 2016).

Berdasarkan pemaparan mengenai faktor-faktor tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor dari dalam dan dari luar akan saling mempengaruhi keberhasilan peserta didik pada hasil belajar. Faktor-faktor ini meliputi motivasi dari dalam diri peserta didik dan lingkungan yang mempengaruhinya. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, pengelihatn, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat. Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, dapat dikelompokkan menjadi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Hal ini menjadi penting bagi pendidik untuk mengetahui berbagai kendala dan faktor belajar peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal.

Selaras dengan hal tersebut, penelitian ini lebih memfokuskan pada faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut salah satunya berupa lingkungan belajar dan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan pada pembelajaran tersebut adalah *website* pembelajaran. *Website* pembelajaran ini mampu mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *website* sebagai media pembelajaran ini diharapkan mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk pengembangan keterampilan bertanya, memahami diri dan lingkungan sekitarnya dengan mengembangkan pengetahuan serta konsep pembelajaran. Pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap berbagai pengetahuan mengenai fenomena yang terjadi di sekitarnya (Nuryani dkk., 2023). Pembelajaran IPAS memiliki manfaat dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai deskripsi standar profil peserta didik Indonesia. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan *curiosity* (rasa ingin tahu) terhadap peristiwa yang terjadi di sekitarnya (Suhelayanti dkk., 2023).

Keingintahuan ini dapat mendorong peserta didik untuk memahami cara kerja alam semesta dan berinteraksi dengan kehidupan makhluk hidup di bumi. Pemahaman ini digunakan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi sebagai upaya mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Berdasarkan uraian tujuan tersebut, disimpulkan bahwa pelajaran IPAS pada peserta didik SD/MI bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan berupa keterampilan bertanya, berpikir kreatif, dan kritis hingga memunculkan nilai-nilai agama dengan sikap kejujuran, toleransi, bekerja keras, disiplin, memahami diri serta lingkungannya dan komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

Pembelajaran IPAS juga bermanfaat untuk menambah wawasan dan keingintahuan peserta didik tentang lingkungan sekitarnya karena peserta didik tidak hanya belajar dari buku, tetapi juga dari lingkungan sekitar (Andreani & Gunansyah, 2023). Pembelajaran ini juga dapat dijadikan alat pengembangan bakat dalam diri peserta didik agar tidak hanya belajar materi, tetapi juga melakukan kegiatan praktek. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih peserta didik memiliki sikap ilmiah, seperti kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu

yang tinggi, kemampuan menganalisis suatu masalah serta kemampuan dalam mengambil kesimpulan yang tepat dan mewujudkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

Pembelajaran IPAS mulai digunakan pada kurikulum terbaru, yakni kurikulum merdeka yang merupakan pembelajaran yang digabung antara pelajaran IPA dan IPS. Penggabungan mata pelajaran ini tidak serta merta menggabungkan isi pelajarannya seperti halnya tematik, namun pada implementasinya kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Pembelajaran IPAS dengan pendekatan IPA diajarkan pada semester satu dan pendekatan IPS diajarkan pada semester dua. Pembelajaran ini dinilai mampu memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan berpikir (Nuryani dkk., 2023).

Berdasarkan pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah dinilai mampu memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan berpikir. Pembelajaran IPAS pada penelitian ini disesuaikan dengan penerapan kurikulum merdeka yakni pada semester dua peserta didik diarahkan pada pendekatan IPS. Pendekatan IPS ini menggunakan materi pembelajaran pada BAB VI kelas V sekolah dasar dengan judul besar “Karakteristik Geografis Wilayah Indonesia”.

2. Aspek dan Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan sikap, kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam merespons serta menyelesaikan beragam masalah sosial yang terjadi pada dirinya baik di lingkungan terkecil maupun di lingkungan masyarakat (Suhelayanti dkk., 2023). Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial. Pendidikan IPS dimaksudkan mampu

memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Hopeman dkk., 2022).

Pembelajaran IPS akan memberikan informasi atau pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat serta wawasan kepada peserta didik mengenai siapa dirinya, masyarakat dan bangsanya, serta perkembangan kehidupan kebangsaan di masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Maka hal tersebut tidak luput dari peran pendidik yang sangat penting agar transformasi ilmu ini menjadi baik dan tepat. Jika ditanamkan sejak dini, maka akan lebih baik karena mampu berpengaruh sebagai pedoman peserta didik dan diharapkan menjadi budaya bagi dirinya sendiri yang kelak memberikan pengaruh serta sumbangsih kepada masyarakat sekitar (Rahmad, 2016).

Beberapa tujuan pendidikan IPS yang dikemukakan di atas menggambarkan bahwa dengan diterapkan dan diaplikasikan ke dalam pembelajaran IPS di sekolah guna mampu menjadikan peserta didik menjadi warga masyarakat dan warga negara yang baik. Implementasi dari pendidikan IPS di sekolah mengharapkan peserta didik yang peka terhadap masalah sosial dan mampu memberikan solusi penyelesaiannya. Pembelajaran atau pendidikan IPS dapat membentengi peserta didik dalam menghadapi arus globalisasi dan modernisasi yang terus berkembang, karena di dalamnya diajarkan berbagai masalah sosial dan kehidupan manusia (Hilmi, 2017). Sehingga diharapkan peserta didik dapat memiliki pengetahuan yang logis, objektif dan didukung dengan informasi dan fakta, serta mampu mengambil keputusan, dan mencari solusi untuk menyelesaikan masalah dengan tepat dan mendalam.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan

lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS pada penelitian ini merupakan bagian dari mata pelajaran IPAS di semester dua pada penerapan kurikulum merdeka.

D. Media Pembelajaran Visual dan Website Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan medium atau perantara dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Media dalam perspektif pembelajaran adalah pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal (Sapriyah, 2019). Pembelajaran dalam proses pendidikan diartikan sebagai sesuatu yang memiliki keterkaitan sangat kuat sehingga tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya (Darmadi, 2017). Media pembelajaran menurut Muhson pada dasarnya merupakan “perangkat lunak” (*software*) yang berupa pesan atau informasi dan disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima oleh peserta didik (Mustikawati, 2019).

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga

sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Hamzah dkk., 2022). Media pembelajaran dalam perkembangannya saat ini bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar. Media pembelajaran sangat beragam sehingga seorang pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam sekolah atau di dalam kelas agar suatu tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan (Sapriyah, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran dalam perkembangannya saat ini juga mampu menjadi sumber belajar. Pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam sekolah atau di dalam kelas agar suatu tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan.

2. Pengertian Media Pembelajaran Visual

Media visual merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendukung dan membantu penyampaian materi pembelajaran. Media visual merupakan semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata (Ngubaidillah dkk., 2020). Pembelajaran visual merupakan media yang dimanfaatkan dengan cara dilihat saja, tidak mengandung unsur suara dalam penggunaannya. Media berbasis visual merupakan jenis media yang memiliki unsur utama berupa bentuk nyata, tekstur, dan warna dalam penyajiannya (Nurfadhillah dkk., 2021).

