

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBSITE MENGGUNAKAN ASSEMBLR EDU PADA MATERI KEANEKARAGAMAN SUKU DAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS V SDN 213/VIII BETUNG BEDARAH BARAT

Ahmad Farhan Alisnaini<sup>1</sup>, Faizal Chan<sup>2</sup>, Hendra Budiono<sup>3</sup>

<sup>1)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi  
Email: farhanalisnaini21@gmail.com

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 15 Maret 2024

Disetujui: 18 November 2024

#### Kata Kunci:

Media Pembelajaran

Website

Assemblr Edu

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran website menggunakan Assemblr Edu pada materi keaekaragaman suku dan budaya indonesia kelas V SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran website menggunakan Assemblr Edu pada materi keaekaragaman suku dan budaya indonesia kelas V SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba validasi dari penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 4,62 dengan kategori sangat valid, penilaian dari ahli bahasa mendapatkan rata-rata sebesar 4,7 dengan kategori produk sangat valid serta penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 4,6 dengan kategori sangat valid. Penilaian dari respon guru mendapat rata-rata sebesar 4,9 dengan kategori Sangat Praktis, dan penilaian dari respon peserta didik pada uji kelompok besar mendapat skor rata-rata 4,63 dengan kategori sangat praktis serta penilaian dari penilaian respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapat rata-rata 4,77 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media website menggunakan Assemblr Edu pada materi keaekaragaman suku dan budaya indonesia kelas V SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat.

**Abstract:** This research aims to develop website learning media using Assemblr Edu on Indonesian ethnic and cultural diversity material for class V SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat and to determine the feasibility of website learning media using Assemblr Edu on Indonesian ethnic and cultural diversity material for class V SDN 213/VIII West Betung Bedarah. The development model used in this research is the DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) development model. The results of the research show that the validation trials from material expert assessments received an average of 4.62 with a very valid category, assessments from language experts received an average of 4.7 with a very valid product category and assessments from media experts received an average of 4.6 with a very valid category. The assessment of teacher responses received an average score of 4.9 in the Very Practical category, and the assessment of student responses in the large group test received an average score of 4.63 in the very practical category as well as the assessment of student responses in the small group test. got an average of 4.77 in the very practical category. Based on the research results, it can be concluded that the development of website-based interactive learning media uses Assemblr Edu on Indonesian ethnic and cultural diversity material for class V SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat.



This is an open access article under the **BY-SA** license

### A. LATAR BELAKANG

Pada abad kedua puluh satu, pembelajaran terkait erat dengan penggunaan teknologi. Salah satu keuntungan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar adalah dapat membantu komunikasi antara pendidik dan siswa. Menurut Syahputra (2018:1280) Dalam era pembelajaran abad ke-21, penting bagi guru, siswa, bahkan orang tua siswa untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap teknologi dan media komunikasi. Hal ini diperlukan agar mereka mampu berkomunikasi secara efektif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengatasi masalah, dan dapat berkolaborasi dengan baik.

Kemajuan teknologi yang pesat sangat berdampak dalam kehidupan manusia, termasuk dalam perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan. Staf pengajar di era digital ini harus mahir memanfaatkan teknologi sebagai alat komunikasi untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang menarik. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran” telah sejalan dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi.

Salah satu cara efektif agar teknologi dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa adalah melalui pembuatan materi pendidikan yang menarik. Pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran semakin penting dan relevan di era digital saat ini. Secara keseluruhan, integrasi teknologi ke dalam proses pendidikan telah menciptakan peluang baru bagi kemajuan dan kreativitas di bidang pendidikan. Hal ini mendorong pertumbuhan kecakapan teknologi, daya cipta, dan kemampuan beradaptasi semua sifat yang sangat diinginkan dalam masyarakat yang selalu berkembang dan menjadi lebih saling berhubungan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat pada hari Senin tanggal 10 Juli 2023 diketahui bahwa sekolah tersebut masih menerapkan kurikulum 2013, kecuali kelas I dan IV yang sudah mengadopsi kurikulum otonom. Dan disekolah tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas internet berupa wifi sekolah. Dalam wawancaranya dengan guru kelas V, ia mengungkapkan bahwa beberapa kompetensi mendasar yaitu kemampuan mengenali keragaman etnis dan budaya Indonesia belum dicapai secara memadai dalam kurikulum PKn pada mata pelajaran keragaman etnis dan budaya Indonesia. Dikarenakan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti media gambar, buku, dan lain lain. Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan guru tidak dapat tercapai karena ketidakmampuan siswa dalam menangkap mata pelajaran yang diajarkan dengan cara tersebut. “siswa dapat Mengidentifikasi keberagaman suku dan budaya indonesia”. Website merupakan salah satu teknologi yang sering dimanfaatkan dalam bidang pendidikan (Romi 2021:3023). Menurut Putra & Budiono (2023) “Website dapat menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa”. Selain itu, Assemblr Edu merupakan platform pengembangan website yang menawarkan berbagai fitur dan template yang dapat digunakan untuk menghasilkan konten pendidikan yang menarik.

