

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Gerak Dasar Dalam Permainan Bola Besar Siswa SDN 005 Kuala Tolam

Nur Huda Ananda Prijuliantoro¹ Aref Vai² Kristi³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: nur.huda1939@student.unri.ac.id¹ aref.vai@lecturer.unri.ac.id²
kristi.agust@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis google sites pada materi gerak dasar dalam permainan bola besar siswa SDN 005 Kuala Tolam kec. Pelalawan kab. Pelalawan. Menggunakan metode RnD model plomp dengan skala kecil melibatkan 20 siswa/siswi kelas v dan 2 guru olahraga SDN 005 Kuala Tolam. Instrumen penelitian berupa lembar validitas dan praktikalitas, dengan analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil analisis data validitas oleh para ahli menunjukkan rata rata 3,92 atau 98% dengan katagori valid. Dan hasil data praktikalitas guru menunjukkan rata rata 4,00 atau 100% dengan katagori valid. Serta hasil data praktikalitas siswa menunjukkan rata rata 3,61 atau 90,16% dengan katagori valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa media google sites ini dinyatakan valid dan praktis dalam menunjang proses pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Google Sites, Gerak Dasar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar siswa berpotensi mengendalikan diri, kepribadian, nilai agama, kecerdasan, akhlak mulia bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Ujud dkk, 2023: 339). Negara Indonesia sebagai salah satu negara berkembang saat ini perlu adanya suatu upaya peningkatan kualitas pendidikan agar dapat sejalan dengan perkembangan era globalisasi saat ini. Namun, pada kenyataannya Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki kualitas pendidikan yang memprihatinkan (Agustang, 2021 :12). Hal ini didasari dari laporan *The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), Indonesia saat ini kualitas pendidikannya dalam dunia internasional berada pada peringkat ke-67 dari 203 negara di tahun 2023. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak tantangan ke depan yang dihadapi oleh seluruh rakyat Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Menurut (Agustang dkk, 2021: 16) salah satu permasalahan rendahnya kualitas mutu pendidikan di Indonesia adalah kurang efektifnya sistem pembelajaran dan lemahnya proses dalam belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran, dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai konsep pembelajaran yang efektif dan efisien, harus ada hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan yang sama. Menurut Arief S. Sadiman dalam (Sirait & Oktaviani, 2023: 29), media pembelajaran merupakan sebuah fasilitator yang digunakan saat proses pembelajaran sedang berlangsung untuk memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan peserta didik. Tetapi disisi lain, kurangnya media pembelajaran di sekolah akan membawa kendala bagi peserta didik dalam

melaksanakan kegiatan belajar. Teknologi merupakan suatu proses tatanan sosial yang bersifat Global dan tidak tahu batasannya. Globalisasi pada hakekatnya adalah sebuah proses yang datang dengan ide-ide dan kemudian menawarkan diri kepada bangsa lain dengan cara itu akhirnya mencapai kesepakatan dan menjadi pedoman Bersama kepada bangsa- bangsa di seluruh dunia (Salim, 2014).

Menurut (Saputro *et al.*, 2020) Perkembangan teknologi informasi akhir- akhir ini memungkinkan untuk meningkatkan kompetensi pendidikan dan Beberapa contoh perkembangan teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan olahraga di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi informasi merupakan perkembangan yang sangat pesat, yang menuntut perkembangan setiap individu, lembaga atau lembaga pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang sangat besar bagi setiap individu, setiap lembaga atau lembaga pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mendukung dan memudahkan kehidupan masyarakat, termasuk dalam memecahkan masalah pendidikan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas di Indonesia. Media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi respon siswa saat belajar. Selain itu, siswa juga lebih mudah memahami materi jika media yang digunakan menarik (Fauziah & Sulisworo, 2022: 81). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya serta memudahkan penafsiran data (Usmeldi, 2015: 30). Saat ini, dunia berada pada abad ke-21 yang ditandai perkembangan berjalan dengan cepat pada segala bidang. Keterampilan abad ke-21 meliputi keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan berkolaborasi.

Gerak dasar merupakan kemampuan gerak tubuh yang sangat penting dan mendasar dalam proses perkembangan anak. Kemampuan gerak dasar motorik ini dipengaruhi oleh faktor usia dan perkembangan secara keseluruhan. Dalam perkembangan anak, motorik adalah bagian yang perlu dilatih karena memiliki peran penting dalam meningkatkan kematangan fisik dan kemampuan bergerak tubuhnya. Perkembangan kemampuan motorik bagi siswa sekolah dasar sangat penting karena pada usia anak sekolah unsur-unsur kemampuan motorik anak lebih sering dilakukan oleh anak-anak seperti melompat, berlari, bahkan siswa mampu menggabungkan keterampilan dengan gerakan anggota tubuhnya seperti melempar dan menangkap. Dalam hal ini, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, adaptif dan inovatif dalam memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran PJOK pada materi ini. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang melalui pengembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, dan penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosi, spiritual, dan sosial). Pendidikan jasmani sangat penting untuk meningkatkan pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung secara berkelanjutan (Endriani *et al.*, 2022)

