

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEB*
GOOGLE SITES MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAJAAN HINDHU-BUDHA DI
INDONESIA KELAS IV DI SDN 4 BEGADUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI



**OLEH
MAHDINA CHAQIQOTUL ULIYA
NIM. 21206006**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEB*
GOOGLE SITES MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAJAAN HINDHU-BUDHA DI
INDONESIA KELAS IV DI SDN 4 BEGADUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institusi Agama Islam Negeri Kediri

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Progran Sarjana

Oleh

Mahdina Chaqiqotul Uliya

21206006

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Mahdina Chaqiqotul Uliya dengan NIM 21206006 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 03 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd

NIP. 198312192023211011

Kediri, 03 Juni 2025

Pembimbing II



Maimunahatun Habibah, M.Pd

NIP. 199007032020122016

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEB*
GOOGLE SITES MATA PELAJARAN IPS MATERI KERAJAAN HINDHU-
BUDHA DI INDONESIA KELAS IV DI SDN 4 BEGADUNG UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

MAHDINA CHAQIQOTUL ULIYA

NIM. 21206006

Telah diajukan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
pada tanggal 17 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd
NIP. 199304232019032020

(.....)

2. Penguji I

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

(.....)

3. Penguji II

Maimunatun Habibah, M.Pd
NIP. 199007032020122016

(.....)

Kediri, 17 Juni 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. H. Munifah, M.Pd

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

“Kesuksesan tidak diukur dari seberapa sering Anda jatuh, tetapi seberapa sering Anda bangkit kembali.”- Vince Lombardi

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.” – Imam Syafi’i

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.” – Ali bin Abi Thalib

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mahdina Chaqiqotul Uliya

NIM : 21206006

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau keseluruhan. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri,

Penulis



Mahdina Chaqiqotul Uliya

HALAMAN ABSTRAK

Mahdina Chaqiqotul Uliya, Dosen pembimbing Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd, Maimunatun Habibah, M.Pd. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Mata Pelajaran IPS Materi Kerajaan Hindhu-Budha Di Indonesia Kelas IV Di SDN 4 Begadung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2021

Kata Kunci : Pengembangan Media, Media Pembelajaran Interaktif, Kerajaan Hindu-Budha, Hasil Belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar, terutama dalam mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN 4 Begadung, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, terlihat dari nilai pre-test yang diperoleh. Hal ini diduga karena guru hanya menggunakan LKS, buku paket, serta metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Oleh karena itu, peneliti menawarkan media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian yaitu 1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung, 2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung, 3. Untuk mengetahui keefektifan dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung.

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) yang menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Pada penelitian ini subyeknya peserta didik kelas 4 SDN 4 Begadung dengan jumlah 24 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, yaitu : 1. Dalam pengembangan peneliti melakukan analisis terhadap analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, merancang desain media yang akan dibuat, melakukan tahapan validasi kepada para ahli supaya media yang dikembangkan layak, implementasi dilakukan dikelas 4 SDN 4 Begadung, dan melakukan evaluasi disetiap tahapan. 2. Tingkat kelayakan produk dapat diketahui dari validasi ahli media dan validasi ahli materi, hasil validasi ahli media yaitu 89%, sedangkan validasi ahli materi I yaitu 95% dan validasi ahli materi II yaitu 86%, dari hasil yang didapatkan semua hasil masuk kategori “sangat layak”. 3. Peningkatan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari hasil rata-rata *pre-test* yaitu 58.42%, sedangkan hasil rata-rata *post-test* yaitu 86.84%. Berdasarkan uji Wilcoxon mendapatkan hasil signifikansi 0,000 menunjukkan adanya peningkatan. Sedangkan hasil uji *n-gain* mendapatkan hasil 0.7015 menunjukkan media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites*, mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 di SDN 4 Begadung.

ABSTRACT

Mahdina Chaqiqotul Uliya, Supervisor Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd, Maimunatun Habibah, M.Pd. Development of Interactive Learning Media Based on Google Sites Web for Social Studies Subjects on Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia for Grade IV at SDN 4 Begadung to Improve Student Learning Outcomes, Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2021

Keywords: Media Development, Interactive Learning Media, Hindu-Buddhist Kingdom, Learning Outcomes.

Learning media plays an important role in supporting the teaching and learning process, especially in facilitating the delivery of material and improving student learning outcomes. Based on the results of observations and interviews with the homeroom teacher of grade IV of SDN 4 Begadung, it is known that student learning outcomes are still low, as seen from the pre-test scores obtained. This is thought to be because teachers only use LKS, textbooks, as well as lecture, question and answer, and group discussion methods. Therefore, the researcher offers interactive learning media based on the Google Sites website as an effort to improve student learning outcomes. The objectives of the study are: 1. To develop interactive learning media based on the Google Sites website for the subject of Social Studies on the material of the Hindu-Buddhist kingdom at SDN 4 Begadung, 2. To determine the feasibility of interactive learning media based on the Google Sites website for the subject of Social Studies on the material of the Hindu-Buddhist kingdom at SDN 4 Begadung, 3. To determine the effectiveness and improvement of student learning outcomes by using interactive learning media based on the Google Sites website for the subject of Social Studies on the Hindu-Buddhist kingdom material at SDN 4 Begadung.

This study uses Research and Development (R&D) research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, the subjects were 24 students of grade 4 of SDN 4 Begadung. Data collection in this study was carried out through interview methods, documentation, questionnaires, and tests.

The results of the study indicate that, namely: 1. In the development, the researcher conducted an analysis of the needs analysis and curriculum analysis, designed the media design to be made, carried out validation stages to experts so that the media developed was feasible, implementation was carried out in class 4 of SDN 4 Begadung, and conducted evaluations at each stage. 2. The level of product feasibility can be seen from the validation of media experts and validation of material experts, the results of the media expert validation were 89%, while the validation of material experts I was 95% and the validation of material experts II was 86%, from the results obtained all results were in the category of "very feasible". 3. Improvement in student learning outcomes can be seen from the average pre-test results of 58.42%, while the average post-test results were 86.84%. Based on the Wilcoxon test, the significance result was 0.000 indicating an increase. While the results of the n-gain test obtained a result of 0.7015 indicating that learning media is very effective in improving learning outcomes. From the data above, it can be concluded that interactive learning media based on the Google Sites website is able to improve the learning outcomes of grade 4 students at SDN 4 Begadung.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Google Sites* Mata Pelajaran IPS Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Kelas IV di SDN 4 Begadung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” dengan baik. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan, bantuan, bimbingan, dan arahan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M. Ag, selaku Rektor IAIN Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd dan Ibu Maimunatul Habibah M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi, dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
5. Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd dan Ibu Erika Pusputasari, M.Pd, selaku validator ahli media dan ahli materi.

6. Bapak dan Ibu Dosen, terutama Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama kurang lebih 4 tahun ini.
7. Bapak Darsono, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 4 Begadung.
8. Bapak Eko Yuwono, S.Pd, selaku guru dan walikelas kelas 4 di SDN 4 Begadung.
9. Peserta didik kelas 4, yang telah membantu, berpartisipasi dan mendukung jalannya penelitian yang berjalan lancar dan baik.
10. Keluarga besar SDN 4 Begadung, yang telah menyediakan dukungan dalam bentuk kesempatan, waktu, dan tempat untuk pelaksanaan uji coba media pembelajaran pada penelitian ini.
11. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun, tak lupa dengan do'a yang senantiasa diberikan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini.
12. Rekan-rekan PGMI Angkatan 2021 serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, semangat, dan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Teman-teman PGMI A, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dukungan, dan perjuangan yang telah kita lalui bersama.
14. Kepada diri sendiri, saya ucapkan terima kasih. Terima kasih telah berjuang dalam diam, melewati rasa lelah, keraguan, dan segala bentuk ujian. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjuangan yang lebih luas dan bermakna.

Penulis hanya dapat memanjatkan doa agar segala kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini membawa manfaat dan menambah wawasan, khususnya bagi penulis, serta berguna bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin.

Kediri,

Penulis

Mahdina Chaqiqotul Uliya

NIM. 21206006

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	01
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	14
F. Asumsi dan Keterbatasan	15
G. Penelitian Terdahulu	15
H. Definisi Istilah	19

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran	20
B. Media Digital	22
C. Google Sites	26
D. Kelayakan Media Pembelajaran	29
E. Efektivitas Media Pembelajaran	31
F. Pembelajaran IPS SD/MI	32
G. Materi Kerajaan Kelas IV	35
H. Karakteristik Peserta Didik	37
I. Hasil Belajar	40
J. Aspek Penilaian Kognitif	46

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan	48
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
C. Uji Coba Produk	55
D. Instrumen Penelitian	57
E. Teknik Analisis Data	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba	74
B. Analisis Data	92
C. Revisi Produk	105
D. Pembahasan	108

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	116
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.	118

DAFTAR PUSTAKA	120
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	126
--------------------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	160
-----------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian	15
Tabel 2.1 Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	35
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahi Materi	61
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	63
Tabel 3.4 Instrumen Soal <i>Pre-Test</i>	64
Tabel 3.5 Instrumen Soal <i>Post-Test</i>	66
Tabel 3.6 Kategori Perskoran	70
Tabel 3.7 Kriteria Angket Validasi	70
Tabel 3.8 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	73
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Keefektifan	73
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Materi “Kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia”	75
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran Materi “Kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia”	75
Tabel 4.3 Penjelasan <i>Flowchart</i> Tahap Desain	79
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web <i>Google Sites</i> ..	80
Tabel 4.5 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web <i>Google Sites</i>	82

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)	88
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)	89
Tabel 4.8 Hasil Uji Kelompok Besar	90
Tabel 4.9 Hasil Evaluasi	91
Tabel 4.10 Hasil Angket Ahli Media	92
Tabel 4.11 Hasil Angket Ahli Materi I	94
Tabel 4.12 Hasil Angket Ahli Materi II	95
Tabel 4.13 Analisis Data Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)	97
Tabel 4.14 Analisis Data Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)	98
Tabel 4.15 Hasil Uji Realibilitas <i>Pre-Test</i>	100
Tabel 4.16 Hasil Uji Realibilitas <i>Post-Test</i>	100
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	101
Tabel 4.18 Uji Wilcoxon Menggunakan SPSS	102
Tabel 4.19 Analisis Data Uji N-Gain <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik	103
Tabel 4.20 Uji N-Gain Menggunakan SPSS	104
Tabel 4.21 Sebelum dan Sesudah Revisi	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur ADDIE	49
Gambar 3.2 Rumus N-gain	73
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Tahapan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web <i>Google Sites</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Barcode Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web <i>Google Sites</i> ...	126
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	127
Lampiran 3. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	128
Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Media	129
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Materi I	133
Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Materi II	135
Lampiran 7. Angket Respon Peserta Didik	138
Lampiran 8. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	142
Lampiran 9. Dokumentasi	147
Lampiran 10. Modul Ajar	149
Lampiran 11. Dokumen Nilai Peserta Didik	159