Penyajian media visual yang menarik dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual dapat dimanfaatkan

dengan baik oleh siswa dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual dapat ditunjukkan dalam dua bentuk. Bentuk pertama yaitu media visual yang menampilkan gambar diam seperti gambar, lukisan, patung, slide, dan berbagai benda yang dibuat dengan cara mencetak. Bentuk kedua yaitu menampilkan gambar atau simbol yang bergerak atau seperti alat peraga tengkorak manusia, alat peraga arus listrik, dan lain-lain (Dananjaya, 2017). Setiap media pembelajaran bertujuan membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Penyajian media visual yang menarik dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa dengan menggunakan indera penglihatan. Penggunaan media pembelajaran visual pada penelitian ini digunakan di kelas kontrol sebagai pembandingan kelas eksperimen yang menggunakan implementasi *website* pembelajaran.

3. Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran Visual

Setelah melakukan pemilihan media yang tepat dan menggunakannya, pendidik perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan setiap media, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat disajikan dengan baik. Media pembelajaran berbasis visual memiliki beberapa kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Hamalik media visual mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan media grafis yang lain (Hamalik, 2015). Kelebihan tersebut yaitu: (1) memiliki sifat konkret, (2) mengatasi ruang dan waktu, (3) menjelaskan suatu masalah, (4) murah dan mudah, (5) meminimalis keterbatasan pengamatan mata. Bersifat konkret artinya gambar atau foto yang ditampilkan dalam media visual dapat digunakan oleh peserta didik dengan jelas dan nyata yang menunjukkan materi atau pesan disampaikan.

Mengatasi ruang dan waktu yang dapat meminimalis penggunaan waktu untuk menunjukkan objek sesungguhnya yang berada jauh dari lokasi sekolah. Media visual dapat menjelaskan suatu masalah dalam materi pembelajaran, memungkinkan suatu masalah atau fenomena dipahami secara sama (Arlina dkk., 2023). Media visual ini dapat dibuat sendiri dengan biaya yang terjangkau bahkan dapat memanfaatkan barang-barang bekas yang dapat diolah serta mudah dalam penggunaannya. Meminimalis keterbatasan penglihatan mata maksudnya untuk menerangkan objek tertentu yang sulit disajikan secara nyata maka dapat dipergunakan media berupa foto atau gambar.

Media pembelajaran berbasis visual memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Kekurangan dari media pembelajaran berbasis visual antara lain:

- a. Media visual terkadang kurang praktis dan memerlukan waktu pembuatan yang lama,
- b. Media visual tidak diikuti oleh audio, sehingga memerlukan penjelasan dari pendidik tentang materi pembelajaran,
- c. Memerlukan bahan pembuatan dan desain media yang bagus dan praktis, agar media visual dapat bertahan lama, sehingga proses pembuatannya cukup rumit,
- d. Apabila terjadi kesalahan dalam media tersebut, maka sulit untuk diperbaiki, bahkan bisa jadi membongkar dan mulai membuat atau mencetak dari awal lagi media tersebut (Wati, 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pendidik perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan setiap media, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat disajikan dengan baik. Media visual memiliki beberapa kelebihan diantaranya memiliki sifat konkret, mengatasi ruang dan waktu, menjelaskan suatu masalah, murah dan mudah, dan meminimalis keterbatasan pengamatan mata. Adapun kekurangan dari media pembelajaran visual ini antara lain, media visual terkadang kurang

praktis dan memerlukan waktu pembuatan yang lama, media visual tidak diikuti oleh audio, sehingga memerlukan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran, memerlukan bahan pembuatan dan desain media yang bagus dan praktis, agar media visual dapat bertahan lama, sehingga proses pembuatannya cukup rumit, dan apabila terjadi kesalahan dalam media tersebut, sulit untuk diperbaiki, bahkan membongkar dan mulai membuat dari awal media tersebut.

4. Pengertian Media *Website* Pembelajaran

Media yang digunakan pada *website* pembelajaran ini adalah jenis multimedia. Multimedia terdiri dari dua kata, yakni multi yang memiliki arti banyak atau lebih dari satu, dan media yang dapat diartikan sebagai perantara atau medium dalam menyampaikan suatu pesan. Media merupakan segala sesuatu yang memiliki tujuan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan pendengaran sehingga kelak akan berpengaruh pada proses belajar pada diri penerima (Ilyas, 2020). Penerima dalam hal ini haruslah disesuaikan dengan target atau objek yang telah ditentukan agar pesan yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik. Penyesuaian objek penerima pesan ini kemudian akan menjembatani adanya beragam jenis-jenis media.

Beragamnya jenis-jenis media tersebut dikategorikan, seperti media audio, media visual, dan media audio visual. Penggabungan dari beragam jenis-jenis media dapat disebut dengan multimedia atau media yang mencakup teks, audio, gambar atau visual, video, benda hasil rekayasa, dan manusia (Manurung, 2020). Penggunaan multimedia memiliki nilai tambahan dalam suatu pembelajaran karena akan mendorong peserta didik untuk memberikan umpan balik dan tanggapan dalam suatu pembelajaran (Fibriani dkk., 2014). Sikap peserta didik ini akan membangun pembelajaran yang interaktif bagi mereka sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari apabila media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan pembelajarannya.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa prinsip pembelajaran harus memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai upaya peningkatan perkembangan pendidikan sangat tergantung pada jumlah dan kemampuan para ahli dalam bidang pendidikan (Tazkia & Juliani, 2019). Salah satu kemampuan pokok bagi pendidik adalah dapat membuat multimedia interaktif sebagai penunjang media pembelajarannya. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program aplikasi perangkat lunak (*software*) yang terdiri dari berbagai unsur media seperti teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan interaktif untuk keperluan dalam suatu pembelajaran (Pratomo & Irawan, 2015).

Multimedia interaktif ini dapat dioperasikan salah satunya dalam bentuk situs web. Situs web atau *website* merupakan salah satu media yang melampirkan informasi dan publikasi serta dapat dimanfaatkan oleh sekolah, *website* adalah aplikasi internet yang paling mudah diakses tanpa terbatas oleh jaringan wilayah geografis (Hariyanto, 2015). Konsep yang terkenal dengan sebutan *e-learning* atau media pembelajaran berbasis web ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pembelajaran menuju bentuk digital, baik secara isi (*content*) maupun sistemnya.

Media pembelajaran berbasis *website* pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik tetapi peserta didik juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya (Januarisman & Ghufro, 2016). Lancashire menjelaskan bahwa menautkan multimedia ke dalam *website* akan menguntungkan peserta didik dan pendidik. Pendidik maupun peserta didik dapat mengakses sumber belajar yang lebih lengkap, menggunakan *hyperlink*, materi pembelajaran dapat diperbaharui setiap waktu, materi diakses setiap waktu

serta bisa menyimpan file yang tidak ditemukan pada buku, misalnya video, grafik serta spektra (Meduri dkk, 2022).

Berdasarkan pengertian media dan *website* pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media diartikan sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan. Implementasi *website* pembelajaran merupakan penerapan alat bantu dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. *Website* pembelajaran mencakup multimedia yang berisikan pesan *visual* (gambar, tabel, peta, grafik, dll), pesan *audio* (suara, *backsound*, dll), dan pesan audiovisual (video). Jenis media yang termuat pada implementasi *website* pembelajaran ini meliputi media visual dan media audio visual. Media visual berupa gambar peta pada materi pembelajaran dan media audiovisual berupa video pembelajaran yang terlampir pada halaman *website*.

