



Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Apriani Kusuma Ayu^{1*}, Ria Yuni Lestari², Reza Mauldy Raharja³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
aprianikusumaayu4@gmail.com

Article Info

Article history:

Received December 23rd, 2022

Revised December 26th, 2022

Accepted December 31st, 2022

Keywords:

Education
Media Development
Google Site

ABSTRACT

In today's digital age, the use of innovative learning media is on the rise, and one such media that has proven to be effective is Google site. This platform offers a plethora of interactive features such as videos and quizzes that can be customized to meet specific learning objectives. This study focuses on the use of Google site as a teaching aid for Pancasila Education in class VII at SMP 4 Serang, Banten, where students have expressed a lack of interest in the subject. Employing a Research and Development (R&D) methodology, this study aims to develop an effective teaching tool that fosters creativity in students. Results indicate a significant improvement in students' creativity levels, as evidenced by pretest and posttest scores. Furthermore, the response from 36 students who used Google site in class VII SMPN 4 Kota Serang was overwhelmingly positive, scoring 120.7, with a percentage of 80.5%, indicating a "High" rating.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share A like 4.0 International License. ©2022 by the author(s).



Corresponding Author:

Apriani Kusuma Ayu
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Banten
aprianikusumaayu4@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran di era teknologi informasi membutuhkan berbagai inovasi. Hal ini disebabkan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari berbagai sumber belajar dan mencakup semua hal yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi (Muhson, 2010). Guru sebagai pendidik mempunyai tanggung jawab dalam penguasaan media pembelajaran dalam rangka memenuhi tanggung jawab dan agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik (Ramen, 2020; Khaira, 2020).

Media pembelajaran dapat dilihat secara komprehensif yang mencakup: manusia, material, atau kejadian yang membentuk kondisi sehingga dapat memberdayakan siswa untuk mengamankan informasi, kemampuan, dan mentalitasnya (Novia Rahmah Bastian, 2019). Sementara itu, teknologi audio visual adalah suatu cara penggunaan media untuk menghasilkan atau menyampaikan materi (Surya, 2019). Teknologi tersebut harus diiringi dengan kreativitas yang memiliki empat dimensi: pribadi, proses, produk, dan pendorong (Munandar, 2012). Selain dimensi dalam kreativitas terdapat pula indikator kreativitas lainnya, seperti: kefasihan (*fluency*), keluwesan, orisinalitas dan elaborasi (Nuraini, 2020). Kefasihan dalam berpikir adalah kemampuan secara cepat dalam menghasilkan ide dari pikiran. Sementara itu, keluwesan adalah kemampuan untuk bekerja dengan berbagai solusi yang memungkinkan. Keluwesan juga diartikan sebagai kemampuan memiliki pilihan untuk menyusun pemikiran, reaksi, atau pertanyaan yang berbeda, sehingga dapat berpikir dengan cara yang berbeda. Kemampuan merinci ide, objek, atau keadaan agar lebih menarik untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan penggunaan media pembelajaran juga merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Disamping itu, kapasitas untuk menghasilkan konsep-konsep baru juga dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran (Munandar, 2012).

Keempat aspek tersebut dapat digunakan sebagai indikator kreativitas peserta didik (Maharani, 2020). Hal ini diharapkan agar terjadi peningkatan kualitas pendidikan peserta didik sehingga mampu memecahkan masalah dengan memberikan ide dan juga gagasan, serta dapat mengambil keputusan (Zubaidah, 2016).

Salah satu media pembelajaran yang kerap kali digunakan adalah google site. Google site merupakan platform digital yang kaya akan sumber informasi apabila digunakan secara tepat (Sri Gusty, 2020). Googlesite dapat diakses melalui web www.workspace.google.com. Melalui web ini, penggunaanya dapat dengan mudah membuat situs untuk sebuah proyek atau event tanpa harus memiliki keahlian desain atau programming. Google site memiliki keunggulan yang berbeda dibandingkan dengan situs atau website lain (Suryanto, 2018). Keunggulan pertama adalah mudah dibuat dan gratis. Keunggulan kedua adalah memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi. Keunggulan ketiga adalah menyediakan 100 MB penyimpanan online gratis. Keunggulan keempat adalah searchable (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencarian google (Harsanto, 2012). Dengan menggunakan Google sites, peserta didik tidak perlu lagi mengunduh materi dari guru sehingga tidak memakan banyak kuota internet dan memori. Selain itu, guru tidak perlu khawatir dalam menyampaikan materi karena peserta didik dapat mengaksesnya melalui Google sites. Tampilan Google site dapat dibuat semenarik mungkin untuk membuat peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran daring.

Namun berbagai keunggulan ini sepertinya belum dieksplorasi, terdapat permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam penggunaan dan pengembangan google site sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 4

Kota Serang, Banten, guru belum dapat memaksimalkan penggunaan google site tersebut. Hal ini terlihat pada pokok mata pelajaran tentang norma dan UUD NRI 1945, terlihat siswa kurang memperhatikan pelajaran ketika guru menyampaikan materi tersebut.

