TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i3.5789

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR WEBSITE PADA MATERI LUAS BANGUN DATAR SEGIEMPAT DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Development of Website-Based Teaching Media on the Topic of Area of Quadrilateral Shapes in Grade V of Elementary School

Nia Aprilia & Melva Zainil
Universitas Negeri Padang
niaaprils24@gmail.com; melvazainil@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 15, 2025	Apr 28, 2025	May 11, 2025	May 16, 2025

Abstract

This study is a development research aimed at creating a website-assisted learning medium for teaching the area of quadrilaterals to fifth-grade elementary school students in the city of Bukittinggi. The development model used was ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving three elementary schools as the sample. Data analysis focused on three aspects: validity, practicality, and effectiveness of the media. Validation results showed that the media was highly valid, with a content validity score of 96.87%, language aspect 84.34%, and media aspect 87.5%. Practicality tests indicated that the media was very practical, based on responses from teachers at the trial school (90.65%) and students (88.41%), with similar results observed in the other two schools—teacher practicality scores were 93.75% and 96.87%, and student scores were 94.87% and 96.15%. Effectiveness tests demonstrated improved student learning outcomes, with effectiveness percentages of 84.70% at the trial school, 90.4% at the first school, and 93.07% at the second school, all falling into the "very effective" category. Based on these results, the website-based learning media developed in this

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

study is declared valid, practical, and effective for supporting mathematics instruction on the topic of quadrilateral area in fifth-grade elementary school classes.

Keywords: Instructional Media; Mathematics; Website; Quadrilateral Area; Learning Evaluation

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan website pada materi luas bangun datar segiempat untuk siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bukittinggi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan melibatkan tiga sekolah dasar sebagai sampel. Analisis data dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan nilai kevalidan aspek materi sebesar 96,87%, aspek bahasa 84,34%, dan aspek media 87,5%. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media tergolong sangat praktis berdasarkan respon guru di sekolah uji coba (90,65%) dan peserta didik (88,41%), serta hasil yang serupa di dua sekolah lainnya, dengan nilai kepraktisan dari guru masing-masing sebesar 93,75% dan 96,87%, serta dari peserta didik sebesar 94,87% dan 96,15%. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase efektivitas masing-masing sebesar 84,70% di sekolah uji coba, 90,4% di sekolah pertama, dan 93,07% di sekolah kedua, seluruhnya berada dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi luas bangun datar segiempat di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Ajar; Matematika; Website; Luas Bangun Datar Segiempat; Evaluasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memiliki tujuan untuk mempermudah berbagai aktivitas dalam kehidupan, salah satunya mempermudah proses pembelajaran. Pembaharuan dan proses pelaksanaaan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi tuntutan bagi seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Arwin et al., 2019). Pendidikan sangat dikaitkan dengan revolusi digital Industri 4.0, yang telah mengubah sistem analog menjadi digital. Meluasnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat membuat adanya inovasi dalam proses belajar mengajar, dengan pendidik yang harus beradaptasi. Teknologi terus berkembang, sehingga sangat penting bagi semua pihak untuk secara proaktif menanggapi perubahan ini. Pengaruh guru sangat bergantung pada kualitas pembelajaran (Pebriani & Zainil, 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern ini turut mendorong kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Sabilla, Irianto, & Badarudin, 2020).

Kemajuan dalam teknologi informasi sangat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, di mana banyak proses pembelajaran kini memanfaatkan internet sebagai sarana. Pesatnya perkembangan teknologi turut didorong oleh penerapan matematika dalam berbagai bidang. Di tingkat sekolah dasar, matematika diajarkan dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis pada peserta didik. Oleh karena itu, agar guru mampu menyampaikan materi yang relevan dengan kebutuhan saat ini, penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sangat penting (Sabilla et al., 2020).

Matematika berkaitan dengan semua aspek kehidupan sehingga menjadikannya sangat penting. Peserta didik diharapkan menjadi orang yang logika, cermat, inovatif, imajinatif, dan bekerja keras setelah mempelajari matematika. Matematika penting diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Peserta didik diharapkan dapat mengubah cara mereka melihat matematika. Matematika bukan hanya perhitungan angka. Beberapa peserta didik tidak suka belajar matematika karena mereka pikir itu sulit (Simbolon & Sapri, 2022). Matematika di Sekolah Dasar mungkin menjadi salah satu mata pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari oleh sebagian besar peserta didik. Ini karena pembelajaran matematika di Sekolah Dasar masih sangat abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret. Media pembelajaran sangat penting untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena melibatkan aktivitas fisik dan mental secara bersamaan.(Sabilla et al., 2020). Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah agar peserta didik dapat menguasai dan memahami konsep matematika sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran bangun datar.