Pemilihan materi yang sesuai dengan permasalahan pembelajaran menggunakan teknologi perlu dilakukan dengan mengacu pada tantangan yang telah diuraikan. Dengan demikian, pembuatan bahan ajar menggunakan platform website Assemblr Edu diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami keragaman suku dan budaya Indonesia. Siswa dapat memperoleh pemahaman visual dan interaktif tentang keragaman etnis dan budaya Indonesia melalui pembuatan materi pembelajaran website. Fitur-fitur seperti gambar, video, animasi, dan elemen interaktif seperti quiz dan permainan dapat digunakan Guna meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, website memberikan siswa akses terhadap materi pembelajaran kapan saja dan dari lokasi mana saja, tergantung kebutuhannya.

Membuat sumber belajar website akan lebih sederhana dan efektif dengan Assemblr Edu. Temuan penelitian Oktaviona & Jasril (2023:181) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Assemblr Edu dapat memperlancar proses pembuatan materi pembelajaran, membenarkan kenyataan tersebut. Dengan bantuan berbagai kemampuan platform ini, presentasi yang menarik dapat dibuat tanpa memerlukan keterampilan pemrograman tingkat lanjut. Selain itu, Assemblr Edu memfasilitasi kerjasama guru-siswa dalam pembuatan materi pendidikan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Manfaat Pemanfaatan Teknologi Website dan Assemblr Edu: Dengan dibuatnya sumber pembelajaran website tentang keberagaman suku dan budaya Indonesia di sekolah dasar, maka akan mempercepat pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu pemanfaatan teknologi ini juga sesuai dengan perkembangan zaman, dan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran digital siswa, media pembelajaran website menggunakan Assembler Edu pada konten ragam suku dan budaya masyarakat Indonesia kelas V SDN 213. /VIII Betung Bedarah Barat.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas produk-produk di dalam ranah Pendidikan. Hal ini selaras dengan pendapat Peprizal & Syah (2020:460). *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi dan menciptakan produk inovatif, dilanjutkan dengan melakukan uji praktis terhadap produk tersebut”. Proses pengembangan media ini memanfaatkan pola pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Hal ini dikarenakan model pengembangan DDD-E menurut Fatimah dkk (2016:5) merupakan “model yang sesuai untuk pengembangan media pembelajaran atau multimedia”. Langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian ini telah dimodifikasi dari model pengembangan DDD-E yakni *Decide* (Menentukan) mencakup fase: (1) Menentukan KD & Indikator (2) Menentukan tujuan pembelajaran; (2) Menentukan materi atau ruang lingkup multimedia; (3) Mengembangkan kemampuan prasyarat; (4) Mengevaluasi sumber daya. *Design* (Merancang) (1) Membuat kerangka konten; (2) Pembuatan diagram alir; (3) Penyusunan tampilan; (4) Penyusunan storyboard. *Develop* (Mengembangkan) dalam fase ini, mencakup produksi unsur media serta pembuatan presentasi multimedia. Terakhir *Evaluate* (Evaluasi) pada fase ini ialah mengecek seluruh proses rancangan dan pengembangan. Dalam tahap pengembangan ini, pengujian produk dilakukan pada dua kelompok, yakni kelompok kecil dan besar, di kelas V SDN 213/Vetung Bedarah Barat. Data yang terkumpul mencakup dua aspek, baik kualitatif maupun kuantitatif. Instrumen yang digunakan melibatkan angket validasi ahli bahasa, angket ahli materi, angket ahli media, angket respon guru, dan angket peserta didik. Analisis angket validasi ahli bahasa, materi, dan media dilakukan dengan menerapkan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Klasifikasi validasi ahli bahasa, materi, dan media ditetapkan berdasarkan hasil skor rata-rata yang diperoleh. Data kemudian dianalisis dan diubah menjadi data interval menggunakan skala lima. Selanjutnya, angket respon guru dan peserta didik dievaluasi dengan

menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif, dengan mengukur persentase kelayakan. Menetapkan rentang interval untuk setiap kategori dan nilai- nilainya dengan menggunakan aturan konversi berikut:

