

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi sebagai solusi terhadap masalah di lapangan dengan melakukan rancangan atau pengembangan serta pegujian terhadap suatu produk. Seperti yang dikatakan Setyosari (dalam Rayanto, 2020) produk design dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, alat peraga, atau alat pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode pengembangan, khususnya metode Desain & Pengembangan (D&D). Richey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa metode D&D berfokus pada pemahaman, perancangan, pengembangan, dan evaluasi model atau produk dengan tujuan menciptakan atau meningkatkan sesuatu yang baru, baik dalam konteks pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Rusdi (2018) juga memperjelas bahwa D&D tidak hanya digunakan dalam proses penelitian yang memanfaatkan pengetahuan untuk menciptakan dan menghasilkan produk yang sudah ada saja, tetapi juga produk yang belum ada.

Richey dan Klein (2014) mengklasifikasikan Desain dan Pengembangan (D&D) menjadi dua kelompok utama, yaitu Penelitian Produk dan Alat (*Product and Tool Research*) serta Penelitian Model (*Model Research*). Dalam konteks penelitian ini, fokus diberikan pada kategori Penelitian Produk dan Alat, yang melibatkan proses pengembangan desain produk atau alat dengan melalui tahap evaluasi. Subdivisi dari kategori Penelitian Produk dan Alat ini terdiri dari dua model, yakni Penelitian Pengembangan Produk (*Product Development Research*) dan Penelitian Pengembangan Alat (*Tool Development Research*). Dalam konteks ini, peneliti akan menerapkan model Penelitian Pengembangan Produk, di mana prosesnya mencakup perancangan dan pengembangan produk yang kemudian dievaluasi melalui penilaian oleh para ahli dan uji coba terbatas untuk menilai kualitas produk yang akan digunakan dalam mendukung pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.

Metode ini dimanfaatkan untuk menciptakan produk yang inovatif mengikuti perkembangan IPTEK serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh kelompok sasaran atau pengguna sehingga dalam perancangannya sesuai dengan kebutuhannya yang dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Metode D&D digunakan untuk melakukan uji coba dan evaluasi untuk mengukur efektivitas serta keberhasilan dari produk atau tersebut. Rayanto (2020) menegaskan bahwa tujuan dari penelitian D&D ini adalah mendukung pembuatan atau pengembangan suatu produk dengan melibatkan tahap revisi dan langkah-langkah berikutnya, yang didasarkan pada hasil percobaan atau temuan di lapangan.