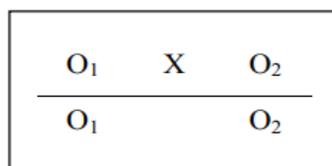
Hal ini juga menjadi kendala yang sama terhadap media pembelajaran lainnya. Guru hanya menampilkan bentuk video sederhana dengan komunikasi satu arah, dimana peserta didik akan menonton sebuah video pembelajaran yang ditampilkan saja (Ramli, 2012). Padahal, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tepat, pendidik harus memilih strategi, metode, dan media yang tepat (Baehaqi, 2020). Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat mereka (Hambali, 2021). Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik sering kali merasa jenuh karena tidak adanya inovasi yang diterapkan oleh guru selama proses belajar. Sehingga peserta didik sulit untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki selama di dalam kelas (Syaparuddin, 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan google site untuk mengajarkan materi tentang Norma dan UUD NRI 1945 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas VII SMP. Hal ini bertujuan untuk mendorong kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran, memberdayakan siswa untuk belajar mandiri, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Khairudin, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitasnya dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis google site. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya (Sugiyono., 2017). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (ADDIE).

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kelayakan serta syarat dari pengembangan produk, yaitu: google sites. Kemudian peneliti mulai merancang konsep produk yang akan dikembangkan agar lebih jelas dan rinci. Langkah selanjutnya adalah pengembangan (*development*) untuk mengukur kinerja dari google sites. Tahap implementasi produk, yaitu: web google site yang di dalamnya sudah diisi dengan video dan kuis terkait dengan pelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan pengujian. Harapannya adalah mendapatkan umpan balik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk menjadi salah satu komponen penting dari proses penelitian pasca produksi. Uji coba dilakukan dua kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik SMP Negeri 4, Kota Serang kelas VII. Pada tahap uji coba peneliti menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design* (Aditiany, 2021). Desain *quasi eksperiment* dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. *Desain Quasi Eksperiment Non-Equivalent Control Group*

Keterangan:

O1 = Nilai Postest sebelum diberi perlakuan

O2 = Nilai Postest setelah diberi perlakuan

X = Treatment berupa penerapan model

Pengaruh perlakuan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik = $O2 - O1$

Penelitian ini juga menggunakan: tes angket dan wawancara sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat untuk mengevaluasi fenomena sosial dan alam yang diamati (Sugiyono, 2016). Sebagai alat pengumpulan data, instrumen harus dirancang dan dikonstruksi untuk menghasilkan data empiris (Yulianah, 2022). Setelah itu instrumen penelitian ini bertransformasi menjadi alat untuk mengukur data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengembangan awal, peneliti membuat materi media pembelajaran melalui *storyboard*. *Storyboard* sebagai rancangan awal menggambarkan struktur dari setiap slide media pembelajaran berdasarkan materi untuk kelas VII yaitu: norma dan UUD NRI 1945. *Story board* mencakup: rancangan video pembelajaran, materi, dan quiz. Tahap kedua adalah menentukan *scene*. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang *scene* yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Penentuan setiap *scene* ini dibuat berdasarkan pada materi yang akan disajikan. Pada *scene* awal atau bagian pembuka berisi tampilan beranda yang di dalamnya terdapat petunjuk untuk menuju pada halaman-halaman berikutnya. Kemudian pada *scene* kedua dibuat untuk dapat mengakses dengan meng-klik ikon pada gambar materi. Kemudian *scene* ketiga berupa slide yang berisi media pembelajaran video. Didalam *scene* ketiga ini berisi video pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang dengan menggunakan beberapa aplikasi penunjang dalam mengedit video pembelajaran tersebut seperti: microsoft power point, aplikasi edit video Capcut, aplikasi voice note, dan juga youtube sebagai sumber video animasi. Kemudian *scene* terakhir berisi quiz yang sebelumnya sudah dirancang dalam website Quiziz. Quiz ini berisi beberapa pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan.

Tahap ketiga yaitu, menambahkan detail pada setiap *scene*. Detail ini dibuat setelah tahapan terkait pembuatan *scene* selesai. Pada tahap ketiga ini peneliti kembali menelaah materi serta *scene* yang dirasa cukup untuk ditampilkan untuk peserta didik kelas VII. Setelah dirasa layak digunakan maka tahap selanjutnya adalah pengujian media dan revisi produk.



Gambar. 1 Beranda Google Sites

Tahap pengembangan akhir yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis audio visual yaitu dengan membuat website google sites berdasarkan kerangka dari *storyboard* yang sudah dibuat. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu ibu Devi Aryani, S.Pd. diperoleh bahwa guru kerap menggunakan media pelajaran yang sederhana seperti halnya, diambil dari youtube. Kemudian peneliti melakukan uji coba produk, pretest dan post test pada peserta didik kelas VII.