Tabel 1. Rentang skor dan klasifikasi interval

Interval	Klasifikasi
4,21 – 5,00	Sangat Layak
3,40 – 4,21	Layak
2,60 – 3,40	Cukup Layak
1,80 – 2,60	Kurang Layak
0 – 1,80	Sangat Tidak Layak

Setelahnya, dilakukan perhitungan data yang diperoleh dari penilaian angket oleh para ahli berdasarkan tabel yang telah disebutkan sebelumnya, guna menentukan kelayakan media, materi, dan bahasa (Supiyarto, 2018:8). Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n Vij}{nm}$$

Keterangan:

R : Rata-rata penilaian para ahli/pakar

Vij : Hasil nilai oleh para ahli/pakar ke-j kriteria

N : Jumlah para ahli/pakar yang menilai

M : Jumlah kriteria

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *website* pada materi keanekaragaman suku dan budaya indonesia. Media pembelajaran *website* dikembangkan menggunakan salah satu aplikasi bagian dari google yakni *Assemblr Edu*. Materi yang diangkat dalam media pembelajaran *website* yakni materi keanekaragaman suku dan budaya indonesia di kelas V. Penelitian pengembangan media ini menggunakan model pengembangan DDD-E. Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif dijabarkan sebagai berikut; 1) Tahap menentukan (*Decide*) merupakan tahap awal model pengembangan DDD-E sebelum beranjak ke tahap selanjutnya. Progres yang dilakukan dalam tahap awal ini yakni menentukan tujuan pembelajaran, menentukan tema atau ruang lingkup media, mengembangkan kemampuan prasyarat dan menilai sumber daya; 2) Tahap perancangan merupakan tahap kedua pada model pengembangan ini. Dalam tahap kedua ini yang dilakukan oleh peneliti terhadap perancangan produk yang dikembangkan yaitu mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan membuat perancangan tampilannya setelah alat dan bahan sudah terkumpul, di sisi lain peneliti juga merancang *flowchart* dan *story board* yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan perancangan terhadap produk yang dikembangkan; 3) Tahap selanjutnya yakni tahap mengembangkan adalah kegiatan menciptakan produk dalam bentuk nyata yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan aspek yang dibutuhkan, setelah produk telah selesai melakukan tahap mengembangkan, selanjutnya peneliti melakukan validasi dan uji coba terhadap produk yang dikembangkan untuk mengetahui keterbacaan dan tingkat kelayakannya uji validitas dan kepraktisan; 4) evaluasi atau *evaluate*, pada tahapan pengembangan akan dilakukan evaluasi guna untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dibuat agar menjadi lebih baik untuk digunakan. Untuk melihat tingkat kelayakan produk yang diujicobakan dilihat dari tingkat kevaliditas dan kepraktisan. Tahap selanjutnya yakni melakukan uji validitas, validasi yang dilakukan dalam pengembangan ini oleh tiga validator yaitu validator materi, validator bahasa, dan validator media. Menurut Chan & Budiono (2019:9) menjelaskan bahwa “validitas merupakan suatu tindakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur sejauhmana tingkat kelayakan dan mengetahui sejauh mana tes mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur”. Tujuan melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevaliditas dari media pembelajaran interaktif dengan tingkat hasil penilaian yang diberikan oleh validator. Berikut hasil yang diperoleh dari hasil penilaian setiap validasi oleh para validator yakni sebagai berikut:

Tabel 2 hasil angket validasi

No.	Aspek	Tahap I	Klasifikasi	Tahap II	Klasifikasi
1.	Bahasa	3,00	Cujup Layak	4,18	Layak
2.	Materi	3,90	Layak	4,18	Layak
3.	Media	4,58	Layak	4,83	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator menunjukkan bahwa skor rata rata-rata yang diperoleh dari validasi materi pada tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 4,12 termasuk dalam kategori “valid”. Setelah melakukan revisi tahap pertama terhadap produk yang dikembangkan, selanjutnya melakukan validasi tahap kedua mendapatkan skor 4,62 dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya, skor rata-rata yang diperoleh dari validasi bahasa untuk tahap pertama 4 termasuk kedalam kategori “valid”, dikarenakan mendapatkan masukan dan revisi dari validator peneliti melakukan perbaikan terlebih dahulu, setelah melakukan perbaikan peneliti melakukan validasi tahap kedua dengan mendapatkan skor 4,6 kategori “sangat valid”. Selanjutnya, untuk validasi media tahap pertama peneliti mendapatkan skor dari validator dengan rata-rata 3,5 termasuk dalam kategori “valid”, kemudian setelah melakukan perbaikan peneliti melakukan validasi tahap kedua dengan memperoleh skor rata-rata 4,30 kategori “sangat valid”.