Permainan bola besar merupakan cabang olahraga yang di gemari masyarakat, baik itu di instansi sekolah maupun di luar sekolah. Permainan bola besar sangat digemari karena manfaatnya dapat membentuk suatu sikap sportivitas, kedisiplinan dan mental. Permainan bola besar sendiri di bagi menjadi berbagai cabang olahraga yaitu bola voli, bola basket dan sepak bola. Sehubungan penulis melakukan penelitian pada materi gerak dasar dalam

permainan bola besar siswa sekolah dasar, maka penulis harus mengkombinasikan permainan bola besar tersebut yang kemudian dihubungkan dengan kemampuan gerak dasar. Penulis tertarik untuk menggunakan media pembelajaran. hal ini karena melalui media pembelajaran lebih memudahkan bentuk visual dari materi yang akan diajarkan. Untuk itu diperlukan suatu perlakuan untuk memberikan rangsangan berupa media pembelajaran berbasis *web google sites*. *Google sites* dirancang agar mudah digunakan bahkan untuk pengguna yang tidak memiliki pengalaman *coding* atau desain web. Antarmuka *drag-and-drop* yang intuitif memungkinkan menambahkan konten, mengatur tata letak, dan mempublikasikan situs web dengan cepat. *Google sites* merupakan *software* gratis yang bisa digunakan di akses dimana saja dan kapan saja, hal ini memberikan kemudahan bagi seorang guru untuk membuat media pembelajaran Berdasarkan hasil observasi di SDN 005 Kuala Tolam Kec Pelalawan, Kab Pelalawan, Provinsi Riau. peneliti mewawancarai kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, peneliti menemukan informasi bahwa di sekolah ini belum menggunakan alat peraga selain buku pelajaran. Menunjukkan bahwa inovasi diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa lebih terlibat dan aktif. Penulis juga memperoleh informasi dari observasi yang dilakukan di kelas saat pembelajaran berlangsung di kelas media Pembelajaran berupa buku teks yang digunakan oleh guru, memiliki kelemahan media terkesan monoton dan kurang menarik untuk dibaca, jadi berdasarkan hasil, observasi sebagian besar siswa masih mengalami kebingungan pada saat pembelajaran terutama pada materi gerak motorik, agar proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan guru bisa menggunakan media lainya dalam membantu siswa dalam proses belajar.

Uraian di atas menunjukkan bahwa inovasi diperlukan untuk mengembangkan media pendidikan yang lebih interaktif agar siswa lebih terlibat dan aktif. Siswa cenderung lebih tertarik dengan media bahan ajar yang unik dan berkesan agar siswa tidak mudah bosan. Agar proses belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa dan interaksi antara guru dan siswa semakin kuat, guru membutuhkan bahan ajar yang menarik. media pembelajaran berbasis *web google sites*, yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan membuatnya semenarik mungkin, sehingga pengajaran materi pendidikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media materi pembelajaran berhasil dikembangkan apabila siswa lebih memahami materi dan berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan memutakhirkan hasil teknologi. Guru/pendidik harus mampu menggunakan bahan ajar/lingkungan yang disediakan sekolah dan tidak menutup kemungkinan mengembangkan alat ajar/komunikasi yang sejalan dengan perkembangan teknologi. Selain itu, guru ditantang untuk mengembangkan kemampuan mengolah media menjadi bahan ajar yang menarik bagi siswa. Berdasarkan pemikiran di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google sites* Pada Materi Gerak Dasar Dalam Permainan Bola Besar Siswa SDN 005 Kuala Tolam." Berdasarkan uraian latar belakang yang ada di atas, maka dapat di rumuskan masalahnya yaitu: Bagaimana rancangan media pembelajaran gerak dasar berbasis *Google sites* dalam permainan bola besar? Bagaimana validitas dan praktikalitas media pembelajaran gerak dasar berbasis *Google sites* dalam permainan bola besar? Penelitian pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis *Google sites* secara umum bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah: Untuk merancang media pembelajaran gerak dasar berbasis *Google sites* dalam permainan bola besar. Untuk menguji validitas dan praktikalitas media pembelajaran gerak dasar berbasis *Google sites* dalam permainan bola besar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini direncanakan dilakukan di SDN 005 Kuala Tolam Kec Pelalawan, Kab Pelalawan, Provinsi Riau. Adapun waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap 2025/2026.