5. Tujuan, Kelebihan, dan Kekurangan *Website* Pembelajaran pada Aplikasi Canva

Penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran memiliki pengaruh dan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan penggunaan multimedia interaktif dinilai lebih menarik, menyenangkan, dan mendidik serta mampu memberikan motivasi belajar sehingga lebih berkorelasi positif dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik (Rahmawati & Hidayati, 2022). Multimedia berfungsi untuk memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Multimedia interaktif telah terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Manurung, 2020).

Motivasi peserta didik dipengaruhi oleh tampilan multimedia interaktif yang menarik. Hal lainnya yang menjadi kelebihan bagi multimedia interaktif yakni multimedia mempunyai potensi untuk mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda (Husna, dkk., 2017). Penggunaan

multimedia ini akan diimplementasikan pada sebuah aplikasi yang dapat dengan mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi Canva. Dilansir berdasarkan halaman web Canva, aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang mendukung pendidikan dan pembelajaran, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas.

Aplikasi ini digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, G, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Triningsih yang memaparkan bahwa aplikasi Canva sangatlah membantu tenaga pendidik dalam merancang media pembelajaran yang menarik (Mudinillah, 2021). Sebelumnya, aplikasi Canva hanya dapat digunakan untuk mengedit foto, video, poster, dan *power point*. Namun seiring dengan pembaruan, aplikasi Canva kini dapat digunakan untuk membuat suatu *website* dengan berbagai pilihan yang termuat pada halaman beranda.



Gambar 2. Aplikasi Canva (website pembelajaran)

Pembuatan *website* ini didukung dengan kelebihan pada aplikasi Canva yang memiliki berbagai macam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran dengan banyaknya fitur yang telah disediakan. Kelebihan lainnya yakni dapat menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat secara praktis digunakan sehingga proses

mendesain tidak harus menggunakan perangkat komputer, tetapi dapat dilakukan dengan gawai sekalipun (Rizanta & Arsanti, 2022). Desain pada gawai seringkali digunakan oleh kalangan pendidik ataupun mahasiswa sebagai calon pendidik. Penggunaan Canva bagi pendidik yakni, mereka mampu merancang presentasi pembelajaran sekaligus membuat rekamannya, sehingga hal tersebut dapat membantu pendidik lainnya dalam meningkatkan literasi digital serta kreativitas mengajar mereka (Maolida & Salsabila, 2021).

Kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh waktu, semakin lama pendidik mempelajari dan mengasah kemampuannya maka pendidik akan semakin mahir. Mempelajari cara kerja aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk mengakses *website* pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang berlangsung tetap konsisten dan tidak memiliki gangguan pada pembelajaran. Kekurangan lainnya adalah untuk beberapa fitur template tidak tersedia gratis atau membutuhkan biaya langganan, tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah karena masih tersedianya template *website* yang menarik untuk digunakan sebagai bahan media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diberikan kesimpulan bahwa tujuan serta implementasi multimedia berbasis *website* pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga lebih berkorelasi positif dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mendidik. Kelebihan aplikasi Canva ini yakni dengan penggunaan aplikasi ini mampu meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran dengan banyaknya fitur yang telah disediakan. Namun tidak hanya kelebihan, aplikasi ini juga memiliki kekurangan yakni untuk mengakses *website* pembelajaran harus tersedia koneksi internet yang kuat agar pembelajaran yang berlangsung tetap konsisten dan tidak memiliki gangguan internet.

6. Langkah-langkah Perancangan dan Implementasi *Website* pada Pembelajaran di Kelas

Pada proses pembuatan *website* pembelajaran oleh bantuan aplikasi Canva, kreativitas pendidik akan diuji mampukah untuk membuatnya menjadi menarik. Maka dari itu, diperlukan langkah-langkah pembuatan multimedia menggunakan aplikasi Canva yang dilansir pada keterangan *website* resmi sebagai berikut.

- a. Pertama, pendidik perlu menyiapkan aplikasi dan akun gmail aktif.
- b. Pendidik *login* pada aplikasi Canva.
- c. Setelah berada pada aplikasi, pendidik dapat mencari dengan kata kunci '*Website*'.
- d. Selanjutnya, pendidik dapat memilih berbagai template yang terlampir serta dapat langsung disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan menyesuaikannya dengan berbagai elemen pendukung.
- e. Pendidik mempublikasikan situs web dan membagikan link *website* pembelajaran saat dimulainya pembelajaran.

Langkah pembuatan ini sangatlah mudah untuk diterapkan pendidik dan hasilnya mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik. Terlebih pada mata pelajaran IPAS yang materinya bersifat luas, maka adanya pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik melihat objek yang dipelajari secara langsung serta menumbuhkan ketertarikan peserta didik pada kegiatan pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Penerapan media pembelajaran berbasis *website* ini dapat menggunakan beberapa langkah, seperti langkah persiapan, penggunaan, evaluasi, dan tindak lanjut (Wahyuni, 2022).

- a. Langkah pertama, peneliti melakukan persiapan dan bertindak sebagai pendidik. Peneliti menyajikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang memudahkan para peserta didik dalam menggunakannya. Desain pada *website* tersebut dibuat semenarik mungkin supaya meningkatkan motivasi peserta didik

dalam belajar semakin tinggi yang nantinya akan memberikan efek terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti mengkombinasikan *website* dengan beberapa instrumen, seperti teks, gambar, video, dan soal yang bisa peserta didik kerjakan untuk melatih pengetahuan serta melatih keterampilan peserta didik dalam menggunakan perangkat komputer.

- b. Langkah kedua yaitu langkah penggunaan media *website* dalam pembelajaran berkelompok, termasuk didalamnya adalah laman berdiskusi dan LKPD digital berbasis teknologi. Penerapan teknologi yang dipadukan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Media berbasis *website* ialah media pembelajaran yang dibuat melalui teknologi internet, media tersebut memiliki beberapa tampilan menu, sebagai berikut.
 - 1) Halaman profil dan rumah,
 - 2) Halaman pengantar IPAS (capaian dan tujuan pembelajaran),
 - 3) Halaman peta (materi),
 - 4) Halaman ayo berdiskusi (aktivitas kelompok),
 - 5) Halaman video pembelajaran,
 - 6) Halaman LKPD (link *liveworksheet*)
- c. Langkah ketiga adalah evaluasi. Peneliti memberikan soal pengetahuan dan keterampilan yang ada di media *website* tersebut dan dikerjakan secara berkelompok. Soal dan kuis dibuat dengan menarik melalui link *liveworksheet* yang nantinya akan dikerjakan oleh para peserta didik.
- d. Langkah keempat adalah tindak lanjut yang diberikan pendidik kepada peserta didik dan dikerjakan secara kelompok, setelah berdiskusi masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Setelah itu diakhir pembelajaran, pendidik memberikan penghargaan pada tim yang sudah berani menyampaikan hasil diskusinya.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan *website* pembelajaran ini memuat langkah persiapan, penggunaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Implementasi media *website*

pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Model pembelajaran yang dipakai peneliti adalah *cooperative learning*, penggunaan model ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang menyukai pembelajaran secara berkelompok. Langkah-langkah pada penerapan *website* dalam pembelajaran ini adalah penyajian materi, membimbing peserta didik dalam bentuk kelompok, berdiskusi pada lembar diskusi dan LKPD digital, dan evaluasi serta penghargaan tim. Selain itu penggunaan perangkat atau *device* masih memerlukan pendampingan peneliti sehingga untuk memudahkan pemantauan, maka model pembelajaran kooperatif tersebut diperlukan sebagai model yang digunakan pada penelitian.