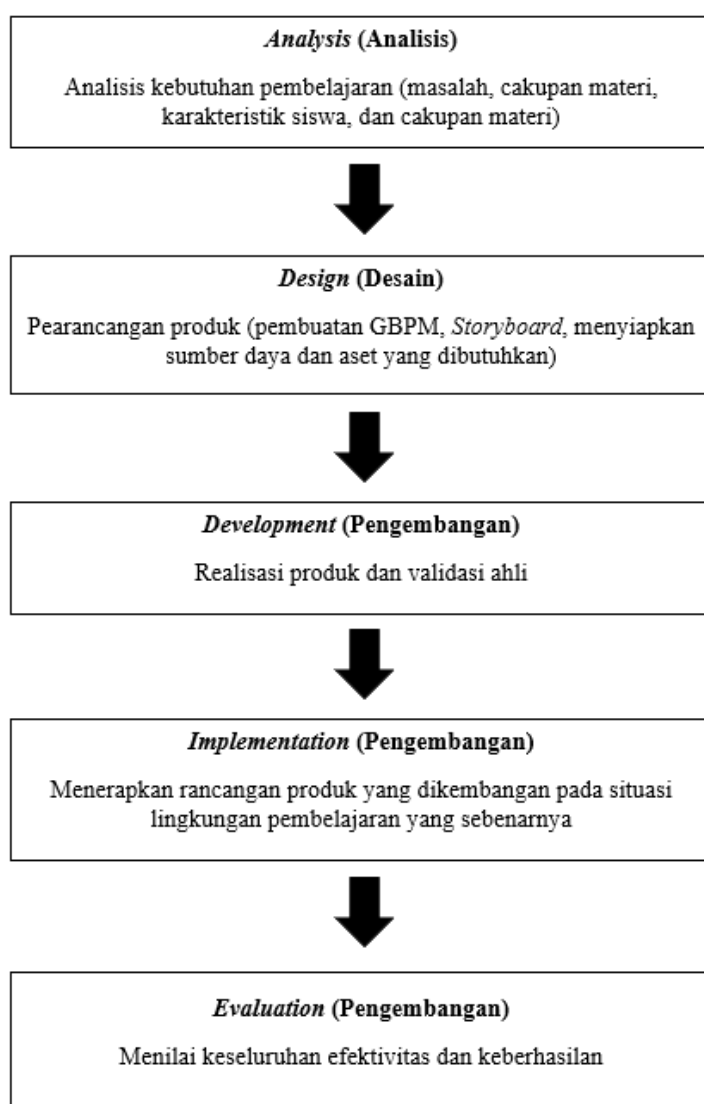
Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian D&D. Tujuan dari penggunaan metode ini yaitu untuk menciptakan produk inovatif yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan dan tantangan yang ada. Produk yang akan diciptakan dan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban kelas V sekolah dasar. Adapun model penelitian yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian langkah-langkah atau tahapan yang digunakan untuk merinci proses dalam menciptakan suatu produk khusus dengan sangat terinci. Pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada materi hak dan kewajiban kelas V sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian model ADDIE. Lee dan Owen (sebagaimana yang dikutip oleh Rusdi, 2018) mengemukakan bahwa kerangka utama dari model ADDIE memiliki 5 tahap yang sistematis dan spesifik, meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model D&D ini bertujuan utama untuk memberikan informasi bahwa tantangan yang dihadapi dalam bidang pendidikan dapat diatasi melalui serangkaian penelitian yang melibatkan proses desain,

pengembangan, serta evaluasi yang didasarkan pada data empiris dan dilakukan secara sistematis (Fitriani et al., 2023).

Keputusan peneliti menggunakan model ADDIE didasari oleh fakta bahwa model ADDIE memiliki struktur yang terencana dengan urutan langkah-langkah yang jelas dan didasarkan pada teori desain pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam kebutuhan pembelajaran. Berikut merupakan ilustrasi yang menunjukkan langkah-langkah dalam penerapan metode penelitian D&D dengan model ADDIE.



Gambar 2.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Rincian proses model ADDIE dalam metode D&D pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut, sesuai dengan penjelasan dari Rusdi (2018).

3.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis, tindakan yang dijalankan oleh peneliti adalah menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini sebagai bagian dari mengidentifikasi permasalahan serta menemukan solusi yang sesuai untuk merancang media pembelajaran. Selain itu, tahapan analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah. Proses analisis kebutuhan ini mencakup aspek kebutuhan media pembelajaran, karakteristik siswa, serta cakupan materi. Untuk menjalankan evaluasi kebutuhan ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V di sekolah dasar. Berikut adalah penjelasan tentang tahap analisis ini:

a. Analisis kebutuhan media pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas melalui pedoman wawancara kepada guru.

b. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk menghimpun informasi terkait dengan materi hak dan kewajiban yang merupakan bagian dari kompetensi dasar PPKn kelas V di sekolah dasar. Langkah ini juga bertujuan untuk menetapkan materi ajar sebagai pedoman dalam merancang isi materi pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan, dengan tujuan mendukung proses belajar siswa.