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Arfendi *et al.*, 2023). Disimpulkan bahwa jenis penelitian dan pengembangan (R&D) sedang dipelajari adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau Penyempurnaan produk tertentu dilakukan dalam implementasinya untuk menguji validitas dan efektivitas produk. Model penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan kajian *Development* (R&D) adalah model penelitian *Plomp*. Alasan Peneliti Menggunakan model penelitian *Plomp* berdasarkan model penelitian *Plomp* tersebut cocok dan fleksibel yang dapat memudahkan peneliti memproduksi media pembelajaran *Google sites* saat ini peneliti desain. Kemudian model penelitian *Plomp* memiliki tiga tahapan Penelitian yang juga dapat mendukung peneliti dalam produksi *Reinvention* produk media pembelajaran *Google sites* ini melalui tiga tahapan penelitian yaitu; 1) tahap analisis pendahuluan (*preliminary research*); 2) tahap pengembangan atau fase pembuatan (fase pengembangan atau prototipe); dan 3) tahap fase evaluasi atau penilaian (Alberida *et al.*, 2017). Fase-fase penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar model penelitian *plomp* dibawah ini yang Digambarkan oleh Mc Cenney dalam (Plomp & Nieveen, 2013).

Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan oleh guru dan siswa kelas V di SDN 005 Kuala Tolam Kec Pelalawan, Kab Pelalawan, Provinsi Riau.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang diambil pada penelitian ini berupa data primer yang diperoleh secara langsung melalui hasil wawancara dan pengisian angket peneliti. Data yang diambil berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui pengisian angket validasi oleh para ahli, angket praktikalitas guru, dan angket. praktikalitas peserta didik. Data yang diperoleh pada penelitian ini bersumber dari teknik pengumpulan data secara observasi, pengisian angket, dan wawancara.

1. Observasi. Secara umum kata observasi berarti melihat, mengamati, mengamati hati-hati tidak setuju observasi adalah cara atau metode yang digunakan dalam mengumpulkan pernyataan atau informasi yang dilakukan dengan memegang pengamatan sistematis dan pencatatan fenomena yang ada menjadi obyek pengamatan. Sedangkan menurut (Hasanah, 2017) observasi adalah Pengamatan yang dilakukan untuk tujuan dan memiliki beberapa tujuan. Persepsi juga memiliki fungsi yang berbeda. Tujuan observasi adalah Deskripsi, pembuatan teori dan hipotesis (dalam penelitian kualitatif) atau pengujian teori dan hipotesis (dalam penelitian kuantitatif). fungsi persepsi dijelaskan secara lebih rinci.
2. Angket. (Hardani *et al.*, 2020) angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data hal ini dilakukan melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dijawab oleh tergugat. Penggunaan kuesioner dalam penelitian ini untuk mengambil data uji validasi ahli, uji praktik guru, dan tes praktek siswa.
3. Wawancara. Menurut Rosaliza (2015) Wawancara (*interview*) biasanya merupakan percakapan antara dua orang atau lebih antara pewawancara dan yang diwawancarai dan

percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Dari berbagai sumber di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara juga percakapan antara pewawancara dengan informan untuk mengumpulkan informasi tertentu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis *Google sites* yang efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN 005 Kuala Tolam terhadap materi gerak dasar dalam permainan bola besar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam menyajikan materi gerak dasar secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas. Validitas mengacu pada kesesuaian isi materi dengan kurikulum dan kebenaran konsep yang disajikan, sementara praktikalitas mengacu pada kemudahan penggunaan dan pengelolaan media oleh guru dan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadopsi model pengembangan Plomp. Model ini dipilih karena sifatnya yang sistematis dan berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang berkualitas. Proses pengembangan akan melalui tiga fase utama, yaitu fase pendahuluan, fase pengembangan, dan fase penilaian atau evaluasi. Pada fase pendahuluan, akan dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan siswa, karakteristik materi gerak dasar dalam permainan bola besar, serta kondisi dan sumber daya yang tersedia di SDN 005 Kuala Tolam. Analisis ini akan mencakup studi literatur, observasi langsung, dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan spesifik terkait pembelajaran materi ini. Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan spesifikasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada fase pengembangan, akan dilakukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

Proses ini akan melibatkan penyusunan struktur konten, desain antarmuka yang menarik dan intuitif, pengembangan materi interaktif seperti video, animasi, dan kuis, serta integrasi fitur-fitur yang mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Kemudian akan dilakukan Validasi ahli terhadap desain dan isi media pembelajaran yang telah dibuat. Pada fase penilaian atau evaluasi, produk media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji coba pada siswa kelas V SDN 005 Kuala Tolam. Data akan dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan tes untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk media pembelajaran, sehingga menghasilkan produk akhir yang berkualitas dan siap untuk diimplementasikan secara luas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di SDN 005 Kuala Tolam, khususnya dalam materi gerak dasar dalam permainan bola besar, serta memberikan inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya.

