

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan gabungan dari dua kegiatan belajar dan mengajar. Para pendidik harus memahami karakteristik peserta didik dan materi pelajaran saat merencanakan pembelajaran. Mereka juga harus memahami metodologi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih variatif, inovatif, dan konstruktif.<sup>2</sup> Pada kelas V, ada studi muatan lokal, yaitu bahasa Jawa, karena bahasa ini digunakan oleh orang-orang dari etnis Jawa dalam komunikasi sehari-hari. Di sisi lain, mata pelajaran Bahasa Jawa termasuk dalam kurikulum pendidikan dasar dengan tujuan mengajarkan siswa tentang nilai-nilai budaya lokal, lingkungan, dan sastra.<sup>3</sup>

Pembelajaran bahasa Jawa melibatkan aspek kemampuan bersastra, kemampuan berbahasa, dan kemampuan berbudaya, termasuk aspek mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Standar dasar yang disesuaikan disesuaikan untuk menjadi subjek bahasan.<sup>4</sup> Dalam kurikulum 2013, tujuan pembelajaran Bahasa Jawa adalah agar siswa menghargai dan bangga terhadap Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah. Bahasa Jawa harus dikembangkan dan dilestarikan karena nilai-nilai budaya yang dijunjung

---

<sup>2</sup> Suardi, Moh, "Belajar & pembelajaran," *Jurnal Deepublish*, (2018).

<sup>3</sup> Nur Hanniya, "Pengaruh Kebiasaan Sarapan Pagi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 2021.

<sup>4</sup> Mulyani, Siti, Sri Harti Widyastuti, and Zulfi Hendri, "Pengembangan model bahan ajar berbasis potensi daerah untuk menunjang pembelajaran bahasa Jawa." *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran* 43.1 (2013).

melalui karya-karya Jawa seperti wayang dapat membentuk karakter dan jati diri anak bangsa.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi dan wawancara pada tanggal 12 September 2023 yang peneliti lakukan di MI Salafiyah Syafi'iyah Bandung 02 Kabupaten Jombang pada proses pembelajaran Bahasa Jawa kelas V khususnya materi Sejarah Peradaban Indonesia. Dalam proses pembelajarannya ditemukan sikap peserta didik yang kurang fokus dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung ramai, berbicara dengan teman sebangku bahkan melakukan aktivitas lain dalam pembelajaran seperti asik bermain sendiri. Hal ini mungkin disebabkan karena kurang pergantian metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mampu merasakan suasana baru yang menyenangkan serta terkesan bosan.

Hasil wawancara dengan Bapak Imam Mujtabah S.Ag, selaku guru kelas V dan beberapa peserta didik kelas V tentang bagaimana proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Sejarah Peradaban Indonesia yang diajarkan di madrasah tersebut. Beliau memaparkan terkait proses pembelajaran Bahasa Jawa bahwasannya pembelajaran disekolah hanya menggunakan buku guru dan buku siswa tanpa adanya penunjang media pembelajaran, peserta didik juga beranggapan bahwa materi Sejarah Peradaban Indonesia yang memuat cerita tokoh-tokoh pewayangan merupakan sesuatu yang terlihat asing dan tidak keren.

Karena dalam buku siswa kurang adanya gambar-gambar tokoh pewayangan yang menarik dan lebih jelas. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan guru juga monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung.<sup>5</sup> Sehingga peserta didik ketika belajar kurang termotivasi, karena kurang menariknya isi buku tersebut. Maka perlunya alat bantu lain seperti media pembelajaran.

Madrasah tersebut sebenarnya sudah menunjang penggunaan teknologi tetapi beberapa guru terutama guru Bahasa Jawa sangat jarang sekali menggunakan teknologi tersebut. Padahal penggunaan teknologi tersebut sangat menunjang pembelajaran peserta didik. Hal ini sangat terlihat semangat peserta didik ketika pembelajarannya menggunakan teknologi seperti menampilkan video materi dari *You Tube* dan sebagainya. Namun guru kurang memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses belajar mengajar. keterbatasnya penggunaan teknologi atau media pembelajaran yang tidak menarik dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, peserta didik perlu merasa termotivasi untuk belajar.<sup>6</sup>

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang mempengaruhi kemampuan seorang peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi inilah yang menentukan berhasil atau tidaknya seorang peserta didik dalam proses belajar. Jika peserta didik belajar tanpa memiliki motivasi yang tinggi, maka akan sulit mencapai tujuan belajarnya. Indikator motivasi belajar peserta didik meliputi :