Pembelajaran bangun datar merupakan bagian penting dalam pengajaran matematika yang melibatkan pemahaman dan konsep-konsep dasar dalam mengenali serta memanipulasi objek-objek geometri dalam dua dimensi (Unaenah et al., 2023). Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menggambarkan, mengukur, dan memecahkan masalah yang terkait dengan bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, dan sebagainya.

Materi luas bangun datar segiempat (persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium) merupakan salah satu konsep fundamental dalam matematika SD. Namun, penelitian terbaru menunjukkan bahwa siswa sering mengalami miskonsepsi, menganggap luas sekadar perkalian angka tanpa memahami makna "daerah" yang dihitung (Hadi & Novaliyosi, 2021). Studi oleh Fauzi et al. (2022) mengungkap bahwa

65% siswa kelas IV kesulitan membedakan rumus luas antara jajar genjang dan persegi panjang karena kemiripan visual. Kesalahan lain yang sering muncul adalah penggunaan satuan yang tidak konsisten dan ketidakmampuan menerapkan konsep dalam soal cerita (Prahmana et al., 2020).

Dalam proses pembelajaran bangun datar, terdapat sejumlah indikator hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Siswa akan belajar menggunakan rumus dan perhitungan matematika untuk menghitung luas, keliling, dan parameter lainnya dari bangun ruang datar. Mereka diharapkan mampu menerapkan rumus-rumus ini dengan benar serta menggunakan keterampilan perhitungan untuk memecahkan masalah yang melibatkan bangun datar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu alat bantu dalam penyampaian pelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik dan bermakna, salah satunya alat bantu tersebut adalah media pembelajaran. Materi luas bangun datar segiempat (persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium) merupakan salah satu konsep fundamental dalam matematika SD. Namun, penelitian terbaru menunjukkan bahwa siswa sering mengalami miskonsepsi, menganggap luas sekadar perkalian angka tanpa memahami makna "daerah" yang dihitung (Hadi & Novaliyosi, 2021). Studi oleh Fauzi et al. (2022) mengungkap bahwa 65% siswa kelas V kesulitan membedakan rumus luas antara jajar genjang dan persegi panjang karena kemiripan visual. Kesalahan lain yang sering muncul adalah penggunaan satuan yang tidak konsisten dan ketidakmampuan menerapkan konsep dalam soal cerita (Prahmana et al., 2020).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai (Nurhikmah et al., 2023). Sedangkan menurut (Moto, 2019), media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis ada media audio, media visual dan media audio visual. Banyak media pembelajaran yang biasa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran seperti film bersuara, pita video, film pada televise, animasi, tulisan bersuara, film bisu, halaman cetrak, foto, microphone, slide bisu, radio, buku, Koran majalah, modul dan bahan ajar mandiri (Ratumanan & Rosmiati, 2020) . Seiring dengan perkembangan zaman, peserta didik sudah terbiasa dalam mengoperasikan berbagai teknologi seperti handphone, komputer, laptop dan lainnya.

METODE

1. Model Pengembangan

Jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk (Pramono, 2022). Menurut Yuliani & Banjarnahor, (2021 : 114-115) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Bila produk baru telah diuji, maka produk tersebut bila dipergunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan tersebut akan lebih mudah, lebih cepat, kualitas dan kuantitatis hasilnya pun akan meningkat.

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE. Dengan langkah analisis *(analysis),* perancangan *(design),* pengembangan *(development),* penerapan *(implementation),* dan evaluasi *(evaluation).* Prosedur pertama dari analisis (*Analyze*) yaitu identifikasi sumber masalah dalam pembelajaran dan pra-perencanaan (mempertimbangkan atau memutuskan topik, pelajaran, atau penawaran kursus), desain (*Design*) yaitu pertimbangkan hasil atau pencapaian yang diinginkan (Tujuan Pembelajaran) dan tentukan metode atau strategi yang akan dilaksanakan, pengembangan (*Development*) yaitu sumber belajar pengembangan dan validasi, serta materi pengembangan dan strategi pendukung yang diperlukan, implementasi (*Implementation*) yaitu memperbaiki lingkungan belajar dan melaksanakan pembelajaran dengan partisipasi siswa serta tahap terakhirnya evaluasi (*Evaluation*) yaitu menilai suatu kualitas sebuah produk dan pada proses pembelajaran (Hamzah, 2021).