Hasil Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Reseath Phase*)

Fase penelitian pendahuluan ini adalah tahap awal yang dilakukan untuk memulai suatu penelitian, dan fase pendahuluan ini salah satu fase terpenting yang menentukan keberhasilan penelitain yang akan dilakukan. Fase pendahuluan ini dilakukan dengan serangkaian kegiatan observasi dan wawancara untuk dapat memperoleh data dan informasi yang nantinya akan di analisis, Adapun analisis yang akan dilakukan terhadap data dan informasi yaitu, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa. Hasil dari analisis nantinya akan

dibutuhkan untuk proses pengembangan prodak Pengembangan media pembelajaran berbasis google sites pada materi gerak dasar dalam permainan bola besar siswa SDN 005 kuala tolam . Hasil analisis yang didapatkan peneliti dari kegitan penelitian pendahuluan ini sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan. Peneliti untuk memperoleh hasil analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan wawancara terhadap 2 guru olahraga dan kepala sekolah di SDN 005 Kuala tolam di Desa Kuala Tolam, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau pada ajaran semester genap. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh data dan informasi bahwa pada umumnya guru di SDN 005 Kuala Tolam menyadari adanya keterbatasan dalam media pembelajaran yang digunakan. Hal ini sejalan dengan temuan observasi di kelas yang menunjukkan bahwa Dalam proses pembelajaran di kelas, terlihat jelas bahwa penggunaan alat peraga selain buku pelajaran masih sangat minim. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, agar siswa dapat terlibat secara aktif. Observasi yang dilakukan di kelas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan, yaitu buku teks, memiliki kelemahan karena terkesan monoton dan kurang menarik. Akibatnya, banyak siswa mengalami kebingungan, terutama dalam memahami materi gerak dasar dalam permainan bola besar. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran lain yang lebih variatif dan interaktif, seperti alat peraga visual, permainan edukatif, atau teknologi digital, untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Keterbatasan media pembelajaran yang ada saat ini tidak hanya mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga minat dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media yang monoton dan kurang interaktif dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kehilangan fokus. Di sisi lain, media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif bukan hanya sekadar alternatif, tetapi merupakan kebutuhan yang mendesak untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Menariknya, dalam wawancara dan observasi yang dilakukan, terlihat bahwa para guru di SDN 005 Kuala Tolam menunjukkan ketertarikan dan antusiasme terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Google Sites. Mereka menyadari potensi besar yang ditawarkan oleh teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para guru merasa bahwa penggunaan Google sites dapat membantu mereka menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Mereka juga melihat bahwa penggunaan teknologi dapat memudahkan mereka dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan umpan balik kepada siswa. Selain itu, para guru juga merasa bahwa dengan penggunaan teknologi, mereka dapat lebih mudah menyesuaikan materi pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang beragam. Berdasarkan data dan informasi yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Google sites pada materi gerak dasar dalam permainan bola besar menjadi solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Google sites menawarkan platform yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur, seperti gambar, video, animasi, dan kuis interaktif. Dengan menggunakan Google Sites, guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan Google sites juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Lebih dari itu, Google sites

juga memungkinkan guru untuk memperbarui materi pembelajaran secara berkala, sehingga siswa selalu mendapatkan informasi yang terbaru dan relevan. Manfaatnya, siswa di SDN 005 Kuala Tolam akan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi gerak dasar dalam permainan bola besar, serta menumbuhkan minat mereka terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

2. Analisis Kurikulum. Analisis Kurikulum bertujuan mengetahui jenis yang digunakan oleh sekolah. Hal ini diperlukan peneliti sebagai landasan dalam merumuskan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik dalam materi gerak dasar terutama dalam permainan bola besar. Rumusan capaian pembelajaran ini sangat diperlukan peneliti untuk menentukan materi gerak dasar dalam permainan bola besar yang akan digunakan dalam bentuk prodak pengembangan media pembelajaran berbasis google sites. Berdasarkan wawancara dengan guru di lokasi penelitian, diketahui bahwa sekolah tersebut telah mengimplementasikan kurikulum merdeka. Untuk mengembangkan media pembelajaran Google Sites, peneliti menyusun materi gerak dasar dalam permainan bola besar yang sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum merdeka. Melalui analisis kurikulum merdeka, peneliti menemukan bahwa pembelajaran menekankan pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik. Dalam konteks materi gerak dasar permainan bola besar, indikator pencapaian yang diharapkan meliputi: 1) Pemahaman dan penerapan konsep gerak dasar yang mencakup gerak non-lokomotor, lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan bola besar. 2) Kemampuan mempraktikkan gerakan spesifik dalam situasi permainan yang beragam, seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli.
3. Hasil Analisis Peserta Didik. Analisis peserta didik tujuannya mengetahui data dan informasi mengenai karakteristik peserta didik yang akan dijadikan sebagai bahan untuk perancangan prodak media pembelajaran yang berbasis google sites. Peserta didik yang akan dijadikan sebagai bahan perancangan media pembelajaran berbasis google sites tersebut dapat meliputi kemampuan akademik, kecendrungan dalam belajar, kemampuan perangkat digital, serta kesukaan peserta didik terhadap karakter dan warna. Data dan informasi akan jadi bahan pertimbangan dalam merancang tampilan-tampilan dalam pembuatan prodak media pembelaran berbasis google sites mengenai materi gerak dasar terutama didalam permainan bola besar. Berdasarkan hasil wawancara mendalam oleh peneliti dengan siswa kelas V di SDN 005 Kuala Tolam yang berusia antara 10-12 tahun, dan hasil wawancara mengungkapkan beberapa poin krusial: pertama, banyak siswa merasa kesulitan membedakan dan memahami konsep gerak dasar, terutama perbedaan antara gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif; kedua, kesulitan berlanjut pada penerapan teknik dasar dalam permainan, di mana siswa kebingungan mempraktikkan gerakan-gerakan spesifik terkait sepak bola, bola basket, dan bola voli yang mereka rasa mirip; ketiga, kurangnya pemahaman dan kesulitan praktik ini berdampak pada minat siswa, membuat mereka kurang termotivasi dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil Pengembangan atau Pembuatan *Prototipe (Development or Prototyping Phase)*