---

<sup>5</sup> Observasi di MI Salafiyah Syafi'iyah Bandung 02 Kabupaten Jombang, 12 September 2023

<sup>6</sup> Wawancara dengan Imam Mujtabah (Guru Kelas V), 12 September 2023

1. Adanya dorongan dan keinginan untuk berhasil,
2. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar,
3. Adanya dorongan dan keinginan untuk berhasil,
4. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar,
5. Adanya harapan dan keinginan untuk masa depan,
6. Adanya apresiasi terhadap pembelajaran,
7. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
8. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus mencoba hal-hal baru untuk mengajar siswa mereka. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif yang membuat siswa tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi dan perbuatan siswa dan mendorong mereka dalam proses pembelajaran untuk membantu mereka mencapai tujuan mereka. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, seperti media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, media pembelajaran audio visual, dan media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran juga membantu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, menjadikannya lebih menarik. Media pembelajaran berbasis *web*, yang merupakan sebuah aplikasi online yang dapat menggabungkan berbagai informasi, adalah salah satu jenis media yang mampu mengemas materi pembelajaran dengan menarik.

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *Web Google sites* yang disesuaikan dengan materi Sejarah Peradaban Indonesia, dimana di dalam *Web Google sites* tersebut memuat berbagai *tools* yang menarik dan terdapat beberapa menu seperti Profil Sekolah, kompetensi dasar yang diambil dari RPP, bahan materi pembelajaran yang diambil dari buku ajar guru, dan beberapa video pembelajaran yang bersumber dari *You Tube*, serta soal evaluasi yakni *game wordwall* untuk mengukur pemahaman peserta didik dan perangkat media pembelajaran *Website* ini bisa diakses melalui PC/komputer dan perangkat android. Media pembelajaran *Web Google sites* nantinya akan di desain dengan semenarik mungkin dan menggunakan jenis huruf, warna serta gambar yang bervariasi. Pembelajaran dengan menggunakan media *Web Google sites* akan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Karena dengan media *Web Google sites* diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Penelitian sebelumnya oleh Fadillah Salsabilah dkk. pada tahun 2022 berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" juga mendukung pengembangan media pembelajaran *web Google Sites*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis web dengan *Google Sites* sebagai tools pembuatan situs pada pembelajaran IPA kelas I. Perbedaannya penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis

*Web Google Sites* pada Pembelajaran IPA, sedangkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* pada pembelajaran Bahasa Jawa.

Sesuai dengan pemaparan permasalahan diatas, sehingga menurut peneliti perlunya dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Google sites* yang diharapkan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Berdasarkan hal ini peneliti mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis *Web Google Sites* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester 2 Di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02 Kabupaten Jombang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Web Google sites* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V semester 2 di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Web Google sites* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V semester 2 di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Web Google sites* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V semester 2 di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Web Google sites* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V semester 2 di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Web Google sites* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V semester 2 di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02.
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis *Web Google sites* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V semester 2 di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02.

### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *Web Google sites* sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Web Google sites* memuat materi Sejarah Peradaban Indonesia kelas V semester 2 MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02.
2. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berisi uraian materi dengan memanfaatkan *Website* yang dapat ditampilkan di layar LCD maupun proyektor.
3. Perangkat media pembelajaran *Website* ini dapat diakses melalui PC/Komputer, selain itu juga dapat diakses melalui semua perangkat android, dan memerlukan koneksi internet.

4. Media pembelajaran *Website* ini memuat beberapa menu seperti profil sekolah, kompetensi dasar yang diambil dari RPP, bahan materi pembelajaran yang diambil dari buku ajar guru, dan beberapa video pembelajaran yang bersumber dari *You Tube*, serta soal evaluasi yakni game *wordwall* untuk mengukur pemahaman peserta didik.
5. Bentuk produk yang dikembangkan dalam *Website* ini didesain secara menarik dengan menampilkan berupa gambar berwarna dalam setiap komponen menu yang ada didalamnya sehingga dapat memicu daya tarik siswa, hasrat rasa ingin tahu bertambah sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu dibuat rujukan atau gambaran bagi peneliti lainnya, yang mencakup pada kajian teori penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Media yang dikembangkan berupa *Web Google sites* yang diharapkan mampu memberi manfaat secara teoritis kepada pendidik dan dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa kelas V di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02 Kabupaten Jombang. penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis diantaranya :

##### **1. Bagi Lembaga**

Penelitian ini diharapkan akan berdampak positif pada pembelajaran sehingga siswa tidak tergantung pada LKS atau buku paket sekolah dan membuat media pembelajaran yang inovatif dan praktis dengan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin.