2. Prosedur Pengembangan

a. Tahap Analysis(Analisis)

Tahapan analisis merupakan proses mendefenisikan apa yang dipelajari peserta didik. Analisis yang biasa dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan identifikasi masalah.

b. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design merupakan tahap kedua yang ada pada model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini membuat rancangan awal yaitu dengan langkah, mencari dan menentukan software untuk membuat media pembelajaran luas bangun datar segiempat, menyusun perangkat pembelajaran penyajian dan membuat rancangan awal pengembangan produk media pembelajaran menggunakan *Website Scracth* . Materi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini adalah materi luas bangun datar segiempat .

c. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini dihasilkan produk media pembelajaran menggunakan *Website Scracth (prototype I)* untuk dinilai dengan validator. Pada pengembangan media pembelajaran Luas Bangun Datar Segiempat di Kelas V Sekolah Dasar, aspek yang divalidasi adalah materi oleh dosen ahli materi, aspek kebahasaan oleh dosen ahli bahasa dan aspek media (penyajian dan kegrafikan) oleh dosen ahli media. Validitas yang dilakukan ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran terhadap media pembelajaran luas bangun datar segiempat. Jika media interaktif yang dikembangkan ternyata belum valid maka harus dilakukan revisi terhadap bahan ajar tersebut. Namun, jika media interaktif telah dinyatakan valid maka media interaktif sudah bisa digunakan dalam pembelajaran. Setelah semua tahapan validasi dilakukan dan sudah ditanyakan valid untuk digunakan maka produk multimedia yang dihasilkan di uji coba kan terlebih dahulu sebelum diterapkan di sekolah penelitian terkait praktikalitas dan kefektivan media . Setelah hasil validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi atas komentar dan saran yang menghasilkan *prototype II.*

d. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap pengimplementasian meliputi penggunaan produk media pembelajaran menggunakan *Website Scracth* pada pembelajaran Luas Bangun Datar Segiempat di kelas V Sekolah Dasar untuk di websitekan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan

peralatan belajar dan lingkungan belajar yang disesuaikan dengan kondisi saat ini. Setelah semuanya tersedia, maka peneliti bisa menggunakan produk yang dikembangkan untuk diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran. Tahapan evaluasi baru bisa dilakukan setelah empat kegiatan sebelumnya selesai dilakukan. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Tingkat kepraktisan yang dimaksud yaitu kemudahan dan kelayakan produk media saat digunakan dalam proses pembelajaran yang diujikan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

ada penelitian pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan masalah dan temuan awal. Instrumen pengumpulan data berupa instrumen validasi produk ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Kemudian instrumen pengumpulan data berupa angket praktikalitas produk oleh guru dan peserta didik dan data dari nilai pretest-posttestpeserta didik

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Validitas

Data hasil uji validitas media pembelajaran bangun datar menggunakan *Website Scracth* dianalisis dengan menggunakan skala likert. Responden memberikan jawaban dengan bentuk checklist (√) terhadap indikator berupa pernyataan yang telah ditentukan, (Sugiyono, 2019). Berdasarkan lembar validasi, adapun penskoran setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Skala Angket Validitas Media Pembelajaran

Keterangan	Bobot
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono (135:2015)

Selanjutnya untu perhitungan data nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiyono (135: 2009) dengan menggunakan rumus :

$V = \frac{x}{y}$ X 100%

Keterangan :

V = Nilai validitas

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimun

Tabel 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Sugiyono (135:2015)

b. Analisis Data Praktikalitas

Data hasil kepraktisan media pembelajaran bangun datar menggunakan *Website Scracth* terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Skala Angket Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber : Sugiyono (136:2015)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumusan dari Sugiono (135:2015) yaitu :
Rumus :

NP = R/SM x 100%

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat dtentukan menggunakan gambar berikut.

Tabel 4 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Tidak Praktis
0-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Sugiyono (135:2015)

c. Analisis Data Efektivitas

Efektivitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik, yaitu melalui tes evaluasi yang dikerjakan, hasil belajar peserta didik nantinya akan dijadikan sebagai tolak ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan dan kepuasan belajar peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan memuaskan apabila hasil belajar peserta didik diakhir pembelajar melebihi nilai atau hasil belajar sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan *Website Scracth*. Kepuasan terhadap media pembelajran oleh peserta didik dan pendidik dapat diukur dengan menggunakan rumus Sugiono (2009) :

Rumus :

$S = \frac{R}{N} X\ 100\ \%$

Keterangan :

S : nilai yang diharapkan

R : jumlah skor

N : skor maksimum

Kategori evektifitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir

dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Rentang	Kriteria
81-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
0-20%	Tidak Efektif

