

BAB III

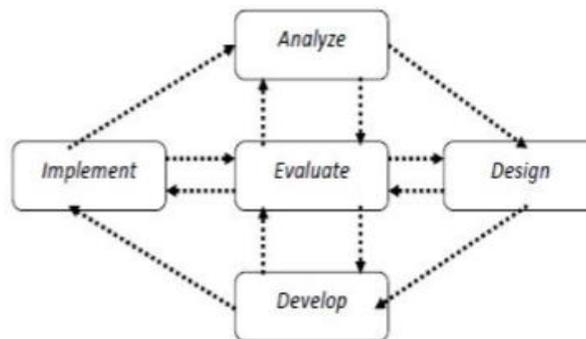
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian merupakan upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang benar melalui proses tertentu sehingga diperlukan cara-cara yang benar pula. Menurut Prof. Dr. Sugiyono (dalam Purnia & Alawiyah, 2020) menegaskan bahwa metode penelitian sebagai sebuah proses secara ilmiah yang ditujukan untuk memperoleh data dengan manfaat tertentu.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan dari penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran metode yang diterapkan dalam penelitian yaitu metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D atau dapat dikatakan sebagai model pengembangan ini merupakan suatu pendekatan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan suatu produk yang telah dibuat sebelumnya dan membuat kembali suatu produk dengan mengembangkan kualitas serta komponen lainnya sehingga dapat meminimalisir hambatan-hambatan produk sebelumnya dan menjadikan produk selanjutnya berjalan secara optimal. Metode R&D adalah suatu teknik atau metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hidayat dan Nizar (2021) menjelaskan bahwa Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Moelenda bahwa model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang mulai diterapkan pada bidang pendidikan pada tahun pertengahan 1980-an. Model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

(Puspasari, 2019)

Berdasarkan gambar 3.1 secara visual tahapan ADDIE Model Pada penjelasan pengembangan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan dengan melalui lima tahapan (Nuraeni dkk., 2023). Adapun model pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE diantaranya sebagai berikut :

1) *Analyze*

Pada tahap ini dimana peneliti turun ke lapangan untuk melihat situasi dan kondisi yang ada secara langsung dilapangan. Analisis yang dilakukan peneliti sebagai usaha dalam menemukan dan menganalisis sesuatu secara fakta. Analisis yang dilakukan salah satunya seperti penggunaan metode pembelajaran dan media yang biasa dipakai pada saat pembelajaran.

2) *Design*

Peneliti membuat rancangan mengenai media yang akan digunakan dengan menyesuaikan metode pembelajaran yang akan digunakan dan tentunya dengan tolak ukur yaitu menyusun materi seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran hingga instrumen penilaian.

3) *Development*

Pada tahap ini setelah merancang peneliti langsung membuat produk *website* digital dengan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk

menentukan apakah *website* digital tersebut layak untuk digunakan di jenjang pendidikan sekolah dasar.

4) *Implementation*

Pada tahap *implementation* ini, setelah *website* digital divalidasi dan layak digunakan, lalu peneliti menguji coba pada subjek penelitian yang diteliti.

5) *Evaluation*

Pada tahap terakhir ini merupakan umpan balik dari validator dan subjek penelitian dengan memperbaiki produk *website* digital yang telah dibuat sehingga memungkinkan persentase kekurangan dan hambatan yang ada sebelumnya dapat diminimalisir terlebih dahulu sehingga layak untuk digunakan.

3.2 Prosedur Penelitian

3.2.1 Perencanaan

Langkah pertama yaitu melakukan perencanaan. Peneliti pada tahap ini dapat menganalisis topik permasalahan yang ada di sekolah baik kajian literatur lalu melakukan konfirmasi ke sekolah maupun secara langsung ke sekolah. Setelah mencari sekolah dan sesuai dengan kriteria kebutuhan dan topik permasalahan yang dibahas, peneliti dapat melakukan kunjungan ke sekolah tersebut untuk mengetahui situasi dan kondisi yang terjadi di lingkungan sekolah tersebut secara detail.