## 2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan teknologi yang sedang berkembang sehingga mampu menumbuhkan kreativitas guru.

## 3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk berfikir kritis, rasional dan kreatif mengenai materi Sejarah Peradaban Indonesia disajikan dalam platform pembelajaran berbasis *web* yang dibuat oleh *Google sites*.

## 4. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam membuat media pembelajaran berbasis *web*.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan**

Asumsi dan keterbatasan yang mendukung penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Berikut adalah beberapa dari asumsi dan keterbatasan tersebut:

### 1. Asumsi

- a. Menghasilkan produk media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik, dan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

- b. Menghasilkan produk media pembelajaran yang mampu diciptakan sebagai sumber referensi oleh guru dan guru bisa mengedit atau mengubah isi materi dari media tersebut.

2. Keterbatasan

- a. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan kurikulum 2013 revisi 2017.
- b. Media pembelajaran berbasis *Web Google sites* ini didesain hanya untuk mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V
- c. Materi yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu Sejarah Peradaban Indonesia yang berisi materi tentang unsur intrinsik teks cerita pewayangan.
- d. Uji coba produk hanya dilakukan di MI Salafiyah Syafiiyah Bandung 02 Kabupaten Jombang.
- e. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli materi dan media.
- f. Pengembangan media pembelajaran ini memerlukan akses jaringan internet.

**G. Orisinalitas Penelitian**

Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang merujuk pada penelitian saat ini oleh peneliti:

**Tabel 1.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

<b>Penelitian I</b>	
<b>Judul, Tahun</b>	Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-up Wayang Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD, (2017). <sup>7</sup>

<sup>7</sup> Devi, Anggit Shita, and Siti Maisaroh, "Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas V SD," *Jurnal PGSD Indonesia* 3.2 (2017).

<b>Nama Peneliti</b>	Anggit Shita Devi dan Siti Maisaroh.
<b>Metodologi</b>	Penelitian pengembangan (Research and Development).
<b>Hasil Peneitian</b>	Tingkat keberhasilan pembelajaran meningkat setelah menggunakan media pembelajaran Buku Karakter Wayang Pandawa Pop-up. Peningkatan ini terlihat pada ketuntasan pembelajaran. Artinya, learning rate sebelum menggunakan media sebesar 45,45%, dan learning rate setelah menggunakan media pembelajaran sebesar 81,81%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa media pembelajaran buku tokoh wayang pandawa pop up dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
<b>Persamaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan mata pembelajaran Bahasa Jawa.</li> <li>2. Menggunakan subjek uji coba peserta didik kelas V.</li> <li>3. Menggunakan teknik pengumpulan data angket, tes dan observasi.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan media pembelajaran berupa buku pop-up.</li> <li>2. Materi wayang pandhawa.</li> <li>3. Menggunakan metode pengembangan borg and gall</li> <li>4. Uji coba dilakukan oleh 2 kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.</li> </ol>
<b>Penelitian II</b>	
<b>Judul, Tahun</b>	Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar, (2018). <sup>8</sup>
<b>Nama Peneliti</b>	Yeni Dwi Wulandari, Endang Poerwanti dan Nafi Isbadrianingtyas
<b>Metodologi</b>	Penelitian pengembangan (Research and Development).
<b>Hasil Peneitian</b>	Hasil verifikasi multi ahli meliputi verifikasi 100% oleh ahli media, 95,71% verifikasi ahli materi, dan 93,07% verifikasi ahli pembelajaran bahasa Jawa SD. Sedangkan hasil eksperimen kelompok kecil menunjukkan bahwa 88,75% pembelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan media KANCIL mendapat respon positif dari siswa, hal ini menunjukkan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil eksperimen kelompok besar menunjukkan bahwa 94,37% pembelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan media mendapat respon positif dari siswa yang berarti dapat dilaksanakan dengan sangat baik dan dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran.
<b>Persamaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&amp;D) .</li> <li>2. Menggunakan mata pembelajaran Bahasa Jawa.</li> <li>3. Menggunakan subjek uji coba peserta didik kelas V.</li> </ol>

<sup>8</sup> Wulandari, Yeni Dwi, Endang Poerwanti, and Nafi Isbadrianingtyas. "Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 6.1 (2018)