3.2.2 Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan rancangan kerangka dari media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi yang dikembangkan. Tahap ini berlangsung setelah analisis dan pengumpulan data awal dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum 2013 sebagaimana tertera

dalam Garis Besar Program Media (GBPM), untuk memudahkan perancangan media yang cocok untuk pembelajaran siswa kelas V di sekolah dasar. Pembuatan *storyboard* untuk menggambarkan kerangka kerja, sehingga tampilan pada aplikasi sesuai dengan harapan yang ada. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan serta aset yang akan dimasukkan ke dalam *Google Sites* juga dikumpulkan.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, produk dibuat berdasarkan desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Proses pembuatan produk ini mencakup pembuatan *Google Sites* dan pengembangan aplikasi menggunakan *AppsGeyser*. Setelah menyelesaikan pembuatan produk, tahap berikutnya melibatkan validasi atau evaluasi media pembelajaran oleh seorang validator. Validator ini adalah seorang ahli yang memiliki keahlian dalam bidang materi, media, dan bahasa. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk menilai kualitas produk dan memberikan masukan sebelum produk diujicobakan kepada pengguna akhir, yaitu guru dan siswa.

3.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi melibatkan pengujian media pembelajaran kepada pengguna, yaitu guru dan siswa kelas V di sekolah dasar dalam pelajaran PPKn. Hal ini dilakukan setelah media tersebut mendapatkan validasi dari para ahli dan perbaikan yang telah dilakukan. Perbaikan dilakukan sebelum proses uji coba untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan siswa membawa *smartphone* masing-masing ke sekolah dengan izin dari orangtua dan diawasi oleh guru. Setelah uji coba selesai, peneliti akan meminta respon dari pengguna dengan memberikan angket yang harus diisi.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam penelitian menggunakan model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi, media yang telah dikembangkan dinilai berdasarkan data yang diperoleh melalui analisis SWOT.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3.1 Partisipan Penelitian

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu partisipan validator dan pengguna. Partisipan validator yang dimaksud yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Selanjutnya pada partisipan pengguna yang dimaksud yaitu guru dan siswa kelas V sekolah dasar. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai partisipan penelitian dalam penelitian ini.

- a. Ahli materi, yakni dosen ahli dalam bidang PPKn yang berperan sebagai validator untuk memvalidasi produk terkait dengan kesetaraan materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada materi hak dan kewajiban di kelas V sekolah dasar.
- b. Ahli media, yakni dosen ahli dalam desain dan media pembelajaran yang berperan sebagai validator untuk memvalidasi produk terkait dengan kualitas desain dan kelayakan produk yang terdapat pada media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada materi hak dan kewajiban di kelas V sekolah dasar.
- c. Ahli bahasa, yakni dosen ahli dalam bahasa yang berperan sebagai validator untuk memvalidasi produk terkait kebahasaan dalam media pembelajaran yang akurat dan efektif sesuai dengan pemahaman anak khususnya siswa kelas V sekolah dasar.
- d. Guru kelas V, yakni guru kelas V di SDN Puspanegara 07 yang berperan sebagai pengguna dari media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada materi hak dan kewajiban di kelas V sekolah dasar.
- e. Siswa kelas V, yakni siswa kelas V SDN Puspanegara 07 yang berperan sebagai pengguna dari media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada materi hak dan kewajiban di kelas V sekolah dasar.

3.3.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu SDN Puspanegara 07, Jl. Karanggan Muda Desa No.33, Puspasari, Kec. Citeureup, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16810.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk mengumpulkan data melalui metode wawancara dengan guru kelas serta memberikan angket kepada para partisipan sebagai hasil dari validasi (ahli materi, media, dan bahasa), dan hasil dari respon pengguna (guru dan siswa). Berikut adalah rincian teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

3.4.1 Wawancara

Metode wawancara dalam proses pengumpulan data dapat memberikan struktur kepada peneliti untuk mengajukan pertanyaan yang relevan dan mendalam kepada partisipan, sesuai dengan yang disebutkan oleh Ardiansyah dan rekan-rekan (2023). Wawancara juga dapat bertindak sebagai panduan bagi peneliti dalam melaksanakan interaksi dengan partisipan. Menurut definisi Herdayati dan Syahrial (2019), wawancara adalah suatu bentuk percakapan yang diadakan antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban dengan tujuan tertentu. Dalam konteks ini, pewawancara adalah individu yang bertanggung jawab untuk mengajukan pertanyaan, sementara terwawancara adalah individu yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Kegiatan wawancara ini akan dilakukan dengan satu pewawancara dan satu terwawancara, yaitu guru kelas, yang akan membahas mengenai kondisi proses pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebagai tahap analisis sebelum diimplementasikannya media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban kelas V sekolah dasar yang dirancang.