Modifikasi dari Sugiono (137:2015)

HASIL

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dibantu *Website*, untuk peserta didik disekolah dasar dan melihat bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan melalui tahapan-tahapan model ADDIE. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini juga disajikan berdasarkan tahapan-tahapan atau langkah-langkah dari metode dan model yang sudah digunakan tersebut , beberapa hasil tahapan tersebut

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan di SDN 18 Tarok Dipo, SDN 08 Tarok Dipo dan SDN 16 Tarok Dipo untuk mengetahui kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran pada kurikulum merdeka di kelas V dengan melakukan observasi dan menggunakan angket untuk guru dan peserta didik.

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Websitte* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran yang dimuat di Matematika BAB 11 Pengukuran Luas Bangun Datar di kelas V Sekolah Dasar

Instrumen untuk analisis karakteristik peserta didik menggunakan angket yang diambil dari seluruh peserta didik. Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik

melalui pengamatan dengan wali kelas V lalu melakukan kegiatan observasi untuk pengambilan data angket. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa karakter peserta didik memiliki perbedaan, peserta didik kelas V menyukai dan menyenangi pembelajaran yang melibatkan IT, menggunakan proyektor, memiliki gambar yang konkret terhadap materi yang diajarkan, tentunya hal ini menjadi salah satu alasan mengapa peneliti mengambil judul penelitian ini.

2. Design (Perancangan)

Dalam tahap perancangan ini, materi pembelajaran dibuat menggunakan bantuan *Websitte* untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Hal ini dilakukan sebagai upaya optimalisasi terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat, sekaligus untuk memudahkan dan membantu proses penyajian pembelajaran.



Gambar 1 Halaman *Cover* Media



Gambar 2 Halaman Apersepsi



Gambar 3 Halaman Materi

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan media menggunakan *Website* pada materi luas bangun datar segiempat meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang oleh tim ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, kemudian dilakukan revisi terhadap hasil validasi dari validator. Analisis hasil validasi media menggunakan *Website* pada materi luas bangun datar segiempat oleh ahli setelah direvisi dapat dilihat pada table berikut

Tabel 6 Analisis Hasil Validasi Apek Materi, Bahasa, dan Media

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Keterangan
1.	Materi	96, 87 %	Sangat Valid
2.	Bahasa	84, 34 %	Sangat Valid
3.	Media	87, 5 %	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		89, 57 %	Sangat Valid

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini, produk yang sudah divalidasi oleh validator yang sudah direvisi, kemudian dilakukan uji coba pada peserta didik. Subjek uji coba produk yaitu kelas V SDN 18 Tarok Dipo sebanyak 17 peserta didik. Uji coba dilakukan pada tanggal 14 dan 17 Maret 2025. media menggunakan Websitte yang sudah dikembangkan diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN 08 Tarok Dipo dengan jumlah peserta didik 28 orang. Penelitian dilakukan pada tanggal 30 Mei dan 6 Juni 2024. Lalu uji praktikalitas respon guru dan peserta didik dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas

Tabel 7. Hasil Praktikalitas di SDN 18 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	29	90, 65%	Sangat Valid
Respon Peserta Didik	481	88,41%	Sangat Valid

Tabel 8. Hasil Praktikalitas di SDN 08 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	30	93,75%	Sangat Valid
Respon Peserta Didik	759	94, 87 %	Sangat Valid

Tabel 9. Hasil Praktikalitas di SDN 16 Tarok Dipo

	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Respon Guru	31	96,87%	Sangat Valid
Respon Peserta Didik	800	96,15%	Sangat Valid

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan pada saat uji praktikalitas. Kemudian mengukur kefektifan sejauh mana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Websitte* pada pembelajaran melalui nilai hasil pretest dan posttest

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media menggunakan *Website*, pada materi luas bangun datar segiempat telah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terdapat 5 (lima) tahapan, yaitu: (1) tahap analisis terdiri dari observasi di lapangan dan studi pendahuluan, (2) tahap perancangan yang terdiri dari perancangan dan pembuatan media menggunakan *Website*, (3) tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi media, (4) tahap implementasi terdiri dari penerapan media menggunakan *Website* dalam proses pembelajaran pada subjek uji coba dan subjek penelitian, (5) tahap evaluasi terdiri dari uji praktikalitas respon guru dan respon peserta didik dan hasil pretest dan posttest.