<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan media permainan dakon Bahasa Jawa.</li> <li>2. Menggunakan model pengembangan ASSURE.</li> <li>3. Menggunakan materi Aksara Jawa</li> <li>4. Uji coba dilakukan oleh 2 kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.</li> </ol>
<b>Penelitian III</b>	
<b>Judul, Tahun</b>	Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III, (2021). <sup>9</sup>
<b>Nama Peneliti</b>	Siti Ainun Nazhiroh, Muhammad Jazeri dan Binti Maunah.
<b>Metodologi</b>	Penelitian pengembangan (Research and Development).
<b>Hasil Peneitian</b>	Hasil validasi produk oleh ahli media sebesar 91,00% pada ahli media pertama dan 84,38% pada ahli media kedua. Hasil analisis verifikasi materi oleh ahli materi sebesar 85,00%, dan hasil tes praktik oleh guru pendamping sebesar 100%. Sedangkan nilai belajar siswa mencapai rata-rata 57,35 poin pada pre-test dan 80,58 poin pada post-test, dengan skor minimal 70 poin dan skor maksimal 95 poin.
<b>Persamaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan metode penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i>.</li> <li>2. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall modifikasi sugiyono.</li> <li>3. Menggunakan mata pembelajaran Bahasa Jawa.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan produk multimedia Interaktif E-Komik.</li> <li>2. Menggunakan subjek penelitian kelas III.</li> <li>3. Menggunakan materi unggah-ungguh bahasa.</li> <li>4. Meningkatkan hasl belajar siswa.</li> </ol>
<b>Penelitian IV</b>	
<b>Judul, Tahun</b>	Media <i>Website</i> Berbasis <i>Google Sites</i> Pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar, (2022). <sup>10</sup>
<b>Nama Peneliti</b>	N. L. Gede Sulistyawati, I Md. Suarjana, dan I Md. Citra Wibawa.
<b>Metodologi</b>	Penelitian pengembangan (Research and Development).
<b>Hasil Peneitian</b>	Media <i>Google Sites</i> yang dikembangkan efektif untuk: penilaian dari 93 ahli materi berkualifikasi tinggi, 95 penilaian dari 2 ahli desain pembelajaran berkualifikasi tinggi. Hasil evaluasi 2 ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik 92 hasil, hasil tes Hasil tes individu 95,5, kualifikasi sangat baik, hasil uji kelompok kecil 92,5, kualifikasi baik, hasil uji lapangan 91,8 termasuk kualifikasi baik. Berdasarkan hasil uji efek media <i>Google</i>

<sup>9</sup> Nazhiroh, Siti Ainun, dkk "Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6.3 (2021).

<sup>10</sup> Sulistyawati, dkk. "Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.4 (2022).

	<i>Sites</i> diperoleh $t_{hitung} (2,25) > t_{tabel} (2,10)$ . Hal ini menunjukkan bahwa media Google Sites mempunyai dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
<b>Persamaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model pengembangan ADDIE.</li> <li>2. Menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi, wawancara, observasi dan kuesioner.</li> <li>3. Menghasilkan media <i>Website</i> Berbasis <i>Google Sites</i>.</li> <li>4. Menggunakan subjek uji coba peserta didik sekolah dasar.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan subjek penelitian kelas IV.</li> <li>2. Menggunakan materi statistika.</li> <li>3. Uji coba dilakukan oleh 2 kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.</li> </ol>
<b>Penelitian V</b>	
<b>Judul, Tahun</b>	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i> pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, (2022). <sup>11</sup>
<b>Nama Peneliti</b>	Fadillah Salsabila dan Aslam.
<b>Metodologi</b>	Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D)
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua orang validator yaitu Validator Ahli Media memperoleh rata-rata skor persentase sebesar 81% dengan interpretasi pada kategori “sangat layak”, dan Validator Ahli Materi memperoleh rata-rata dengan kategori “sangat layak”. Skor persentase 79% kategori “layak”. Respon siswa terhadap media menghasilkan 92% hasil dengan kategori sangat relevan. Selain itu, respon guru terhadap media pembelajaran mendapat penilaian 96% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>Google Sites</i> pendidikan sains dasar berbasis <i>web</i> layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
<b>Persamaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&amp;D) dengan model ADDIE.</li> <li>2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis <i>web</i>.</li> <li>3. Menggunakan subjek uji coba peserta didik sekolah dasar.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan muatan materi pembelajaran IPA.</li> <li>2. Menggunakan subjek kelas penelitian kelas IV.</li> <li>3. Hasil validasi dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media dan materi.</li> <li>4. Melakukan pembelajaran jarak jauh.</li> </ol>

<sup>11</sup> Salsabila, dkk "Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu* 6.4 (2022).