3.4.2 Angket

Proses pengumpulan data menggunakan angket melibatkan penyusunan daftar pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh partisipan, sesuai dengan yang disampaikan oleh Riyanto dan Hatmawan (2019). Angket yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori angket tertutup. Angket tersebut berisi pernyataan atau pertanyaan yang mengharuskan partisipan memberikan jawaban singkat atau memilih dari berbagai pilihan yang telah disediakan oleh peneliti dalam kolom yang sesuai, sebagaimana dijelaskan oleh Sukardi (2019, hlm. 99).

Angket ini diberikan kepada partisipan, termasuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, dan siswa, dengan setiap partisipan mendapatkan angket yang sesuai dengan konteks dan kebutuhannya. Tujuan dari angket ini yaitu untuk mendapatkan respon mengenai kualitas dan saran terkait kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Data dari angket ini akan menjadi dasar dalam proses perbaikan yang akan dilakukan terhadap media pembelajaran tersebut.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam kerangka penelitian ini, peneliti memanfaatkan metode analisis deskriptif yang mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN Puspanegara 07, validasi oleh para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), dan respons dari pengguna produk, yakni guru dan siswa. Analisis data dari hasil wawancara dilakukan secara kualitatif deskriptif, dengan hasil wawancara dianalisis dan disusun secara sistematis sesuai dengan panduan wawancara yang telah digunakan. Data dari hasil validasi oleh para ahli dan respon pengguna (guru) akan diolah menggunakan Skala Likert. Skor Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi, tanggapan, atau sikap seseorang (Sukardi, 2019), dengan rentang skor 1-4 dan kategori tertentu.

Tabel 3.1
Penskoran Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Untuk respon pengguna (siswa) akan diolah menggunakan skala Guttman dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Skala Guttman memiliki penskoran dengan kategori sebagai berikut (Prantawijaya et al., 2019).

Tabel 3.2
Penskoran Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Selanjutnya, analisis data pada hasil validasi dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) serta respon pengguna (guru dan siswa) diolah melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap angketnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimum

Setelah dihitung, lalu diubah ke dalam bentuk data deskriptif kualitatif dengan kriteria menurut Arikunto (dalam Khusna, 2021) kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak” sebagai berikut.

Tabel 3.3

Kriteria Tingkat Validasi Produk

No.	Kriteria Validasi	Kategori
1.	Angka 81% - 100%	Sangat Layak
2.	Angka 61% - 80%	Layak
3.	Angka 41% - 60%	Cukup Layak
4.	Angka 21% - 40%	Kurang Layak
5.	Angka 0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: Arikunto (Khusna, 2021)

3.6 Instrumen Penelitian

Perolehan suatu data dan informasi mengenai media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada materi Hak dan Kewajiban di kelas V sekolah dasar secara valid dapat menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pedoman wawancara, lembar angket validator, dan lembar angket respon pengguna. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai instrumen penelitian yang digunakan:

3.6.1 Pedoman Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menyelidiki permasalahan atau tantangan yang muncul di lingkungan sekolah, terutama dalam kaitannya dengan pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