Setelah melakukan tahap validasi dan telah dinyatakan valid untuk diujicobakan oleh validator, maka beralih ke tahap selanjutnya yakni mengujicobakan produk yang dikembangkan untuk melihat keterbacaan dan tingkat kepraktisannya.

Sebagaimana dipaparkan oleh Chan dan Budiono (2019:171) bahwa “tujuan melakukan tahap kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan yakni untuk melihat sejauh mana keterpakaian produk dan untuk melihat tingkat kepraktisan dilihat dengan menggunakan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik guna untuk melihat penilaian yang diberikan setelah menggunakan produk yang diujicobakan”. Di sisi lain peneliti juga menyebarkan angket kepraktisan berupa angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dilakukan di SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat. Produk akan diujicobakan setelah peneliti memberikannya kepada guru dan peserta didik. Sehingga melalui hal tersebut peneliti memberikan angket kepraktisan berupa angket respon guru dan angket respon peserta didik guna untuk melihat keterbacaannya pada kelompok kecil dan mengetahui nilai kepraktisan pada kelompok besar. Berikut hasil penilaian yang diperoleh setelah melakukan uji coba produk serta pengisian angket oleh guru dan peserta didik yakni sebagai berikut:

Tabel 3 hasil nilai angket kepraktisan produk

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Guru	4,9	Sangat valid
2	Uji kelompok kecil	4,63	Sangat valid
3	Uji kelompok besar	4,77	Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian angket yang diperoleh dari angket respon guru memperoleh nilai skor rata-rata 4,9 termasuk kategori “sangat praktis”. Skor yang diperoleh setelah melakukan uji coba kelompok kecil memperoleh nilai skor rata-rata 4,77 dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada uji kelompok besar skor yang didapatkan oleh peneliti yakni dengan skor rata-rata 4,63 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan guru dan peserta didik melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik maka ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini yakni media pembelajaran Website menggunakan Assemblr Edu sudah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran Website menggunakan Assemblr Edu pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia di kelas V SDN 213/VIII Berung Bedarah Barat ini menggunakan model pengembangan DDDE yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yakni tahap Decide, Design, Develop, dan Evaluate. Untuk tingkat validitas yang didapatkan dari validator ahli materi rata-rata skor 4,62 dan telah dinyatakan sangat valid, dari validator ahli bahasa mendapatkan tingkat skor rata-rata 4,7 dan telah dinyatakan sangat valid, dan untuk hasil penilaian validasi ahli media memperoleh tingkat validitas dengan skor rata-rata 4,6 dan telah dinyatakan sangat valid. Untuk tingkat kepraktisan dapat dilihat dari hasil penilaian yang diberikan guru melalui angket respon guru yang diberikan oleh peneliti yang memperoleh skor rata-rata 4,9 dan dikategorikan dalam sangat praktis, selanjutnya pada uji kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,63 dengan kategori sangat praktis, dan terakhir uji kelompok besar memperoleh skor rata-rata 4,77 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan dilihat tingkat validitas serta kepraktisan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Website menggunakan Assemblr Edu pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia di kelas V SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat sudah layak untuk digunakan dan disebarluaskan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Chan, F., & Budiono, H. (2019). Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum IPA Berbasis Learning Cycle Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 166-175.
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan Dan BagianBagiannya Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 3(01), 9–17.
- Fatimah, N., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi Model Example Non Example Pada SMPN 5 Mendoyo. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11.
- Oktaviona, R., & Jasril, I. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan AR Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 11(2), 178-186.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerapan Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 455-467.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ihsan, Helli. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia*, 13(3): 173-179.
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3019-3026.
- Putra, A. I., Budiono, H., & Chan, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan Ipa Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 458-464. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.843>

- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya. *Prosiding Seminar Nasional Sinastekmapan (E-Journal)*, 1, 1276-1283.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Supiyarto. (2018). Media Barungca-5-1 Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. 1–13