3.2.2 Pelaksanaan ADDIE

Penelitian ini menerapkan model ADDIE, menurut Branch (2010) dalam Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa tahapan model ADDIE adalah tahapan yang meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Tabel 3. 1 Tahapan Prosedur ADDIE

Tahapan	Prosedur
<i>Analyze</i>	Analisis lingkungan belajar, penggunaan media dan kurikulum.
<i>Design</i>	Membuat rancangan media pembelajaran sesuai dengan analisis masalah yang didapatkan.
<i>Development</i>	Melibatkan uji validasi untuk memberikan masukan dalam merealisasikan rancangan media pembelajaran.
<i>Implementation</i>	Menggunakan media pembelajaran dalam belajar mengajar untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna yang terlibat.
<i>Evaluation</i>	Perbaikan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

1) *Analyze*

Tahap analisis dilakukan dengan dua analisis, dimana hal tersebut perlu dilakukan menyesuaikan dengan kebutuhan pada penelitian tersebut. tahap pertama, lingkungan belajar. Peneliti melakukan observasi atau wawancara awal terhadap sekolah sasaran. Sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah cukup memadai seperti halnya tersedia infokus yang dapat digunakan dalam proses pelaksanaan belajar mengajar, tetapi hal tersebut belum dapat dikatakan telah optimal karena adanya keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan sarana dan prasarana khususnya berbasis digital. Kedua,. Penggunaan media untuk anak kelas rendah tentunya berbeda dengan yang kelas tinggi. Guru lebih

sering menggunakan media berupa gambar yang menarik dan berwarna-warni agar mampu menarik minat belajar peserta didik. Pemaksimalan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi tujuan utama, melalui media digital salah satunya *website* berbasis *google sites*. Dimana *google sites* sebagai situs berupa *website* yang dapat memuat beberapa komponen penunjang pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan inovatif. Ketiga, penggunaan kurikulum merdeka. Fokus penelitian ini pada capaian pembelajaran peserta didik yakni memahami dan mengenal peninggalan sejarah pada yang termuat pada kurikulum merdeka 2024 pada fase B Sekolah Dasar.

2) *Design*

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti mulai membuat rancangan WINRAH (Website Interaktif Sejarah). Pada prosesnya tentu memerlukan beberapa tahap. Pertama, menentukan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Indikator Capaian Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Kedua, membuat desain WINRAH (Website Interaktif Sejarah) yang di dalamnya memuat tampilan beberapa komponen penunjang pembelajaran seperti tujuan, bahan materi, *games* edukatif, *podcast*. Peneliti membuat desain untuk *website* tersebut di aplikasi *Canva*. Pada tahap terakhir, peneliti merancang dan menyusun desain tersebut dari beberapa komponen pembelajaran tersebut menjadi satu kesatuan yang dikemas menjadi sebuah *website* interaktif.

3) *Development*

Tahap pengembangan ini, setelah WINRAH (Website Interaktif Sejarah) telah rampung menjadi sebuah produk nyata, langkah selanjutnya yakni mengukur uji kelayakan pada media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) oleh ahli materi dengan indikator kesesuaian materi yang dipilih, bahasa yang dipergunakan, penyusunan materi, *games* yang disajikan dan evaluasi yang

diukur. Selain itu, uji kelayakan pun dilakukan oleh ahli media meliputi tata cara penggunaan media, kemudahan akses media, warna yang digunakan, tipe huruf (*font*) yang dipilih dan desain gambar yang dibuat. Apabila media sudah dikatakan layak, maka media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) dapat diterapkan pada peserta didik kelas IV.

4) *Implementation*

Pada tahap ini, produk WINRAH (Website Interaktif Sejarah) akan diujicobakan di sekolah sasaran tepatnya pada peserta didik kelas IV. Produk ini dipakai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dibuat dan apakah produk tersebut efektif untuk meningkatkan belajar peserta didik.

5) *Evaluation*

Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan perbaikan. Langkah pertama, pada bagian implementasi diadakannya uji coba produk media *website* dalam pelaksanaan selama pembelajaran. Kedua, untuk mengukur kualitas produk *website* interaktif digital dengan memberikan angket kepada guru dan peserta didik sebagai bentuk umpan balik untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

3.3 Populasi, Sampel dan Waktu Penelitian

3.3.1 Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Sampling Purposive* atau *Purposive Sampling* merupakan suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri Sukaraja I. Siswa kelas IV SD Negeri Sukaraja I berjumlah keseluruhan 47 siswa yang terdiri atas dua rombel (Rombongan Belajar) belajar, kelas IV-A berjumlah 27 siswa dan kelas IV-B berjumlah 20 siswa.