E. Penelitian Relevan

Pada penelitian sebelumnya terdapat keselarasan atau relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, berikut beberapa diantaranya.

1. Judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Salsabilah Ainun Hasna dan Siti Sahronih. Diterbitkan Periskop: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan, dipublikasi pada Mei 2022. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa terdapat pengaruh positif media pendidikan interaktif berbasis *Website Google Sites* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Penggung. Hal ini menunjukkan bahwa alat bantu pendidikan interaktif berbasis situs web *Google Sites* efektif dapat digunakan sebagai alat pendukung untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yakni penggunaan *website* pembelajaran sebagai media dalam melakukan pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan yakni pada mata pelajaran yang digunakan.
2. Judul “Pengembangan Multimedia Berbasis Web Muatan IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Yeni Eliza Ferawati, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin. Diterbitkan Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dipublikasikan pada 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

pengembangan multimedia berbasis web muatan IPA kelas V di sekolah dasar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yakni pembelajaran dengan multimedia berbasis *website* pembelajaran. Namun penelitian ini memiliki perbedaan yakni pada mata pelajaran yang dipakai, pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah IPA sedangkan mata pelajaran yang penulis gunakan adalah IPAS.

3. Judul “Pengaruh Multimedia Berbasis *Website* pada Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Desi Rahmawati dan Yulia Maftuhah Hidayati. Diterbitkan Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, dipublikasi pada 3 November 2022. Berdasarkan dari uji hipotesis serta hasil uji analisis data bisa diambil kesimpulan bahwa multimedia berbasis *webite* pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Jatilor. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yakni penggunaan *website* pembelajaran sebagai media dalam melakukan pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan yakni pada mata pelajaran dan objek penelitian.
4. Judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Novi Maolida, Maisarah, Cyndi Prasetya. Diterbitkan Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, dipublikasi pada 1 Juli 2023. Berdasarkan hasil dan uji validitas yang dilakukan oleh pakar ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis canva mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yakni persamaan dalam hal mata pelajaran yang digunakan dan penggunaan *website* pembelajaran sebagai media dalam melakukan pembelajaran. Namun penelitian ini memiliki perbedaan yakni pada objek penelitian, pada penelitian ini objek yang digunakan adalah kelas IV sekolah dasar sedangkan objek penelitian yang akan dilakukan penulis adalah kelas V sekolah dasar.

5. Judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Dinamis pada Proses Pembelajaran Menulis Teks Puisi Rakyat Siswa SMP Kelas VII” yang ditulis oleh Wanti Wahyuni, Ika Mustika, dan Enung Nurhayati. Diterbitkan Jurnal Parole (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), dipublikasi pada Januari 2022. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *website* dinamis membuat kondisi didalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Peserta Didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar dari dimulainya pembelajaran hingga akhir. Akan tetapi, wajib juga diperhatikan oleh pendidik bahwa, pendidik harus selalu mengarahkan kepada semua siswa agar selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik pun harus bisa memperhatikan peserta didiknya yang terlihat pasif untuk memberikan kesempatan agar siswa tersebut nantinya terbiasa untuk melakukan kegiatan pembelajarn dengan aktif. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada mata pelajaran dan peserta didik yang digunakan sebagai sampel pada penelitian.

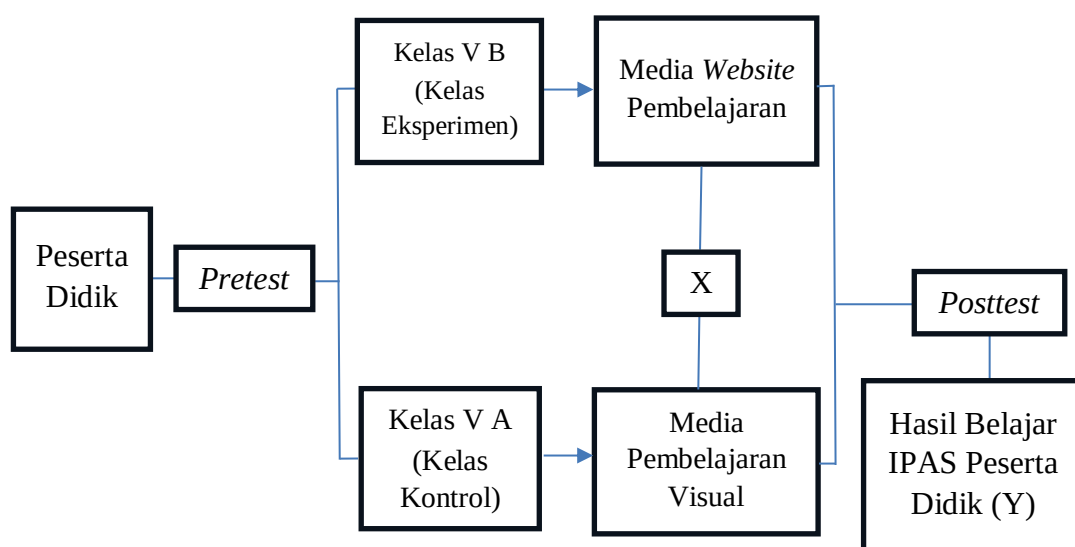
F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah gambaran konsep mengenai hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya yang dijelaskan secara teoritis. Kerangka pemikiran ini merupakan keterangan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan (Sugiyono, 2017). Maka disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan yang kemudian dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti dan digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, terdapat permasalahan yang ditemukan yakni masih rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS, kurangnya penerapan media pembelajaran berbasis digital di kelas, dan belum maksimal dalam penggunaan *website* pembelajaran sebagai media pembelajaran digital.

Peningkatan literasi digital untuk mencapai hasil belajar yang optimal, memerlukan pembelajaran berbasis teknologi agar dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik yang salah satunya yaitu dengan implementasi *website* pembelajaran. Ketercapaian hasil belajar diukur dengan menggunakan tes yang dilakukan pada sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Keterangan X merupakan variabel bebas yang dalam penelitian ini menggambarkan implementasi *website* pembelajaran dan keterangan Y merupakan variabel terikat yang pada penelitian ini menggambarkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan kelas kontrol untuk membandingkan pengaruh mana yang lebih baik antara implementasi *website* pembelajaran pada kelas eksperimen atau penggunaan media pembelajaran visual pada kelas kontrol.

Langkah-langkah pada penerapan *website* dalam pembelajaran ini adalah penyajian materi, membimbing peserta didik dalam bentuk kelompok, berdiskusi pada lembar diskusi dan LKPD digital, dan evaluasi serta penghargaan tim. Melalui *website* pembelajaran dapat membuat peserta didik antusias dan aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan *website* pembelajaran akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Berdasarkan uraian di atas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Implementasi *website* pembelajaran (variabel bebas)

Y = Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar (variabel terikat)

→ = Pengaruh

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
2. Terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
3. Terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penggunaan media visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017). Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) yang dalam penelitian ini yaitu implementasi *website* pembelajaran (X) dan hasil belajar IPAS (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi. Kemudian untuk subjek penelitian ialah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2023/2024.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen yang berbentuk *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel (X) implementasi *website* pembelajaran terhadap (Y) hasil belajar IPAS. Desain *non-equivalent control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Langkah awal dalam desain penelitian yang dilakukan yaitu peneliti menentukan kelas mana yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan penilaian tengah semester tahun pelajaran 2023/2024.