1. Perancangan dan Pengambagan Produk Awal (*Prototype*). Peneliti melakukan tahapan perancangan dan pengembangan produk awal yang merupakan tahapan implementasi dari serangkaian analisis terhadap data dan informasi yang didapatkan pada tahap pendahuluan (*Preliminary*). Tahapan ini hasil analisis data dan informasi yang diperoleh akan dijadikan sebagai bahan atauacuan dalam perancangan desain dan tampilan pada prodak pengembangan media pembelajaran berbasis google sites. Produk ini dirancang untuk menyajikan modul pembelajaran yang komprehensif, evaluasi

pembelajaran yang interaktif, profil yang informatif, serta video pembelajaran yang menarik dengan durasi 5 menit. Dalam proses perancangan ini, peneliti memanfaatkan berbagai aplikasi pendukung seperti Canva untuk desain grafis, Google sites sebagai platform utama, Genially untuk membuat konten interaktif, Assemblr Studio untuk animasi 3D, Heyzine untuk konversi dokumen ke format digital yang menarik, dan YouTube untuk hosting video pembelajaran." a.Canva Canva, sebuah aplikasi desain grafis online, digunakan untuk merancang sampul (cover) Google Sites. Dimana canva merupakan aplikasi desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain visual, mulai dari presentasi, poster, hingga desain media sosial. Dalam konteks ini, Canva digunakan untuk membuat sampul yang menarik dan sesuai dengan tema materi pembelajaran, yaitu "Gerak Dasar Pada Permainan Bola Besar". Terlihat elemen-elemen desain seperti teks judul, gambar ilustrasi anak-anak yang sedang bermain bola, serta logo yang relevan dengan materi pembelajaran. Peneliti memilih Canva karena aplikasi ini menawarkan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, bahkan bagi pemula. Canva menyediakan beragam template, elemen grafis, dan alat pengeditan yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan desain yang profesional tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang mendalam. Selain itu, Canva juga terintegrasi dengan baik dengan platform lain, seperti Google Sites, sehingga memudahkan peneliti untuk mengunggah dan menggunakan desain yang telah dibuat. Dengan menggunakan Canva, peneliti dapat menciptakan sampul yang menarik dan representatif untuk media pembelajaran Google Sites, yang diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi gerak dasar dalam permainan bola besar.

2. Genially. Genially adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten interaktif, seperti presentasi, infografis, kuis, dan permainan edukatif. Dimana aplikasi Genially yang sedang digunakan untuk membuat konten interaktif, khususnya untuk halaman evaluasi pembelajaran dengan tema "PJOK GAMES. Dalam konteks ini, Genially dimanfaatkan untuk merancang evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif, dengan elemen-elemen desain seperti ilustrasi badut "Chiko", tenda sirkus, dan kincir ria yang menciptakan suasana permainan yang menyenangkan. Peneliti memilih Genially karena aplikasi ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Genially memungkinkan pembuatan kuis interaktif, permainan edukatif, dan elemen-elemen interaktif lainnya yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, Genially juga memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, serta menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan Genially, peneliti dapat menciptakan evaluasi pembelajaran yang tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.
3. Assemblr Studio. Assemblr Studio adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan mempublikasikan konten 3D interaktif, augmented reality (AR), dan virtual reality (VR). Dalam konteks ini, Assemblr Studio dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan 3D yang interaktif, seperti lapangan basket dengan karakter-karakter yang sedang bermain, yang dapat digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran. Terlihat berbagai elemen desain seperti model 3D lapangan basket, karakter pemain, dan elemen interaktif lainnya yang sedang diatur dan diedit. Peneliti memilih Assemblr Studio karena aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten 3D yang interaktif dan menarik. Dengan Assemblr Studio, peneliti dapat menciptakan simulasi 3D yang realistis dan interaktif, yang dapat membantu siswa

memahami konsep-konsep gerak dasar dalam permainan bola besar dengan lebih baik. Selain itu, Assemblr Studio juga memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, serta menyediakan berbagai template dan elemen 3D yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan Assemblr Studio, peneliti dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif bagi siswa.