<b>Penelitian VI</b>	
<b>Judul, Tahun</b>	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Website</i> Berbasis <i>Google Sites</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila, (2022). <sup>12</sup>
<b>Nama Peneliti</b>	Septiana Rofika Sari, Ita Kurnia, Alfi Laila.
<b>Metodologi</b>	Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D)
<b>Hasil Peneitian</b>	Hasil validitas yang diperoleh sangat wajar dengan skor ahli materi sebesar 95% dan skor ahli media sebesar 86%. Hasil Uji Kepraktisan Media menunjukkan standar sangat praktis dengan skor 93,75%. Hasil uji efektifitas terbatas menunjukkan nilai mean 82,5% lebih tinggi dibandingkan KKM, dan nilai mean 81% pada uji skala besar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media <i>website</i> berbasis <i>Google Sites</i> lebih unggul. Cocok untuk meningkatkan kemampuan Pancasila.
<b>Persamaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan teknik analisis data seperti wawancara, kuesioner dan angket.</li> <li>2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i>.</li> <li>3. Menggunakan subyek kelas penelitian yang sama yaitu kelas V.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan variabel terikat yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik.</li> <li>2. Melakukan pengamatan pembelajaran jarak jauh.</li> <li>3. Uji coba di lakukan 2 skala, yaitu skala terbatas dan skala luas.</li> </ol>
<b>Penelitian VII</b>	
<b>Judul, Tahun</b>	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, (2023). <sup>13</sup>
<b>Nama Peneliti</b>	Sunarmi Ningsih, Murtadlo dan Mohammad Imam Farisi.
<b>Metodologi</b>	Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D)
<b>Hasil Peneitian</b>	Hasil perhitungan efektivitas penggunaan media pada kelas eksperimen sebesar 81,13% dengan kategori efektif, sedangkan efektivitas penggunaan media pada kelas kontrol sebesar 51,36% dengan kategori tidak efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis <i>web Google Sites</i> valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran keanekaragaman budaya Indonesia.

<sup>12</sup> Rofika sari,Septiani. Kurnia,ita. Laila,Alfi.” Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila” *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, (2022).

<sup>13</sup> Murtadlo, dkk "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jambura Journal of Educational Management* (2023): 108-122.

<b>Persamaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model pengembangan ADDIE.</li> <li>2. Menghasilkan media Pembelajaran Berbasis <i>Web Google Sites</i>.</li> <li>3. Menggunakan subjek uji coba peserta didik Sekolah Dasar.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan variabel terikat yaitu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.</li> <li>2. Menggunakan subjek penelitian kelas IV.</li> <li>3. Uji coba pengembangan menggunakan kelas control dan kelas eksperimen.</li> </ol>

## H. Definisi Operasional

Definisi operasional mencakup definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yang meliputi:

### 1. Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites*

Media Pembelajaran berbasis *Web Google Sites* adalah sebuah aplikasi online yang dapat menggabungkan berbagai informasi dan mampu mengemas materi pembelajaran dengan menarik.<sup>14</sup> Peserta didik kelas V memerlukan adanya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran berbasis *Web Google Sites* memuat berbagai fitur-fitur yang menarik dan berbagai menu materi serta evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik, sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

### 2. Bahasa Jawa

Pembelajaran muatan lokal yang ditentukan dalam kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan untuk membiasakan peserta didik dalam mengenal pembelajaran dalam lingkup sosial dan budaya.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Setiawan, Zunan, et al. "PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0." *Jurnal Publishing Indonesia*, (2023).

<sup>15</sup> Nadhiroh, Umi. "Peranan pembelajaran bahasa jawa dalam melestarikan budaya jawa." *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3.1 (2021)

Mata pelajaran Bahasa Jawa diatur dalam kurikulum 2013 dimana materi Sejarah Peradaban Indonesia ini berisi tentang unsur intrinsik teks cerita pewayangan.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang mempengaruhi kemampuan seorang peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.<sup>16</sup> Sehingga melalui media pembelajaran berbasis *Web Google Sites* peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Bandung 02 Kabupaten Jombang. Jika peserta didik tanpa memiliki motivasi yang tinggi, maka akan sulit mencapai tujuan belajarnya.

---

<sup>16</sup> Emda, Amna. "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran." *Lantanida journal* 5.2 (2018): 172-182.