Hasil Pretest

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pretest

Interval		Frekuensi	%	Kategori
30	40	13	36%	Cukup
41	60	17	47%	Sedang
61	100	6	17%	Baik
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan penyajian data melalui tabel di atas, yang berkaitan dengan kondisi kreativitas pada peserta didik sebelum diberikannya perlakuan pada kelas eksperiment. Terlihat bahwa siswa memiliki kecenderungan kreativitas pada kategori sedang. Sehingga masih perlu stimulus dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa pada kategori baik.

Gambar 2. Pembagian soal pretest



Gambar 3. Uji coba produk



Hasil Postest

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Postest

Interval	Frekuensi	%	Kategori
< 70	1	3%	Cukup
71	1	33%	Sedang
81	23	64%	Baik
Jumlah	36	100%	

Berdasarkan penyajian data melalui tabel di atas, yang berkaitan dengan kondisi kreativitas pada peserta didik setelah diberikannya perlakuan pada kelas eksperimen. Terdapat peningkatan kreativitas pada pembelajaran setelah diberikan perlakuan dengan media google sites. Peserta didik yang sebelumnya tidak berani mengungkapkan gagasannya selama pembelajaran berlangsung, kini menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkannya.

Contohnya, saat peserta didik ditanya oleh guru apa yang dapat dilakukan dalam mengimplementasikan norma agama selain taat beribadah. Jika sebelumnya peserta didik mayoritas

menjawab “saling menghargai dengan teman yang berbeda agama”. Kini setelah diberikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan, peserta didik memiliki jawaban yang lebih lugas untuk menjawab pertanyaan yang sama, salah seorang dari mereka menjawab “untuk menerapkan norma agama, kita sebagai peserta didik harus memiliki sikap toleransi antara teman”.

Berdasarkan fenomena tersebut, peningkatan kreativitas terjadi tergantung dari bagaimana stimulus yang guru berikan selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan arahan Kementerian Pendidikan dalam program kerja Profil Pelajar Pancasila, dimana salah satu poinnya menuntut siswa agar menjadi kreatif. Dimulai dari kreatif dalam menyampaikan suatu ide dan gagasan atau kreatif dalam menciptakan produk baru yang kedepannya akan memiliki kebermanfaatan bagi banyak orang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka diambil kesimpulan: langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan google sites ini dilakukan dengan desain penelitian ADDIE yang mencakup 5 langkah yaitu ; *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum. Kemudian mencari bahan dalam membuat media pembelajaran. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu pembuatan produk media pembelajaran dengan *google sites*. Uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas VII dalam materi norma dan UUD NRI 1945. Berdasarkan tanggapan 36 siswa terhadap materi pembelajaran tersebut diperoleh nilai 120,7 dengan presentase 80,5% atau sama dengan kategori “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan *google site* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi norma dan UUD NRI 1945.

REFERENSI

- Aditiany. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109.
- Anaf, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE. *Jurnal Education and development*, 433-438.
- Angko, N. (2013). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantu 3D PAGEFLIP. *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya*, Vol 1(1), 1-15.
- Baehaqi, M. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol 11(1), 157-174.
- Dachliyani. (2019). Instrumen yang sah: sebagai alat ukur keberhasilan suatu evaluasi program diklat (evaluasi pembelajaran). *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, Vol 5(1), 57-65.

- Hambali. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran,, Vol 5(2)*, 872-881.
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan* (Vol. Vol 37). Majalah Ilmiah Dinamika.
- I Made Tegeh, I. M. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN. *Jurnal Ika, 11(1)*, 12-26.
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI* (pp. 39-44). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Khairudin, A. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Make-A Match Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Vii Smpn 1 Wera Tahun Pelajaran 2016/2017. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala, Vol 2(2)*, 233-244.
- Maharani. (2020). *Pengaruh Model Generative Multi-Representation Learning (GMRL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. Jakarta: (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA).
- Muhson, A. (2010). Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 –Tahun 2010, Hlm. 1 -101. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesi*, 1-10.
- Munandar. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustofa Abi Hamid, R. R. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Novia Rahmah Bastian, A. S. (2019). Media Audio Visual Sebagai Alat memperlancar kemampuan Menyimak Peserta Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*.
- Nuraini, H. S. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rahmadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rahmawati. (2014). Pengaruh tayangan korean wave Di internet terhadap perilaku komunitas Korean beloved addict (KBA).
- Ramen A Purba, I. R. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. UIN Antasari
- Sri Gusty, N. N. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Apriani Kusuma Ayu¹, Ria Yuni Lestari², Reza Mauldy Raharja³. *Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*

Surya, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syaparuddin. (2020). *Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik* (Vol. Vol 1). Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Yulianah. (2022). *Metodelogi Penelitian Sosial*. CV Rey Media Grafika.

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *In Seminar Nasional Pendidikan, Vol 2(2)*, 1-17.