3.3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di SD Negeri Sukaraja I, Jl. Pangeran Kornel, Regol Wetan, Kecamatan.Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Penelitian akan dilaksanakan pada tahun ajaran semester genap dengan menyesuaikan kalender akademik sekolah.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti guna mendapatkan informasi dan daya yang untuk kebutuhan data selama penelitian-penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam pengumpulan informasi dan data pada penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara diantaranya sebagai berikut:

3.4.1 Wawancara

Wawancara dalam teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai analisis mengenai kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dalam materi peninggalan sejarah Indonesia, kesulitan yang dialami guru dalam menyampaikan materi peninggalan sejarah Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi peninggalan sejarah Indonesia.

Penelitian dapat mengajukan beberapa pertanyaan tambahan kepada subjek penelitian dari apa yang sudah dipersiapkan sebelumnya guna memperoleh informasi dan data yang lebih dalam yang mendukung penelitian ini. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan. Adapun daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan dalam proses pengumpulan data oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
Proses Pembelajaran di dalam kelas	
1.	Apa saja media pembelajaran berbasis teknologi yang bapak/ibu ketahui yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran IPS?

No	Pertanyaan
2.	Media pembelajaran apa saja yang pernah bapak/ibu gunakan untuk menyampaikan Materi Peninggalan Sejarah Indonesia Kelas IV?
3.	Seberapa sering bapak/ibu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mengajar Materi Peninggalan Sejarah Indonesia Kelas IV?
Analisis Kesulitan Proses Belajar-Mengajar di dalam Kelas	
4.	Apakah Bapak/ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan Materi Peninggalan Sejarah Indonesia kelas IV?
5.	Kesulitan apa yang biasanya dialami oleh siswa dalam memahami konsep-konsep dalam Materi Peninggalan Sejarah Indonesia Kelas IV?
6.	Menurut Bapak/Ibu, pada bagian aspek mana dari materi Peninggalan Sejarah Indonesia Kelas IV yang paling sulit disampaikan dan dipahami oleh siswa?
7.	Apa yang menurut Bapak/Ibu menjadi penyebab utama siswa kesulitan dalam memahami Materi Peninggalan Sejarah Indonesia Kelas IV?
Alternatif yang pernah digunakan	
8.	Media pembelajaran apa yang pernah Bapak/Ibu coba gunakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami Materi Peninggalan Sejarah Indonesia
9.	Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran ketika Bapak/Ibu menerapkan media pembelajaran interaktif tersebut?

No	Pertanyaan
10.	Bagaimana hasil dari penerapan media pembelajaran interaktif yang Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar konsep materi Peninggalan Sejarah Indonesia?

3.4.2 Observasi

Salah satu teknik yang digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data adalah melalui kegiatan observasi. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk secara langsung memahami pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan media WINRAH (Website Interaktif Sejarah). Observasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media *website* tersebut selama pembelajaran berlangsung di kelas. Peneliti menerapkan observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat aktif dalam kegiatan peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian lembar observasi aktivitas kegiatan pembelajaran sebagai salah satu pengumpulan data. Adapun instrument lembar observasi aktivitas kegiatan pembelajaran ini digunakan untuk mengetahui hasil dan sebagai pedoman penilaian aktivitas kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan penelitian.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan

No	Rumusan Masalah	Indikator	Yang di Observasi
1.	Bagaimana pengembangan WINRAH (Website Interaktif Sejarah) sebagai media pembelajaran IPS?	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1. Siswa dapat mengenal ragam peninggalan sejarah Indonesia dan mampu menyebutkan cara menjaga dan manfaat melestarikannya.