4. Heyzine. Heyzine adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk mengubah dokumen PDF menjadi flipbook digital dengan efek halaman yang realistis, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks ini, Heyzine dimanfaatkan untuk mengubah modul pembelajaran gerak dasar menjadi format flipbook yang menarik, dengan elemen-elemen desain seperti efek halaman yang dapat dibalik, thumbnail halaman, dan opsi zoom yang memudahkan pembaca untuk melihat detail konten. Heyzine adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk mengubah dokumen PDF menjadi flipbook digital dengan efek halaman yang realistis, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks ini, Heyzine dimanfaatkan untuk mengubah modul pembelajaran gerak dasar menjadi format flipbook yang menarik, dengan elemen-elemen desain seperti efek halaman yang dapat dibalik, thumbnail halaman, dan opsi zoom yang memudahkan pembaca untuk melihat detail konten.
5. Youtube. YouTube adalah platform berbagi video online yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berbagi video. Dalam konteks ini, YouTube dimanfaatkan untuk menyimpan dan memutar video pembelajaran yang telah dibuat, sehingga mudah diakses oleh siswa. Terlihat berbagai elemen antarmuka YouTube seperti judul video, thumbnail, durasi video, tombol kontrol pemutaran, dan video-video terkait yang disarankan. Peneliti memilih YouTube karena platform ini sangat populer dan mudah diakses oleh sebagian besar siswa. Dengan menggunakan YouTube, video pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik melalui komputer, tablet, maupun ponsel pintar. Selain itu, YouTube juga menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengguna untuk mencari, menonton, dan berbagi video, serta memberikan opsi untuk mengatur privasi video. Dengan menggunakan YouTube, peneliti dapat memastikan bahwa video pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran yang efektif. Perancangan media pembelajaran berbasis Google sites pada materi gerak dasar dalam permainan bola besar dimulai dengan penyusunan struktur konten dan desain antarmuka. Canva digunakan untuk merancang elemen visual seperti sampul, ikon, dan gambar ilustrasi yang menarik. Genially dimanfaatkan untuk membuat konten interaktif seperti kuis dan permainan edukatif yang menguji pemahaman siswa. Assemblr Studio digunakan untuk menciptakan animasi 3D yang memvisualisasikan gerakan-gerakan dasar dalam permainan bola besar. Heyzine digunakan untuk mengubah modul pembelajaran menjadi flipbook digital yang interaktif dan mudah diakses. YouTube digunakan untuk menyimpan dan memutar video pembelajaran yang telah dibuat. Setelah semua komponen tersebut selesai dirancang dan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah menyatukan semua komponen tersebut ke dalam platform Google Sites. Modul pembelajaran, evaluasi interaktif, animasi 3D, flipbook digital, dan video pembelajaran diintegrasikan ke dalam halaman-halaman Google sites yang dirancang secara sistematis. Dengan demikian, tercipta produk media pembelajaran berbasis Google sites yang komprehensif dan interaktif untuk materi gerak dasar dalam permainan bola besar.

Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *research and developemen/ R&D*. Jenis penelitian dan pengembangan ini adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta melakukan validasi terhadap suatu produk yang berguna dalam bidang Pendidikan. Sama halnya dengan tujuan dilaksanakannya penelitian ini, yaitu untuk merancang media pembelajaran gerak dasar berbasis google sites dalam permainan bola besar untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Model pengembangan plomp ini menggunakan tiga fase penelitian, yaitu fase penelitian pendahuluan (*preliminary researt phase*), fase pengembangan atau prototype (*development or prototyping phase*), dan fase penilain (*assasement phase*). Ketiga fase peneilitian ini dilakukan secara bertahap agar dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis google sites pada materi gerak dasar dalam permainan bola besar yang memenuhi kriteria yang valid dan praktis. Setelah produk media pembelajaran berbasis google sites selesai dikembangkan, kemudian dilakukan penilaian formatif untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis google sites yang dikembangkan. Adapun formatif yang dilakukan adalah penilain sendiri (*self evaluation*), uji validasi oleh para ahli/pakar, uji satu satu (*one to one evaluation*), dan uji kelompok kecil (*small group evaluation*). Tahapan penilaian sendiri dilakukan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan pengetikan yang penelilitakukan pada saat pengembangan produk media pembelajaran berbasis google sites. pada tahapan penilaian sendiri dibantu oleh teman sejawat yang bertujuan untuk meminta saran serta masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melalui tahapan penilaian diri yang cermat, langkah selanjutnya adalah pengujian produk oleh para pakar atau ahli, yang dikenal sebagai validasi produk. Dalam proses validasi ini, para ahli memberikan penilaian yang mendalam terhadap berbagai aspek. Aspek media, misalnya, mendapat sorotan khusus dengan penilaian kualitas media mencapai 100% (valid), tampilan media juga memperoleh nilai sempurna 100% (valid), dan desain isi media dinilai sangat baik dengan 92,8% (valid). Aspek bahasa juga tidak luput dari perhatian, di mana kelugasan, sifat komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kaidah bahasa Indonesia, serta penggunaan istilah, simbol, atau ikon masing-masing mendapat penilaian 100% (valid). Terakhir, aspek materi dinilai dengan sangat memuaskan, di mana kualitas isi mencapai 91,6% (valid), keterlaksanaan 100% (valid), dan tampilan visual juga mendapat nilai sempurna 100% (valid). Berdasarkan hasil validasi yang cermat ini, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis Google sites yang dikembangkan memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan pada tahap penelitian selanjutnya. Secara keseluruhan, produk ini mendapat penilaian valid dari para ahli, dengan beberapa catatan konstruktif pada aspek bahasa yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan lebih lanjut. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Google sites memiliki potensi yang menjanjikan dalam mendukung proses pembelajaran, dengan beberapa penyesuaian yang diperlukan untuk mencapai kualitas yang optimal.