Instrumen ini digunakan pada tahapan *analysis* atau analisis pada metode pengembangan model ADDIE. Wawancara dilakukan terhadap satu guru kelas dan empat siswa kelas V sekolah dasar. Pedoman wawancara guru yang dirancang dilakukan untuk menggali informasi terkait dengan proses pembelajaran PPKn pada materi hak dan kewajiban di kelas V. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif guru mengenai kurikulum yang digunakan, pendekatan pembelajaran yang diterapkan, serta karakteristik dan hambatan yang mungkin dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru kelas.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
Proses pembelajaran	Kurikulum apa yang saat ini sedang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran?	1
PPKn materi hak dan kewajiban	Dalam proses pembelajaran pendekatan, model, dan metode apa yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKn khususnya pada materi Hak dan Kewajiban di kelas V?	2
	Apakah Bapak/Ibu menemukan kendala dalam menerapkan rencana pembelajaran di kelas pada mata pelajaran PPKn khususnya materi Hak dan Kewajiban di kelas V?	3
	Apakah siswa memiliki kendala/kesulitan saat proses pembelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban di kelas V?	4
Karakteristik siswa	Bagaimana karakteristik siswa kelas V dalam menerima materi Hak dan Kewajiban?	5
PPKn materi hak dan kewajiban	Apakah materi Hak dan Kewajiban sesuai dengan KD pembelajaran PPKn di kelas V?	6
	Apa hambatan yang dihadapi dalam menyampaikan pembelajaran PPKn khususnya pada materi Hak dan Kewajiban di kelas V?	7
Kebutuhan pengembangan media pembelajaran	Apakah menurut Bapak/Ibu penggunaan media pembelajaran itu penting dalam kegiatan proses pembelajaran?	8
<i>Google Sites</i> berbasis aplikasi materi hak dan kewajiban	Adakah media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran PPKn khususnya pada materi Hak dan Kewajiban di kelas V?	9

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
kewajiban	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif pada proses pembelajaran PPKn khususnya pada materi Hak dan Kewajiban?	10
	Apakah penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban?	11
	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban?	12
	Kendala apa yang dihadapi pada saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital tersebut?	13
	Apakah ibu pernah menggunakan <i>Google Sites</i> sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn khususnya materi Hak dan Kewajiban?	14
	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu mengenai media <i>Google Sites</i> untuk pembelajaran PPKn di kelas V khususnya pada materi Hak dan Kewajiban?	15

Adapun kisi-kisi pedoman wawancara siswa dirancang untuk menggali informasi mengenai tiga aspek utama, yaitu karakteristik kemampuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa, proses pembelajaran PPKn pada materi hak dan kewajiban, serta kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada materi hak dan kewajiban tersebut. Berikut adalah kisi-kisi pedoman wawancara untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
Karakteristik kemampuan TIK siswa	Apakah kamu sering menggunakan perangkat teknologi seperti <i>smartphone</i> ?	1
	Apakah kamu cukup bisa atau mahir menggunakan perangkat teknologi seperti <i>smartphone</i> ?	2
	Apakah kamu cukup bisa atau mahir menggunakan perangkat teknologi seperti <i>smartphone</i> ?	3

Aspek	Item Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
	Aplikasi apa saja yang kamu buka atau gunakan di <i>smartphone</i> -mu?	4
Proses pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban	Bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban di kelas?	5
	Kesulitan apa yang kamu rasakan pada saat pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban?	6
	Media pembelajaran seperti apa yang digunakan saat pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban?	7
Kebutuhan pengembangan media pembelajaran	Apakah kamu menyukai pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar, video, audio, serta <i>games</i> ?	8
<i>Google Sites</i> berbasis aplikasi materi hak dan kewajiban	Bagaimana pendapat kamu apabila dalam pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar, video, audio, serta <i>games</i> yang bisa dijalankan di <i>smartphone</i> ?	9
	Apakah kamu tertarik melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar, video, audio, dan <i>games</i> ?	10

3.6.2 Angket

Instrumen penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk lembar validasi yang akan diberikan kepada partisipan validator, termasuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta partisipan pengguna, yaitu guru dan siswa. Instrumen angket untuk validator ini digunakan pada tahapan *development* atau pengembangan, sedangkan instrumen angket untuk respon guru dan siswa digunakan pada tahapan *implementation* atau implementasi. Penjelasan rinci mengenai kisi-kisi yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Validasi Materi