No	Rumusan Masalah	Indikator	Yang di Observasi
			2. Siswa dapat menjawab pertanyaan terkait materi peninggalan sejarah Indonesia yang diberikan melalui media WINRAH.
		Mendukung isi pembelajaran	3. Materi dalam media sesuai dan dibutuhkan oleh siswa untuk memahami dan mengenai ragam peninggalan sejarah Indonesia. 4. Konten atau podcast berfungsi dengan baik dan sesuai untuk siswa kelas IV. 5. Apakah fasilitas teknologi (seperti jaringan internet, computer atau perangkat lain) di sekolah memadai untuk menggunakan media pembelajaran WINRAH?
		Akses menggunakan media	6. Apakah media pembelajaran WINRAH dapat diakses dengan lancar di semua tipe perangkat teknologi (seperti Handphone Android, Laptop, Komputer, atau perangkat lain). 7. Konten podcast mudah diakses oleh siswa 8. Kuis dan games mudah diakses oleh siswa
		Praktis dan luwes	9. Siswa merasa mudah belajar menggunakan media WINRAH dimana saja dan kapan saja. 10. Tingkat semangat belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran WINRAH.
		Kesesuaian dengan tingkat	11. Apakah media pembelajaran WINRAH membantu siswa dalam berfikir kreatif?

3.4.3 Pedoman Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan. Dalam konteks penelitian ini, angket yang digunakan oleh peneliti mengukur respons peserta didik yang bertujuan untuk menganalisis bagaimana respons peserta didik terhadap media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) mengenai materi peninggalan sejarah Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian angket sebagai salah satu alat pengumpulan data. Adapun instrumen angket yang akan diberikan yakni pedoman angket siswa yang akan diisi oleh siswa pada saat melakukan uji coba lapangan. Adapun kisi-kisi pedoman angket yaitu :

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Kebermanfaatan Media WINRAH	Media WINRAH membantu saya lebih memahami Konsep Peninggalan Sejarah Indonesia
		Media WINRAH memotivasi saya untuk belajar lebih giat tentang Konsep Peninggalan Sejarah Indonesia
		Dengan Media WINRAH, saya dapat belajar mengenai Peninggalan Sejarah Indonesia
		Media WINRAH memudahkan saya menyelesaikan soal-soal mengenai Peninggalan Sejarah Indonesia
2.	Kemudahan Penggunaan	Penggunaan <i>button</i> atau tombol serta menu yang disediakan dalam Media WINRAH mudah untuk digunakan
		Desain Media WINRAH memudahkan saya dalam menemukan materi yang saya butuhkan
		Media WINRAH dapat digunakan di semua perangkat

No.	Aspek	Indikator
		<i>android</i> dengan baik
3.	Tampilan dan Desain	<p>Tampilan gambar dan audio dalam Media WINRAH membantu saya dalam memahami materi</p> <p>Teks dan jenis huruf yang digunakan dalam Media WINRAH mudah untuk dibaca</p> <p>Materi yang disampaikan melalui Media WINRAH mudah untuk dipahami dan jelas dalam konteks</p> <p>Audio yang disampaikan melalui Media WINRAH mudah untuk didengar dan dipahami dengan jelas</p> <p>Kombinasi warna dan elemen visual dalam Media WINRAH menarik perhatian saya.</p>
4.	Pengaruh terhadap Pembelajaran	<p>Penggunaan Media WINRAH membuat saya lebih fokus saat belajar materi Peninggalan Sejarah Indonesia</p> <p>Saya ingin terus menggunakan Media WINRAH untuk belajar materi lain di masa yang mendatang</p> <p>Media WINRAH membantu saya memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan</p>
5.	Kesenangan dan Kepuasan Siswa	<p>Saya merasa senang belajar menggunakan Media WINRAH</p> <p>Saya ingin terus menggunakan Media WINRAH untuk belajar lain di masa mendatang</p> <p>Saya menemukan banyak hal baru tentang Peninggalan Sejarah Indonesia yang tidak saya</p>

No.	Aspek	Indikator
		ketahui sebelumnya melalui Media WINRAH

Penelitian ini dilakukan di SDN sukaraja I yang berlokasi di Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat dengan peserta didik kelas IV tahun ajaran 2024/2025. Namun fokus penelitiannya hanya kepada peserta didik kelas IV. Alasannya karena sumber masalah ditemukan pada sekolah tersebut. Sampel yang digunakan yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016) teknik *purposive sampling* merupakan teknik mengambil sumber data dengan melihat segala hal yang ada untuk dipertimbangkan. Subjek yang terlibat adalah orang yang tahu apa yang peneliti harapkan dan pertimbangkan. Selain itu, untuk waktu penelitian akan dilaksanakan pada tahun ajaran semester genap dengan menyesuaikan kalender akademik sekolah.