Peneliti melakukan *pretest* untuk menilai pengetahuan awal peserta didik, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Selanjutnya peneliti akan melaksanakan proses pembelajaran, dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa implementasi *website* pembelajaran dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan seperti kelas eksperimen, melainkan menggunakan media pembelajaran visual. Sebelum memberikan perlakuan berupa implementasi *website* pembelajaran pada kelas eksperimen pendidik memberikan tes untuk mendapatkan nilai *pretest*, kemudian setelah diberikan perlakuan pendidik melakukan tes untuk mendapatkan nilai *posttest*.

Pendidik pada kelas kontrol tetap memberikan tes untuk mendapatkan nilai *pretest*, kemudian setelah diberikan perlakuan berupa implementasi media pembelajaran visual, pendidik memberikan tes untuk mendapatkan nilai *posttest*. Berikut ini merupakan desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini.

<i>Subject</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	Y	O ₄

Gambar 4. Desain eksperimen

Keterangan:

- O₁ = nilai *pretest* kelompok eksperimen
- X = perlakuan menggunakan media *website* pembelajaran
- O₂ = nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O₃ = nilai *pretest* kelompok kontrol
- Y = perlakuan menggunakan media pembelajaran visual
- O₄ = nilai *posttest* kelompok kontrol

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sidodadi, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V SD Negeri 1 Sidodadi Tahun Pelajaran 2023/2024.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pendahuluan

- a. Menentukan lokasi penelitian yaitu di SD Negeri 1 Sidodadi.
- b. Peneliti membuat surat izin observasi pendahuluan ke sekolah.
- c. Menentukan pelaksanaan penelitian pendahuluan pada tanggal 27 September 2023 di SD Negeri 1 Sidodadi.
- d. Melaksanakan penelitian pendahuluan dengan mewawancarai dan melakukan pengamatan terkait kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik berikut metode mengajarnya.
- e. Mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dan menentukan kelas eksperimen dan kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun modul ajar kelompok eksperimen (Kelas V B SD Negeri 1 Sidodadi) dan kelompok kontrol (Kelas V A SD Negeri 1 Sidodadi).
- b. Menyusun kisi-kisi serta instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- c. Membuat media pembelajaran *website* dengan aplikasi Canva.
- d. Peneliti melakukan uji instrumen, yang dilakukan di SD Negeri 3 Sidodadi. Peneliti memilih sekolah tersebut karena memiliki kesamaan karakteristik dengan sekolah yang akan diteliti, baik dari peserta didik atau keadaan sekolahnya, serta dikarenakan jaraknya yang dekat antar ke dua sekolah tersebut.
- e. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen (Kelas VB) dan kontrol (Kelas VA) SD Negeri 1 Sidodadi.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan

membentuk kelompok belajar menggunakan *website* pembelajaran (lampiran 11, halaman 104), sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran visual.

- c. Memberikan *posttest* (tes akhir) pada kelas eksperimen (Kelas VB) dan kelas kontrol (Kelas VA) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

4. Tahap Penyelesaian

- a. Mengolah dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan, baik data nilai *pretest* ataupun nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.
- b. Menyimpulkan dan menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dan sampel merupakan hal yang sangat penting pada suatu penelitian. Populasi dan penentuan sampel yang akan digunakan pada penelitian menurut Arikunto memaparkan bahwa populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan suatu objek dalam penelitian yang akan diteliti dan dicatat sesuai fakta yang ada di lapangan (Amin dkk., 2023). Populasi merupakan bagian dalam penelitian yang meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Populasi pada penelitian ini diambil dari keseluruhan jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi, yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah 35 peserta didik, berikut rincian tabelnya.

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi tahun pelajaran 2023/2024

No.	Kelas	Σ Peserta Didik
1.	V A	18
2.	V B	17
	Σ	35

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi.

2. Sampel Penelitian

Sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data utama dalam suatu penelitian. Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi untuk mewakili keseluruhan populasi. Selaras dengan penjelasan Sudjana yang menjelaskan bahwa sampel adalah bagian yang diambil dari populasi untuk diselidiki atau diteliti menggunakan teknik-teknik tertentu dan dinilai dapat mewakili populasi dalam suatu penelitian (Amin dkk., 2023). Teknik sampling yang digunakan peneliti pada penelitian ini mengambil teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh.

Sampling jenuh merupakan teknik dalam menentukan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017). Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Sidodadi khususnya pada kelas V dengan jumlah 35 orang peserta didik. Kelas VA digunakan sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 18 orang peserta didik dan kelas VB digunakan sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 17 orang peserta didik. Kelas VB digunakan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan terkait implementasi *website* pembelajaran, pengambilan sampel ini dilakukan secara acak karena kedua kelas bersifat homogen.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu komponen yang ditentukan peneliti dan digunakan untuk mendapatkan jawaban yang telah dirumuskan yakni berupa kesimpulan penelitian (Sahir, 2021). Variabel merupakan komponen utama dalam penelitian. Dalam menentukan variabel, peneliti harus memperjelas hipotesis penelitian dengan dukungan teoritis.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah implementasi *website* pembelajaran (X). Implementasi *website* pembelajaran ini digunakan sebagai media pembelajaran yang memerlukan jaringan internet serta termasuk media yang mudah diakses.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi (Y). Hasil belajar IPAS adalah faktor yang akan diamati peneliti untuk membuktikan adanya pengaruh signifikan terhadap implementasi *website* pembelajaran pada proses belajar mengajar.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media berbasis visual merupakan jenis media yang memiliki unsur utama berupa bentuk nyata, tekstur, dan warna dalam penyajiannya. Penyajian media visual yang menarik dapat mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.

b. Implementasi *Website* Pembelajaran

Implementasi *website* pembelajaran merupakan penerapan alat bantu dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. *Website* pembelajaran mencakup multimedia yang berisikan pesan *visual* (gambar, peta, dll), pesan *audio* (suara, *backsound*, dll), dan pesan audiovisual (video).

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan dari keseluruhan proses pembelajaran yang terjadi pada diri peserta didik. Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini menyangkut ranah kognitif sebagai penilaian hasil dari kegiatan belajar. Ranah kognitif yang digunakan adalah pada level kognitif C3 (menentukan), C4 (menganalisis), dan C5 (menyimpulkan).

2. Definisi Operasional Variabel

a. Media Pembelajaran Visual

Penggunaan media visual merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendukung dan membantu penyampaian materi pembelajaran. Penyajian media visual yang menarik dapat mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran visual pada penelitian ini digunakan di kelas kontrol sebagai pembanding kelas eksperimen yang menggunakan implementasi *website* pembelajaran. Media visual yang digunakan pada penelitian ini diberikan dalam bentuk media visual cetak yang bertujuan membantu penyampaian materi pembelajaran dengan baik.

b. Implementasi *Website* Pembelajaran (X)

Website pembelajaran menerapkan multimedia interaktif yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Multimedia interaktif pada *website* pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses pembelajaran, misalnya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan bantuan serta bimbingan pendidik atau orang tua. Kemudahan akses belajar pada peserta didik menjadi poin utama diterapkannya media pembelajaran ini. Selanjutnya penerapan pembelajaran media visual adalah dengan penggunaan peta dan gambar-gambar yang mendukung materi pembelajaran. Implementasi *website* pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Adapun langkah-langkah pada penerapan *website* dalam pembelajaran ini diantaranya adalah penyajian materi, membimbing peserta didik dalam bentuk kelompok, berdiskusi pada lembar diskusi dan LKPD digital, evaluasi serta penghargaan tim atau kelompok belajar.

c. Hasil Belajar IPAS (Y)

Hasil belajar adalah ketercapaian peserta didik dalam beberapa aspek, pada penelitian ini aspek yang dilihat adalah pada ranah kognitif.