Angket validasi materi yaitu formulir evaluasi yang digunakan oleh ahli materi untuk mengevaluasi kecocokan aspek materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah rincian kisi-kisi pada formulir penilaian validasi ahli materi.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Lembar Penilaian oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
Kualitas Isi	Kesesuaian materi	Materi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah lengkap	1	1
		Materi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar	1	2
		Materi pada media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan indikator	1	3
		Materi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	4
		Penyajian materi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah bervariasi	1	5
Keakuratan materi		Konsep materi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai	1	6
		Data dan fakta pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai	1	7
		Gambar pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan materi hak dan kewajiban	1	8
		Contoh pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari	1	9
Penggunaan bahasa		Pesan atau informasi yang diberikan pada media pembelajaran <i>Google Sites</i>	1	10

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
		berbasis aplikasi yang dibuat sudah jelas		
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat mudah dipahami oleh siswa	1	11
		Makna kata/kalimat pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah jelas	1	12
		Ejaan pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah tepat	1	13
	Mendorong keinginan belajar	Materi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	1	14
		Materi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat mendorong siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	1	15
	Minat atau perhatian	Media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat menarik minat dan perhatian siswa	1	16
Kualitas Instruksional	Memberikan bantuan belajar	Media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat membantu siswa dalam belajar	1	17
	Fleksibilitas	Media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat digunakan secara fleksibel	1	18
	Latihan soal/tes	Latihan soal pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan materi	1	19
	Dampak	Media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat berdampak bagi pembelajaran, guru, atau siswa	1	20
Jumlah				20

Sumber: Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019) yang dimodifikasi

b. Kisi-kisi Validasi Media

Angket validasi media yaitu formulir evaluasi yang akan diisi oleh ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi yang telah dikerjakan oleh peneliti. Berikut adalah rincian kisi-kisi pada formulir penilaian validasi ahli media.

Tabel 3.7

Kisi-kisi Lembar Penilaian oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
Kualitas isi	Kelengkapan	Gambar pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan materi	1	1
		Terdapat latihan soal pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat	1	2
		Video pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat terlihat jelas	1	3
		Audio pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat terdengar jelas	1	4
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Penggunaan media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat memudahkan siswa belajar secara mandiri	1	5
		Penggunaan media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran	1	6
		Penggunaan media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa	1	7
		Penggunaan media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat digunakan secara fleksibel	1	8
		Terdapat petunjuk penggunaan media serta dapat dipahami dengan baik pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat	1	9

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
	Kinerja Program	Media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat mudah terinstal	1	10
		Media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat mudah digunakan	1	11
		Seluruh halaman pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat terbuka dengan baik.	1	12
		Fitur yang ada pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat dapat dioperasikan dengan mudah	1	13
Kualitas Tampilan	Keterbacaan	Huruf pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah terbaca dengan jelas	1	14
		Ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah tepat	1	15
		Komposisi warna huruf pada Media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah tepat	1	16
	Tampilan atau Desain	Sampul aplikasi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat menarik	1	17
		Tata letak pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah tepat	1	18
		Pemilihan perpaduan warna dan resolusi pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah tepat	1	19
		Kualitas visual grafik atau gambar pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah jelas	1	20
Jumlah				20

Sumber: Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019)

c. Kisi-kisi Validasi Bahasa

Angket validasi bahasa yaitu formulir evaluasi yang akan diisi oleh ahli bahasa untuk menilai kebahasaan dalam konten pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi yang telah dikembangkan. Berikut adalah rincian kisi-kisi pada formulir penilaian validasi ahli bahasa.