3.4.4 Pedoman Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli pada penelitian merupakan meminta penilaian, arahan, evaluasi dari para ahli dengan memberikan instrumen penilaian terhadap media WINRAH. Validasi ahli ini terdiri atas validasi ahli materi dan validasi media guna mengetahui kelayakan dari media WINRAH untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik, khususnya dalam materi peninggalan sejarah Indonesia.

Pedoman validasi merupakan lembar penilaian yang digunakan sebagai alat guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian. Adapun kisi-kisi pedoman validasi ahli materi untuk meminta penilaian kelayakan materi yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Indikator Soal
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian indikator materi sudah sesuai dengan keragaman peninggalan sejarah Indonesia.

No	Kriteria Penilaian	Indikator Soal
		<p>Kecukupan materi memuat materi dengan fokus keterampilan mengenai pengenalan peninggalan sejarah Indonesia</p> <p>Dapat mengetahui macam-macam peninggalan sejarah, cara melestarikan dan manfaat melestarikan keragaman peninggalan sejarah</p> <p>Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi</p> <p>Pemilihan materi keseluruhan yang mudah dipahami</p>
2.	Kebahasaan	<p>Keterbacaan</p> <p>Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar</p> <p>Kejelasan informasi</p> <p>Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien</p>
3.	Sajian materi	<p>Pengemasan materi menarik</p> <p>Materi yang disajikan dalam media sudah runtut</p>
4.	Efektivitas Media Pembelajaran	<p>Media WINRAH kontekstual</p> <p>Efektif untuk memotivasi belajar pengenalan keragaman peninggalan sejarah, cara melestarikan dan manfaat melestarikan keragaman peninggalan sejarah</p>
		Interaktif melibatkan siswa

No	Kriteria Penilaian	Indikator Soal
		Pemilihan konten yang fungsional

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan dimana dalam memperoleh suatu penilaian kelayakan dalam media yang dikembangkan tersebut memerlukan instrumen validasi ahli media guna meminta penilaian mengenai media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut. Adapun instrumen kisi-kisi validasi ahli media diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Indikator Soal
1.	Kelayakan Kualitas	Ketepatan media <i>website</i> WINRAH sebagai media pembelajaran penunjang pembelajaran.
		Kepentingan/urgensi media <i>website</i> WINRAH dalam proses pembelajaran
		Kelengkapan media <i>website</i> WINRAH
		Media <i>website</i> WINRAH dapat menarik minat/perhatian peserta didik
		Kesesuaian dengan keadaan peserta didik seperti gaya belajar
2.	Grafis	Penyajian <i>website</i> secara keseluruhan dapat mempresentasikan konsep/materi pengenalan keragaman peninggalan sejarah Indonesia
		Pemilihan <i>font</i> sesuai dengan kebutuhan dan mudah dibaca peserta didik.
		Kerapihan gambar pada <i>website</i> WINRAH
		Kejelasan petunjuk penggunaan <i>website</i> WINRAH
		Tampilan umum <i>website</i> menarik
3.	Efektivitas Media pembelajaran	Media <i>website</i> yang digunakan bersifat menyenangkan dan efektif dalam penggunaannya.

No	Kriteria Penilaian	Indikator Soal
		Kemampuan <i>website</i> WINRAH dalam menciptakan minat belajar peserta didik.
		Kemampuan dalam memicu kecenderungan rasa ingin tahu peserta didik.
		Kemampuan <i>website</i> WINRAH dalam menciptakan rasa senang bagi peserta didik.

3.5 Definisi Operasional

3.5.1 Media WINRAH (Website Interaktif Sejarah)

Website merupakan sekumpulan halaman yang disajikan dalam bentuk digital yang memuat informasi dalam bentuk digital, baik itu teks, gambar, animasi, suara dan video bahkan kombinasi dari semua elemen tersebut, disediakan melalui internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh siapa saja (Permatasari dan Suhendi, 2020). Pada umumnya bahwa *website* terdiri atas 3 jenis, yakni *website* statis, dinamis dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut menurut Yuhefizar (dalam Alviano, dkk., 2023) menyatakan bahwa *website* adalah sebuah metode untuk menyajikan dan menyampaikan informasi berbasis digital melalui internet seperti gambar, teks, video dan suara, serta berupa tautan atau *link* yang menghubungkan satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hyperlink*) yang dapat diakses melalui *browser*.