Ketercapaian peserta didik tersebut diperoleh melalui kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar peserta didik diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* dengan tingkatan kognitif C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi) berdasarkan teori Taksonomi Bloom. Standar penilaian pada kurikulum merdeka tidak menggunakan KKM, sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan standar nilai 70,0 sebagai standar hasil belajar yang telah ditentukan berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik saat peneliti melakukan penelitian pendahuluan.

Tabel 3. Kategori Penilaian Peserta Didik

No.	Nilai Peserta Didik	Kategori
1.	(9,0 - 10,0)	sangat tinggi
2.	(7,0 - 8,9)	tinggi
3.	(5,0 - 6,9)	cukup
4.	(3,0 - 4,9)	rendah
5.	(0,0 - 2,9)	sangat rendah

Sumber: Pendidik (2023)

Penilaian diukur dengan melihat perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan *website* pembelajaran ini. Pengaruh tersebut dapat dilihat apabila hasil belajar meningkat dengan kelas eksperimen yang menggunakan *website* pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran visual.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data harus sesuai dengan metode agar hasilnya sesuai dengan tujuan penelitian awal atau hipotesis awal yang telah ditentukan (Sahir, 2021). Kesalahan dalam mengumpulkan data akan berakibat pada kesimpulan akhir, penelitian menjadi tidak relevan sehingga waktu dan tenaga yang dikeluarkan ketika pengumpulan data akan sia-sia.

1. Teknik Tes

Teknik tes adalah teknik penilaian yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu, melalui pengolahan secara kuantitatif yang hasilnya berbentuk angka. Tes pada umumnya difungsikan untuk mengukur kemampuan dengan jawaban

benar atau salah. Jawaban benar akan mendapat skor dan jawaban salah tidak mendapat skor. Maka, hasil pengukuran yang menggunakan tes sebagai teknik pengambilan data ini termasuk kategori data kuantitatif. Teknik tes yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan tes uji sebelum (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Untuk mendapatkan hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik, peneliti menggunakan instrumen tes yang telah disusun kemudian dilakukan uji coba terhadap kelas yang bukan merupakan subjek penelitian. Jumlah soal pada instrumen tes ini sebanyak 15 soal bentuk tes adalah pilihan jamak. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes (Hasil Belajar)

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Jumlah Soal	Nomor Setelah Validasi
Peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia.	Peserta didik dapat menentukan unsur dan kegunaannya dalam peta serta menentukan wilayah Indonesia secara astronomis	C3	1,2, 14,20	1,11
	Peserta didik dapat mengaitkan mata pencaharian, menganalisis cara menjaga kekayaan alam, serta menyeleksi akibat letak astronomis dan geografis	C4	3,5,6, 7,21, 22	2,3,5, 10
	Peserta didik dapat menyimpulkan pernyataan mendukung berdasarkan kondisi wilayah tertentu	C5	8,12, 15,16	4,8

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Jumlah Soal	Nomor Setelah Validasi
Peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia.	Peserta didik dapat menganalisis dampak positif dari suatu kondisi wilayah, menyeleksi manfaat pasar apung, menyeleksi ciri-ciri kenampakan alam	C4	4,11, 13,17	6,7,9
	Peserta didik dapat menyimpulkan jenis wilayah berdasarkan ciri-ciri yang terlampir dan menyimpulkan alasan utama Indonesia berpotensi besar dalam sektor perikanan	C5	10,18, 24	13,14
Jumlah			25	15

Sumber: Peneliti (2024)

I. Uji Prasyaratan Instrumen

1. Uji Validitas Soal

Validitas merupakan uji coba pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk melihat sejauh mana responden mengerti akan pertanyaan yang diajukan peneliti (Sahir, 2021). Jika hasil tidak valid ada kemungkinan responden tidak mengerti dengan pertanyaan yang kita ajukan. Analisis butir soal membutuhkan ketelitian pendidik dalam melakukan uji validitas, salah satunya adalah dengan penggunaan SPSS.

Uji validitas dapat dikorelasikan dengan nilai totalnya pada setiap pertanyaan. Nilai tiap pertanyaan dinyatakan nilai X dan nilai total dinyatakan sebagai skor Y. Peneliti melakukan pengujian validitas data dengan menggunakan SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada di pada *variable view*.
Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di *data view*.
- Selanjutnya, mencari nilai r hitung dengan klik *analyze – correlate - bivariate*.
- Pindahkan semua item variabel ke kotak *variables*. Pada *correlation coefficients* beri tanda *checkbox* (✓) pada *pearson*. Lalu, klik *ok*.

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Uji coba instrumen ini dilakukan pada 25 peserta didik di SD Negeri 3 Sidodadi. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan $N = 25$ dengan signifikansi 0,05 r_{tabel} adalah 0,413. Adapun rekap data hasil perhitungan tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validitas Butir Soal Tes

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1.	0.459	0.413	Valid	Dapat Digunakan
2.	0.261	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
3.	0.554	0.413	Valid	Dapat Digunakan
4.	0.094	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
5.	0.639	0.413	Valid	Dapat Digunakan
6.	0.304	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
7.	-0.094	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
8.	0.465	0.413	Valid	Dapat Digunakan
9.	0.306	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
10.	0.508	0.413	Valid	Dapat Digunakan
11.	0.439	0.413	Valid	Dapat Digunakan
12.	0.465	0.413	Valid	Dapat Digunakan
13.	0.110	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
14.	0.094	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
15.	0.430	0.413	Valid	Dapat Digunakan
16.	0.240	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
17.	-0.011	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
18.	0.435	0.413	Valid	Dapat Digunakan
19.	0.605	0.413	Valid	Dapat Digunakan
20.	0.439	0.413	Valid	Dapat Digunakan
21.	-0.077	0.413	In Valid	Tidak Dapat Digunakan
22.	0.475	0.413	Valid	Dapat Digunakan
23.	0.418	0.413	Valid	Dapat Digunakan
24.	0.430	0.413	Valid	Dapat Digunakan
25.	0.508	0.413	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil uji analisis validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 15 soal dan 10 soal lainnya dinyatakan tidak valid (lampiran 16, halaman 118). Peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Soal yang tidak valid tidak dapat digunakan pada penelitian dan soal yang valid akan

dilakukan uji reliabilitas, kesukaran soal, dan daya beda soal untuk kemudian dapat digunakan sebagai soal yang berkualitas.

2. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas digunakan untuk menguji kekonsistenan jawaban responden (Sahir, 2021). Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, umumnya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas jawaban responden semakin tinggi. Berikut adalah nilai koefisien realibilitas soal dan tingkat realibilitasnya.

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas Soal

No.	Nilai Koofisien Realibilitas	Tingkat Realibilitas
1.	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2.	0,21 – 0,40	Rendah
3.	0,41 – 0,60	Sedang
4.	0,61 – 0,80	Tinggi
5.	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2014)

Uji reliabilitas yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan program SPSS 25 *for windows*. Menurut Janna & Herianto (2021) langkah-langkah uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- Buka program SPSS lalu entry data nilai ke dalam *variable view* dan *data view*. Kemudian, klik *analyze—scale—reliability analyze*.
- Lalu, akan muncul tampilan *reliability analysis*.
- Pindahkan seluruh data variabel berupa skala (kecuali total) ke kolom *items* (sebelah kanan) dan pilih model *alpha*. Kemudian, klik *ok*.
- Setelah itu, data akan muncul dan lihat pada kolom *reliability statistics*.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan untuk menguji tingkat realibilitas soal tersebut menggunakan SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach*.

Perhitungan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,654$ untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien realibilitas (lampiran 17, halaman 121). Sehingga diperoleh

kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria realibilitas yang tinggi, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

3. Uji Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal digunakan untuk mengetahui level atau tingkat kesukaran pada setiap butir soal yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan indeks kesukaran. Semakin rendah indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut dan berlaku sebaliknya. Taraf kesukaran soal pada penelitian ini dihitung menggunakan program *SPSS 25 for Windows*. Peneliti melakukan pengujian taraf kesukaran soal dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada di pada *variable view*.
Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di *data view*.
2. Selanjutnya, klik menu *analyze* lalu *descriptive statistics*.
3. Selanjutnya, klik *frequencies*, pindahkan butir soal ke *variable* (kecuali total), kemudian klik *statistics* dan beri centang pada opsi *mean*.
4. Terakhir klik *continue*, dan klik *ok*. Setelah muncul hasil tingkat kesukaran dapat diketahui tingkat kesukaran soal.

Tabel 7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Taraf Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2014)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program SPSS tersebut, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mudah	1,5,12,13,19	5
2.	Sedang	2,3,4,6,7,8,9,10,11,14,15,16,17,18,20,21, 23,24,25	19
3.	Sukar	22	1

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui analisis uji taraf kesukaran soal yang diperoleh terdapat 5 soal dalam kategori mudah, kemudian terdapat 19 soal dalam kategori sedang dan 1 soal dalam kategori sukar (lampiran 18, halaman 122). Setelah menguji taraf kesukaran soal peneliti menggunakan soal dalam kategori mudah sampai sukar sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

4. Uji Daya Beda Soal

Daya beda dapat digunakan untuk membedakan tinggi atau rendahnya kemampuan peserta didik. Perhitungan ini bertujuan untuk melihat apakah butir soal tersebut berkriteria baik, cukup atau tidak baik. Pengujian daya beda soal pada penelitian ini dihitung menggunakan program *SPSS 25 for Windows*. Peneliti melakukan pengujian daya beda soal dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada di pada *variable view*.
Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di *data view*.
- Selanjutnya, klik menu *analyze* lalu *scale*, dan *reliability analyze*, pindahkan butir soal ke kolom *items* kecuali skor total.
- Selanjutnya, menu *statistic*, centang pada kolom *descriptive for item*, *scale*, dan *scaleif item deleted*, kemudian klik *continue*, dan klik *ok*.

Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Kriteria Validitas	Keterangan
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2014)

Merujuk pada hasil perhitungan menggunakan program SPSS tersebut, diketahui hasil uji daya beda soal seperti pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Hasil Uji Daya Beda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	2,6,9,16	4
2.	Cukup	8,11,12,15,18,20,22,23,24	9
3.	Baik	1,3,5,10,19,25	6
4.	Baik Sekali	-	0
5.	Tidak Baik	4,7,13,14,17,21	6

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 10, diketahui analisis uji daya beda soal yang diperoleh terdapat 4 soal dalam kategori jelek, kemudian terdapat 9 soal dalam kategori cukup dan 6 soal dalam kategori baik, serta terdapat 0 soal dalam kategori baik sekali (lampiran 19, halaman 123). Setelah menguji daya beda soal peneliti menggunakan soal dalam kategori cukup sampai baik saja sebagai soal *pretest* dan *posttest* sedangkan soal dalam kategori jelek didrop dari daftar soal, hal ini dikarenakan soal dengan kategori jelek memiliki daya pembeda yang lemah sekali, sehingga jika digunakan tidak dapat menjadi penentu mana peserta didik yang kurang mampu atau tidak tahu dengan peserta didik yang mampu.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif. Analisis data yang digunakan adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sidodadi. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah sebagai berikut.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS 25 *for windows* dengan uji *Shapiro Wilk*, jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini merupakan langkah-langkah uji normalitas menggunakan program SPSS.

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- 2) Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
- 3) Masukkan variabel hasil belajar ke kolom *dependent list* dan variabel kelas ke kolom *factor list*.
- 4) Selanjutnya klik tombol *plots* lalu beri tanda *checkbox* (✓) pada *normality plots with test*. Klik *continue*, lalu *ok*.

Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan berlaku sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 25 for windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- 2) Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
- 3) Pindahkan data hasil belajar ke kolom *dependent list* dan untuk kelas pindahkan ke kolom *factor list*.
- 4) Pilih tombol *plots*, kemudian pilih *lavene test*, untuk *power estimation*. Klik *continue*, lalu *ok*.

Dalam uji homogenitas data yang diperoleh dapat ditafsirkan dengan membandingkan α dengan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0,05), maka variansi setiap sampel sama (homogen), dan berlaku sebaliknya.

2. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan

yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *N-Gain* pada penelitian ini menggunakan program *SPSS 25 for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan data nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh.
- 2) Klik menu *transform*, pilih *compute variable*, lalu tulis '*N-Gain*' pada kolom *target variable*. Ketik rumus *N-Gain* pada kolom *numeric expression*. Lalu klik *ok*.
- 3) Kemudian klik *analyze – descriptive statistics – descriptives*.
- 4) Pindahkan *N-Gain* ke kolom *variable(s)* dan klik lalu *ok*.

Tabel 11. Klasifikasi Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2014)

Rumusan Hipotesis

- Ha₁ Terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
- H0₁ Tidak terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
- Ha₂ Terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
- H0₂ Tidak terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
- Ha₃ Terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penerapan media visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.
- H0₃ Tidak terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penggunaan media visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penggunaan media visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar dengan rincian sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh implementasi *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan penilaian hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 70,5%. Uji hipotesis *N-Gain* menunjukkan bahwa implementasi *website* pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS dan memiliki tingkat keefektifan sebesar 0,5164.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan penilaian hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 33,3%. Uji hipotesis *N-Gain* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS dan memiliki tingkat keefektifan sebesar 0,3109.
3. Terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 70,5% dibandingkan pada kelas kontrol sebesar 33,3 %. Berdasarkan hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi yakni sebesar 0, 5164

dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 0,3109. Nilai *N-Gain* untuk kelas eksperimen dan kontrol memiliki selisih 0,2055. Berdasarkan perhitungan hasil uji *N-Gain* diperoleh nilai *N-Gain* eksperimen $> N-Gain$ kontrol = $0,5164 > 0,3109$, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara implementasi *website* pembelajaran dengan penggunaan media visual terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Implementasi *website* pembelajaran pada kelas eksperimen mampu menjadikan peserta didik lebih mandiri, antusias, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sedangkan pada kelas kontrol penggunaan media pembelajaran visual masih terkesan monoton sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan *website* pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengkoordinasikan pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan koaboratif dalam menggunakan media pembelajaran agar lebih bervariasi, dimana salah satunya dengan menggunakan *website* pembelajaran. Implementasi *website* pembelajaran ini dapat melatih kemandirian dan keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat komputer. Kepala sekolah diharapkan untuk memeriksa secara berkala terkait penyediaan fasilitas sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran salah satunya adalah penerapan *website* pembelajaran agar dapat maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, sehingga peserta didik dapat lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Implementasi *website* pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan

pendidik guna melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

3. Peserta Didik

Implementasi *website* pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung yang kemudian akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Peneliti Lanjutan

Peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengimplementasikan *website* pembelajaran dalam jenjang kelas maupun mata pembelajaran yang berbeda. Selain itu untuk pengaturan waktu dan persiapan materi juga harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat diminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Abidin, A. M. 2022. Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa: Jurnal Gender dan Anak* 15(1).
- Amarudin, C. H. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Pendekatan Keterampilan Proses (PKP) Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Ciloa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(1).
- Andari, E. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. 2023. Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD*, 11(9), 1841–1854.
- Angga., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. 2022. Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. 2023. Analisis Minat belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78–84.
- Anjani, F. 2020. Teori Pembelajaran Konstruktivistik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi. *Sociological Education* 1(1),| 34 – 41.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arlina., Ulantika, B., Khoiron, F., Iswani, J. T., & Ananta, M. F. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(1), 211–218.
- Artia., Wibowo, A. D., Hayu, C., Amalia, S., Islami, Z. N., Al., & Marini, A. 2023. Peran Literasi Sosial dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 1– 23.
- A'yun, S. N. Q., & Satryani, F. Y. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Website Matematika di Kelas 5 SDN Cikoko 01 Pagi Jakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5(2), 172 – 182.
- Budiman, B., Ningsih, D. S., Rahmadani, S., Lubis, S. A., & Adelia, T. 2023. Pengaplikasian Teori Belajar Serta Peran Dan Keefektifannya dalam Pembelajaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(2), 3181-3191.
- Damayanti, A. 2022. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1).
- Dananjaya, U. 2017. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, 3(2).
- Ferawati, Y. E., Murjainah., & Syaflin, S. L. 2022. Pengembangan Multimedia Berbasis Web Muatan IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1645-1658.
- Fibriani, L., Damris, M., & Risnita. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia SMA. *Edu-Sains*, 3(1), 1–5.
- Fitri, R., Jamaris., & Solfema. 2022. Teori Belajar Konstruktivisme dalam Perkuliahan Keanekaragaman Tumbuhan. *Jurnal Pedagogi Hayati*, 6(1).
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, P., Ahmad, S., Wawan, K., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Hariyanto, E., & Mustafa, P. S. 2020. *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Hariyanto, A. 2015. *Analisis Kualitas Website Dengan Model Webqual 4.0*. Jambi: Universitas Dinamika Bangsa.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat, & Tuti, K., H. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1(1).
- Hasna, A., & Sahronih, S. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Periskop: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan* 3(1), 21-27.
- Hilmi, M. Z. 2017. Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3(2).
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. 2022. Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1(3), 141–149.
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. 2017. Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Abad* 21, 7(1), 34- 41.
- Ilyas, M. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media pembelajaran*. Cendikia Publisher.
- Indriani, D. S. 2014. Keefektifan Model Think Pair Share terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education* 3(2), 21–27.
- Janna, N. M., & Herianto. 2021. *Konsep Uji Validitas dan reliabilitas dengan Menggunakan SPSS*. Makassar: Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI).
- Jojo, A., & Sihotang, H. 2022. Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161.
- Januarisman, E., & Ghufon, A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- Karwono & Heni, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : Rajawali Persada.

- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Manurung, P. 2020. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1), 1–12.
- Maolida, E. H., & Salsabila, V. A. 2021. Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60.
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. 2022. Efektifitas Aplikasi Website dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 283–294.
- Mudinillah, A. 2021. Penerapan Canva Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 224–241.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Mustikawati, F. E. 2019. Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99-104.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika: Sesiomadika*, 2(3), 659-663.
- Ngubaidillah., Rikie., & Syaifullah, A. 2020. *Media Bantu Pembelajaran Sains*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Nugroho, P. 2015. Pandangan Kognitifisme dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2).
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. 2021. Penerapan Media Visual untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 225–242.
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Sains* 2(1),77-95.
- Nurtanio, I., Yohannes, C., Tahir, Z., & Prayogi, A. A. 2019. Peningkatan Kapasitas Mengajar Guru menggunakan Media Pembelajaran Digital di SDN 14 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep. *Jurnal Tepat (Teknologi Terapan untuk Pengabdian Masyarakat)*, 2(1), 7–13.

- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3(2), 333–352.
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2).
- Prasetyo, M. M. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dipadukan dengan Strategi Inkuiri Terbimbing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa STKIP Pembangunan Indonesia. *Binomial*, 3(2), 131–147.
- Pratomo, A., & Irawan, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal Positif*, 1(1), 14–28.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Rahadian, D. 2017. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran untuk Pengajaran yang Berkualitas. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2(1), 67–78.
- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza, M. 2021. Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi pada Masa Pandemi Covid-19 di Mis Darussalam Kec. Jelutung Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 375–388.
- Rahmah, S. 2022. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2(3).
- Rahmawati, B. 2023. Inovasi Pengajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab dalam Tinjauan Teori Konstruktivisme di Nurul Hakim PPKh-KMMI Putri Kediri Lombok Barat. *Journal of Arabic Education*, 2(2), 181-191.
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. 2022. Pengaruh Multimedia Berbasis Website pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367–2375.
- Redhana, I. W. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.

- Rindaningsih, I., & Latifah, U. 2019. Implementasi Flipped Classroom dalam Mendukung Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Jurnal Papeda*, 5(2)
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 560–568.
- Robandi, B., Kurniati, E., & Sari, R. P. 2018. Pedagogy in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Atlantis Press*, 239, 38–46.
- Rohmah, A. N., 2017. Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Jurnal Cendikia: Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam* 9(2), 193-210.
- Rozy, F. S., & Tunshorin, C. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Model Time Token pada Siswa Kelas V MI Islamiyah Mojopetung Kabupaten Gresik. *Jurnal Dikdas Bantara* 10(01).
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2(1), 470 – 477.
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyawan, A. H. 2021. Dampmahmnak Pelaksanaan Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 7(2), 79–88.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. 2022. Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258.
- Suparlan, 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79-88.

- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratam Mandiri.
- Susiyami, T. D., & Sukadari. 2021. Implementasi Gerakan Literasi dalam Pembelajaran IPS untuk Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Sosialita*, 15(1)
- Tazkia, Z., & Juliani, R. 2019. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Web di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 19–28.
- Wahab, G. & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Wahyugi, R., & Fatmariza. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3).
- Wahyuni, W., Mustika, I., & Nurhayati, E. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Dinamis pada Proses Pembelajaran Menulis Teks Puisi Rakyat Siswa SMP Kelas VII. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 10-17.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. 2022. Keefektifan Pembelajaran IPA Berbantuan Virtual Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP di Abad 21. *Review Artikel. Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 106– 115.