Tabel 3.8

Kisi-kisi Lembar Penilaian oleh Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
Kelayakan Bahasa	Kelugasan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat efektif	1	1
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat tepat dan tidak menimbulkan miskonsepsi	1	2
	Penggunaan bahasa yang komunikatif	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat mampu menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dipahami	1	3
	Penggunaan bahasa yang dialogis dan interaktif	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat mendorong siswa untuk mempelajari materi dengan tuntas	1	4
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat mendorong siswa untuk berpikir kritis	1	5
	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	1	6
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sesuai dengan tingkat emosional siswa	1	7

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Tata bahasa dan ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah tepat serta mengacu pada kaidah tata bahasan Indonesia yang baik dan benar	1	8
	Konsistensi penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Istilah yang digunakan pada media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dan konsisten	1	9
		Simbol-simbol atau ikon yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi yang dibuat sudah sesuai dan konsisten	1	10
Jumlah				10

Sumber: Sari et al., 2019 yang dimodifikasi

d. Kisi-kisi Respon Guru

Guru akan mengisi lembar angket respon sebagai bentuk untuk mengetahui tanggapan dan penilaian mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Rincian kisi-kisi pada lembar angket respon guru dapat ditemukan berikut ini.

Tabel 3.9

Kisi-kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.	
Kualitas isi	Ketepatan	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran PPKn kelas V	1	1	
		Ketepatan konsep dan definisi	1	2	
		Kesesuaian soal evaluasi dengan materi yang disajikan	1	3	
	Kelengkapan		Terdapat gambar yang memperjelas materi	1	4
			Terdapat latihan soal	1	5
			Video jelas	1	6
			Kesesuain dengan kebutuhan siswa	1	7
Kualitas Teknis	Minat dan perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	1	8	
		Memotivasi siswa dalam belajar	1	9	
	Kebergunaan	Media termasuk kategori mudah	1	10	

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
		digunakan		
		Penggunaan bersifat fleksibel	1	11
		Membantu memberikan pemahaman materi	1	12
		Memungkinkan untuk digunakan secara mandiri	1	13
	Tampilan	Ilustrasi gambar, warna, dan jenis huruf sesuai dengan karakteristik siswa	1	14
		Desain tepat guna dan mudah dipahami	1	15
Jumlah				15

Sumber: Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019)

e. Kisi-kisi Respon Siswa

Lembar angket respon siswa digunakan oleh siswa untuk memberikan tanggapan dan penilaiannya terhadap penggunaan produk media pembelajaran yang telah dibuat. Pertanyaan pada angket ini disusun dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa. Rincian kisi-kisi pada lembar angket respon siswa dapat ditemukan di bawah ini.

Tabel 3.10

Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
Kualitas isi	Ketepatan	Isi materi, gambar, penjelasan, dan video dalam media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi jelas dan mudah dipahami	1	1
		Bahasa yang digunakan dalam media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi mudah dipahami	1	2
	Minat atau Perhatian	Materi yang disampaikan dalam media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi menarik	1	3
	Dampak bagi siswa	Media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi mendorong rasa ingin tahu saya untuk belajar	1	4
	Kualitas tes	Soal evaluasi disajikan dengan cara yang menyenangkan	1	5
Kualitas Teknis	Keterbacaan	Tulisan dalam media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi terbaca dengan jelas	1	6
	Kemudahan	Media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi mudah diinstal dan	1	7

Aspek	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah	No.
		digunakan		
		Media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi dapat digunakan secara fleksibel	1	8
	Desain Tampilan	Media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi memiliki tampilan yang menarik	1	9
		Gambar icon, objek, dan video pada media <i>Google Sites</i> berbasis aplikasi terlihat jelas dan menarik	1	10
Jumlah				10

Sumber: Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019) yang dimodifikasi

3.7 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini bertujuan untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang berasal dari rumusan masalah yang telah diajukan sebelumnya. Hasil akhir dari analisis data penelitian ini melibatkan penilaian terhadap kelayakan dan respons pengguna terhadap media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi, khususnya pada mata pelajaran PPKn dengan fokus pada materi hak dan kewajiban untuk kelas V sekolah dasar.