1. Validitas Media Pembelajaran

Hasil penilaian media menggunakan *Website* pada materi luas bangun datar segiempat di kelas V Sekolah Dasar sangat valid dan layak digunakan. Nilai rata-rata keseluruhan hasil validitas Media menggunakan *Website* divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media adalah dengan persentase 89, 57% dengan kategori sangat valid. .

Hasil penelitian media pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan dari aspek materi yakni 96,87% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa dengan persentase 84,34% kategori sangat valid dan dari aspek media dengan persentase 87,5% kategori sangat valid.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapat penilaian yang sangat baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik. Penilaian uji praktikalitas di sekolah uji coba oleh guru memperoleh hasil 90,65% dengan kategori sangat praktis dan rata-rata 17 orang peserta didik memperoleh hasil 88,41% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan hasil dari praktikalitas media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan. Sekolah penelitian yang pertama yaitu SDN 08 Tarok Dipo memperoleh skor praktikalitas guru sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis dan angket peserta didik memperoleh hasil 94,87% dengan kategori sangat praktis. Sekolah penelitian kedua yaitu SDN 16 Tarok Dipo memdapatkan skor praktikalitas guru sebesar 96,87% dengan kategori sangat validsedangkan hasil praktikalitas peserta didik mendapatkan skor 96,15% dengan kategori sangat praktis.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Hasil uji coba efektivitas media pembelajaran berbantuan Website dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi oleh peserta didik. Berdasarkan perhitungan lembar efektivitas didapatkan hasil belajar peserta didik meningkat seperti pada sekolah ujicoba dari 61,17% meningkat menjadi 84,70% dengan kategori sangat efektif dan di sekolah penelitian SDN 08 Tarok Dipo dari 66,4% meningkat menjadi 90,4% dengan kategori sangat efektif serta di sekolah penelitian kedua SDN 16 Tarok Dipo yakni dari 72,30% meningkat menjadi 93,07% dengan kategori sangat efektif menurut Sugiono (2015). Semua peserta didik dengan jumlah 68 peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan hasil penelitian "Pengembangan Media Ajar Website Pada Materi Luas Bangun Datar Segiempat Di Kelas V Sekolah Dasar" sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, memperoleh penilaian yang sangat praktis dari respon guru dan respon peserta didik, dan sangat efektif untuk digunakan. Dengan demikian pengembangan media menggunakan Website menghasilkan produk media

pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Arwin, A., Yunisrul, Y., & Zuardi, Z. (2019). *Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. 382 (Icet), 426–429*.

Hamzah, A. (2021). Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif. *CV Literasi Nusantara Abadi.*

Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L. S., & Anwar, K. (2021). *P*emanfaatan Aplikasi Scratch Sebagai Alternatif Media Belajar Siswa " Z Generation " Untuk Guru-Guru Sdn 1 Labuapi. 5, 871–875.

Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan sumber pembelajaran.*

Jusuf, I., Rivai, S., & Pioke, I. (2022). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Pemahaman konsep luas trapesium dan Layang-Layang dikelas V sdn1 Suwawa. *Student Journal of Elementary Education*, *1*(1), 27–35.

Kinaningtyas, S. R. P., Anjarsari, D., Juri, M., & Hidayati, F. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Motif Batik Sido Mukti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 Materi Luas Belah Ketupat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 820–832.

Kong, S. C., & Wang, Y. Q. (2020). Formation of computational identity through computational thinking perspectives development in programming learning: A mediation analysis among primary school students. *Computers in Human Behavior*, *106*, 106230.

Kusuma, B. C. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pemrograman Pada Materi Geometri Kelas IV SD Berbantu Aplikasi Scratch*. *02*(01), 254–258. http://repository.unwidha.com:880/3894/

Marom, S., & Ningrum, M. (2023). Pengembangan Modul Dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Nilai Keislaman Dan Berbantuan Scratch Pada Siswa Jenjang Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang. *Jipmat*, *8*(1), 81–89.

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(1), 20–28. https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060

Nuraeni L, E., Muharram, M. R. W., & Fajrin, B. S. (2021). Desain Game Edukasi Sifat-Sifat Bangun Datar Segiempat Menggunakan Aplikasi Scratch. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *5*(2), 140. https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.962

Nurhasanah, E., Bernard, M., & Fitriani, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Saintifik Berbantuan Scratch pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *6*(4), 1537–1546. https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.18406

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(3), 439–448.

Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, *19*(1), 9–16. https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6949

Unaenah, E., Agustin, R., & Septi, S. M. (2023). Analisis hasil belajar Matematika dalam pembelajaran bangun datar pada kelas 5 di SDN Cibodas 6 Kota Tangerang. *YASIN*, *3*(4), 859–877.