Tahapan ketiga adalah tahapan penilain (*Assasement Phase*), pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk menentukan tingkat kepraktisan dari produk media pembelajaran berbasis google sites yang dihasilkan. Pengujian produk media pembelajaran berbasis google sites dilakukan dengan melakukan uji satu satu (*One to One Evaluation*), uji kelompok kecil (*Small Group*), dan uji praktikalitas produk oleh guru. Tahapan pengujian *one to one evaluation* diperoleh melalui penggunaan produk secara sendiri-sendiri oleh peserta didik tentang penggunaan dan tampilan dari media pembelajaran berbasis google sites tersebut. Berdasarkan hasil uji *one to one evaluation* dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa peserta didik dengan mudah dapat menggunakan produk media pembelajaran berbasis google sites ini

sangat menarik. Uji *one to one evaluation*, dilakukan pengujian kelompok dengan 20 peserta didik kelas V. berdasarkan hasil uji kelompok, produk media pembelajaran google sites mendapatkan penilaian yang dimana Penilaian ini mencakup 15 komponen yang diisi oleh peserta didik, yang meliputi berbagai aspek seperti daya tarik tampilan media, kemudahan pemahaman materi dan konsep, relevansi materi, kejelasan petunjuk aktivitas, penggunaan elemen multimedia (animasi, permainan, gambar, video), kualitas bahasa dan audio, antusiasme dan kepuasan belajar, serta efektivitas media dalam membuat peserta didik aktif dan kreatif. Secara rinci, peserta didik menilai bahwa media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik, materi yang mudah dipahami, konsep yang mudah dipahami, materi yang relevan dengan pembelajaran sebelumnya, petunjuk aktivitas yang jelas, dan tampilan yang tidak membosankan. Penggunaan animasi, permainan, gambar, dan video dinilai sangat membantu dalam memperjelas konsep, dan bahasa yang digunakan pun mudah dipahami. Audio yang digunakan juga dinilai jelas dan tepat, sehingga mendukung proses pembelajaran. Peserta didik juga merasa aktif dan antusias selama menggunakan media pembelajaran ini, serta merasa puas dengan pengalaman belajar yang mereka dapatkan. Secara keseluruhan, peserta didik setuju bahwa media pembelajaran berbasis Google sites ini efektif, kreatif, dan inovatif, serta mampu membuat mereka aktif dalam belajar. Dari hasil penilaian yang terkumpul, diperoleh persentase sebesar 90,16%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Google sites ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mudah digunakan, menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh 2 orang guru. Hasil uji praktikalitas dengan guru, diperoleh persentase 100%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori "praktis". Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran gerak dasar berbasis Google sites ini sangat layak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena mudah digunakan, menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran gerak dasar berbasis Google sites yang dihasilkan merupakan salah satu media pembelajaran dengan kategori valid dan sangat praktis. Produk ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Media pembelajaran berbasis google sites ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran. Adapun kelebihannya meliputi tampilan menarik dan interaktif, akses mudah dan fleksibel, serta penggunaan elemen multimedia yang memperjelas konsep. Namun, terdapat kekurangan seperti ketergantungan koneksi internet, dan perlunya pemahaman dasar penggunaan Google Sites. Secara keseluruhan, media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena kelebihannya signifikan dalam meningkatkan antusiasme, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik, meskipun kekurangannya perlu diantisipasi dan diminimalkan dalam penggunaannya.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan utama menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Google sites yang valid dan praktis bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian berlangsung di kelas V SDN 005 Kuala Tolam, Kabupaten Pelalawan. Media pembelajaran berbasis Google sites ini dirancang dengan memanfaatkan beragam aplikasi pendukung, antara lain Canva, Google Sites, Genially, Assemblr Studio, Heyzine, dan YouTube. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik

kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis Google sites yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas. Validitas produk ini dibuktikan melalui serangkaian penilaian dan pengujian oleh para ahli/pakar, yang menghasilkan skor rata-rata 3,92 atau 98,03% dengan kategori "valid". Sementara itu, uji praktikalitas oleh guru menunjukkan skor rata-rata 4,00 atau 100% dengan kategori "praktis", dan uji praktikalitas oleh peserta didik menghasilkan skor rata-rata 3,61 atau 90,16% dengan kategori "praktis".

Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan acuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Google sites* dengan skala uji coba yang lebih luas, sehingga kualitas media yang dihasilkan dapat ditingkatkan secara signifikan. Pada penelitian ini, produk media pembelajaran berbasis *Google sites* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas, namun belum sepenuhnya mencapai kriteria efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google sites* dengan fitur-fitur yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga mampu memenuhi semua kriteria efektivitas pembelajaran. Selain itu, penerapan produk media pembelajaran berbasis *Google sites* ini dalam pembelajaran materi gerak dasar dalam permainan bola besar di kelas V sekolah dasar perlu dilakukan secara lebih mendalam untuk mengukur dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2019). Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustang, A. (2021). Makalah "Masalah Pendidikan Di Indonesia." *Www.Melianikasim.Wordpress.Com*, 0–19. <https://meilanicasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/>
- Arsih, F., & Ramadhan, H. (2017). Science Literacy Ability of Junior High School Students In Padang. *International Conference on Mathematics and Science Education (ICMScE)*, 1.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Ayu Aprilia Fitriani, Saida Ulfa, E. P. A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1(1), 1–8. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1783>
- Endriani, D., Sitompul, H., Mursid, R., & Dewi, R. (2022). Development of a Lower Passing Model for Volleyball Based Umbrella Learning Approach. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 681–694. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2508>
- Fauziah, A. N., & Sulisworo, D. (2022). Pembelajaran Fisika dengan Memanfaatkan Teknologi Guna Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Genesis Indonesia*, 1(02), 79–86. <https://doi.org/10.56741/jgi.v1i02.93>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Hardani, Ustiawaty, J., Andriani, H., Fatmi Utami, E., Rahmatul Istiqomah, R., Asri Fardani, R., Juliana Sukmana, D., & Hikmatul Auliya, N. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu* (Issue Maret).

- Harmita, H. (2004). Petunjuk Pelaksanaan Validasi Metode Dan Cara Perhitungannya. *Majalah Ilmu Kefarmasian*, 1(3), 117–135. <https://doi.org/10.7454/psr.v1i3.3375>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Islanda, E., Darmawan, D., Terusan, J., No, P., Kidul, K. T., & Garut, K. (2023). *Pengembangan Google sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development of Google sites as an Instructional Media to Enhance Students ' Learning Achievement*. 27, 51–62.
- Istiqomah, H. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran. *Desember*, 11(2), 155–168. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Kurniawati, Setyaningsih, dkk. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Menggunakan Bubur Kertas pada Kelompok B TK Kartika III-4 Demak. *Artikel Penelitian Demak*, 4(1), 21–22.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Issue March). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49351>
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Mukhlisa, N., & Kurnia, selia dwi. (2020). Penerapan permainan papan titian dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. *Educhild*, 2(1), 65–75.
- Nurfahira, I., Paidia, A., & Rahmat, M. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pasir Kinetik terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Tk Bustanul Athfal Aisyiyah Al Badar Cabang Salaka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 781–788.
- Nursyaidah. (2016). Perkembangan Motorik Anak-Anak Ditinjau dari Perkembangan Bahasa, Bermain, Menggambar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Forum Paedagogik*, 08(02), 122–135.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Rohani, S., Desri Ayu, J., Yolanda Umar, M., Wahyuni, R., Kusuma Wardani, P., Kumalasari, D., Puspita, L., Khusuma Sapitri, L., Armeli Zulfa, M., Amelia Putri, I., Sri Rahayu, M., & Taufik, T. (2023). Penyuluhan Dampak Stunting Terhadap Perkembangan Anak Di Dusun 02 Sumpersari Pekon Kresnomulyo Tahun 2023. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu (ABDI KE UNGU)*, 5(3), 194–199. <https://doi.org/10.30604/abdi.v5i3.1471>
- Rohayanti, R., Febru Puji Astuti, & Lilis Madyawati. (2023). Motorik Kasar, Motorik Halus, dan IMT pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 322–328. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.516>
- Rudyanto, H. E. (2016). Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(01), 41–48. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.305>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Salim, K. (2014). Pengaruh Globalisasi terhadap Dunia Pendidikan. *University Teknologi Malaysia*, 9(1), 1–11. <https://www.researchgate.net/publication/271205216>



- Saputro, D. P., Adila, F., Wedi, S., & Putra, P. A. (2020). Aplikasi olahraga : Digitalisasi manajemen tes fisik olahraga. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(2), 1–13. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/download/16783/pdf>
- Sirait, E. Y., & Oktaviani, C. (2023). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran di Sekolah. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5(2), 27–31. <https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6734>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Suyanti, S. (2019). Peran Guru Sejarah Dalam Pendidikan Karakter Di Era Revolusi Industri 4.0. *Foundasia*, 10(2), 33–44. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v10i2.27924>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Usmeldi. (2015). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Autorun untuk Meningkatkan Kompetensi Fisika Siswa SMK Negeri 1 Padang. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/38>
- Utomo, B. (2019). Analisis Validitas Isi Butir Soal sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Berbasis Nilai-Nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4883>
- Yerimadesi, Y., Bayharti, B., & Oktavirayanti, R. (2018). Validitas Dan Praktikalitas Modul Reaksi Redoks dan Sel Elektrokimia Berbasis Guided Discovery Learning untuk SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss1/143>