WINRAH merupakan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis *google sites*. *Google sites* situs *internet* berupa *website* yang mana didalamnya dapat memuat beberapa komponen pembelajaran seperti materi, kuis latihan soal-soal untuk bahan belajar mandiri peserta didik, *games* edukatif, podcast sebagai alat bantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Nuraeni, dkk., 2023). *Google sites* sebagai sebuah situs berupa *website* memiliki perbedaan dengan penggunaan situs lainnya, media *google sites* memiliki ciri khasnya, keunikan dan kelebihanya tersendiri, dimana hal tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai media pembelajaran. Pertama, *google sites* dalam aspek penggunaannya sangat sederhana dan tidak berbayar. Kedua, para pengguna dapat

menggabungkan berbagai menu sesuai dengan manfaatnya. Ketiga, *google sites* melengkapi fungsinya sebagai sebuah *website* dengan menyediakan ruang penyimpanan 100 MB memori secara *online*. Keempat, kemudahan dalam mengakses. Pembelajaran menggunakan *website* ini digunakan sebagai upaya menarik perhatian peserta didik salah satunya dalam pembelajaran IPS.

Media berbasis *web google sites* dapat dikatakan sangat inovatif dan kreatif dalam aspek penggunaannya dapat menjadi alternatif inovasi dalam pembelajaran (Damiyanti, dkk., 2023). Sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian Ningsih, dkk, (2023) mengemukakan bahwa *google sites* sebagai salah satu *platform* berbasis *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai pengertian *website* berbasis digital, peneliti membuat *website* interaktif yang menarik dimana didalamnya memuat kerangka tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, *games* edukatif, *podcast* yang menarik sebagai pendukung media yang inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Hal tersebut tentunya sebagai pembeda antara penelitian-penelitian yang pernah ada sebelumnya.

3.6 Prosedur Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Angket Kevalidan Media (Kelayakan Media)

Data kevalidan dan kepraktisan dapat diperoleh dengan perhitungan metode deskriptif persentase. Validitas dan kepraktisan data tersebut dianalisis melalui angket tertutup dengan menggunakan *rating scale* yang hasilnya berbentuk *skala likert*. Sejalan pada penelitian Raihan (2017) menyatakan bahwa *skala likert* berfungsi untuk mengukur sikap, pandangan, persepsi seseorang atau kelompok mengenai gejala fenomena sosial dalam suatu penelitian yang memiliki telah variabel serta indikator yang sudah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3. 7 *Skala Likert*

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik

Skor	Penilaian
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Hasil data dari angket berupa skor validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi media dengan membagi skor rata-rata dari setiap kuesioner dengan jumlah skor yang diperoleh dari pernyataannya, rumus berikut digunakan untuk mengubah skor menjadi persentase. Disisi lain, pada penelitian Rahmaniyah, dkk. (2023) untuk mengetahui kelayakan media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) dapat menggunakan teknik uji validitas deskripsi persentase kategorikal, dimana perhitungan persentase hasilnya dapat dilihat pada rumus berikut.

$$\text{Hasil Persentase Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal yang didapatkan berdasarkan hasil kali jumlah satuan dengan skor keseluruhan masing-masing satuan, dimana angka persentasenya diklasifikasikan menjadi lima kategori kelayakan, diantaranya pada tabel di bawah ini

Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Media WINRAH

No	Skor %	Kategori Kelayakan
1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21%-41%	Tidak Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	61%-80%	Layak
5.	81%-100%	Sangat Layak

3.6.2 Analisis Data Angket Siswa (Kepraktisan Media WINRAH)

Data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan hasil observasi dan angket yang telah diisi oleh siswa terkait media

pembelajaran yang telah dikembangkan. Persentase hasil kepraktisan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Adapun kriteria hasil kepraktisan sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat kepraktisan pengguna produk sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Media WINRAH

No.	Skor%	Kategori Kepraktisan
1.	81% - 100%	Sangat Praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	21% - 40%	Kurang Praktis
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis