

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Digital berbasis *Website*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat dalam kehidupan manusia, yang terbentuk melalui interaksi resiprokal antara individu dan lingkungannya. Kebutuhan akan pembelajaran muncul karena ketergantungan manusia terhadap lingkungan sekitar untuk bertahan hidup. Seseorang dapat dikatakan telah mengalami proses pembelajaran ketika terjadi transformasi positif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aktivitas pembelajaran dapat berlangsung di berbagai konteks dan lokasi, termasuk melalui pendidikan formal di sekolah yang merupakan salah satu program pemerintah untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa. Keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah salah satunya ditentukan oleh pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Munisah (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen penyampai pesan, sementara Harsiwi & Arini (2020) memosisikannya sebagai komponen vital yang menjembatani penyampaian materi pembelajaran. Hasan dkk. (2021) memandang media sebagai sarana penyampai pesan, yang dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai alat transfer pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Penelusuran etimologi oleh Pagarra dkk. (2022), kata "media" yang merupakan bentuk jamak dari "medium" dalam bahasa Latin, yang berarti "antara". Dalam konteks komunikasi, mereka mengartikan "medium" sebagai perantara dalam proses transmisi pesan dari pengirim ke penerima. Berdasarkan berbagai perspektif tersebut, dapat disintesis bahwa media pembelajaran merupakan instrumen dalam dunia pendidikan yang berfungsi sebagai jembatan transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar melibatkan komunikasi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan pendidik. Dalam hal ini, keberadaan perantara yang efektif memegang peranan krusial dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Ketika peserta didik berhasil memahami materi dengan baik, mereka diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk kepentingan jangka pendek maupun jangka panjang. Setiap aktivitas pembelajaran memiliki tujuan yang telah ditetapkan sebagai parameter keberhasilan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai tujuan tersebut. Kristanto (2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai sarana yang digunakan untuk mentransmisikan materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Lebih lanjut Saputra & Gunawan (2021) menekankan pentingnya dukungan verbal dan visual

melalui media pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan antusiasme belajar peserta didik

Keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan pendidik dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar, timbulnya kejenuhan, dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran memiliki peran vital sebagai sarana penyampai materi yang efektif untuk mencegah kesalahpahaman konsep dan meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Pemanfaatan media tidak hanya memudahkan pendidik menyampaikan materi, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak mungkin terlepas dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Proses pembelajaran terjadi karena terdapat komunikasi antara pendidik sebagai penyampai informasi atau pengetahuan dan peserta didik sebagai penerima informasi atau pengetahuan tersebut. Hasan dkk. (2021) menjelaskan komunikasi dikatakan berhasil apabila penyampai informasi atau pendidik memiliki pesan “X” dengan bantuan media pembelajaran dan seluruh peserta didik menerima pesan tersebut sama persis dengan pesan “X”. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila pendidik menyampaikan pesan “X” dan peserta didik menerima pesan itu sebagai “X” pula. Apabila pesan yang diterima peserta didik itu bukan “X” maka proses pembelajaran bisa dikatakan gagal. Untuk mengatasi permasalahan miskomunikasi tersebut, salah satunya dengan penggunaan

media pembelajaran. Ramli (2012) dalam Hasan dkk. (2021) menyebutkan 3 fungsi pembelajaran. *Pertama*, membantu pendidik secara efektif dalam tugasnya. Media dapat membantu pendidik menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang disajikan dalam pembelajaran dengan efektif. Karena pesan dapat disampaikan secara efektif, pembelajaran dapat berjalan lebih efisien waktu. *Kedua*, membantu peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tepat dapat membantu mempercepat peserta didik memahami pesan yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat membangun aspek internal peserta didik seperti pengamatan, daya ingat, membangun imajinasi, serta membangun emosi positif. Media pembelajaran dapat memberikan stimulus atau rangsangan yang kuat dalam membangun aspek-aspek tersebut. *Ketiga*, menyempurnakan proses belajar mengajar. Apabila media pembelajaran digunakan secara tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar.

Kristanto (2016) dalam bukunya menyebutkan fungsi media pembelajaran yakni: *Pertama*, menyamakan persepsi pesan atau informasi yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran mengkonkritkan konsep-konsep pengetahuan yang disampaikan secara verbal maupun tulisan. Penkonkritan konsep membuat peserta didik menerima pesan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka sehingga mereka memahami materi sesuai dengan maksud pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik. *Kedua*, membuat proses pembelajaran menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang variatif baik dari tampilan dan

suara membantu menciptakan suasana kelas yang ceria dan tidak menjenuhkan. Media pembelajaran juga membantu proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan pembelajaran tanpa media, yang aktif berbicara cenderung hanya pendidik saja sehingga proses komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah. *Ketiga*, efisiensi pembelajaran dari segi waktu dan tenaga. Dengan media, peserta didik akan lebih cepat paham dengan materi pelajaran. Hal tersebut membuat pendidik tidak perlu mengulang pembelajaran dengan materi yang sama sehingga waktu dan tenaga tidak terbuang percuma. *Keempat*, media pembelajaran mampu menumbuhkan emosi positif peserta didik. Pembelajaran yang menarik menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap materi pelajaran karena mereka tidak kesulitan dalam memahami materi tersebut serta tidak merasa bosan saat belajar. *Kelima*, mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam belajar materi serta menumbuhkan emosi positif saat belajar sudah barang tentu meningkatkan hasil belajarnya.

Pagarra dkk. (2022) menyebutkan 5 fungsi media pembelajaran meliputi: 1) Menarik fokus peserta didik dalam pembelajaran; 2) Membangkitkan semangat belajar peserta didik; 3) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta menyamakan persepsi antara pendidik dan peserta didik; 4) Pengaktif respon peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menghadirkan hal baru saat proses pembelajaran dapat

menarik fokus peserta didik untuk belajar. Apalagi peserta didik yang berada di jenjang sekolah dasar di mana mereka sukar untuk fokus dan lebih banyak terganggu dengan hal-hal lain yang menarik di luar pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik perhatian mereka, akan membuat fokus mereka tertuju pada media tersebut. Penggunaan media yang beragam pun membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar karena mereka belajar dengan suasana yang berbeda-beda. Penggunaan benda-benda, gambar-gambar, suara, ataupun video mendorong peserta didik untuk mempelajari hal baru. Kondisi kelas pun akan lebih hidup dikarenakan peserta didik secara aktif melibatkan diri mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan bantuan media pembelajaran, konsep-konsep abstrak dapat dipelajari oleh peserta didik dengan lebih mudah. Hal itu disebabkan karena media pembelajaran dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dari suatu pengetahuan. Dengan media yang konkret membuat persepsi peserta didik terhadap suatu konsep itu sama. Karena apabila disampaikan hanya dengan lisan, peserta didik akan mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap suatu hal, tergantung sudut pandang dan pendengaran peserta didik. Peserta didik jenuh saat belajar membuat mereka malas untuk merespon sesuatu. Peserta didik cenderung akan memberikan respon positif saat pembelajaran berlangsung apabila mereka fokus dan memiliki semangat belajar serta rasa ingin tahu yang tinggi.

Saleh dkk. (2023) menyebutkan fungsi utama media pembelajaran yaitu menciptakan situasi dan kondisi peserta didik untuk menerima

pengetahuan lebih akurat dan mendalam, menumbuh kembangkan kualitas kognitif peserta didik serta membentuk kepribadian yang positif. Media pembelajaran berfungsi juga sebagai sumber belajar untuk membentuk pengetahuan baru serta menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik dari informasi atau pesan yang disampaikan melalui media tersebut (Islami dkk., 2024). Dari fungsi-fungsi pembelajaran yang disebutkan diatas, peneliti menyimpulkan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Mempermudah penyampaian materi; (2) Pembangkit fokus dan motivasi belajar peserta didik; (3) Penyamaan persepsi; (4) Menciptakan pembelajaran yang interaktif; (5) Efisiensi waktu dan tenaga.

c. Klasifikasi Media pembelajaran

Kristanto (2016) menyebutkan media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan sebagai berikut: 1) Benda nyata yang terdiri dari media cetak, media grafis dan media tiga dimensi. Media cetak seperti buku, LKPD, bahan ajar. Media grafis seperti gambar, karikatur, kartun, grafik, dll. Media tiga dimensi seperti patung, miniatur, diorama, dll. 2) Media audio seperti perekam suara dan radio. 3) Media proyeksi seperti proyeksi OHP, film. 4) media komputer seperti video animasi dan media berbasis web.

Pagarra dkk. (2022) menyebutkan empat kategori media pembelajaran yang terdiri dari media audio untuk pembelajaran, media berbasis visual, media yang menggabungkan audio dan visual, serta media pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia. Penjelasan dari keempat jenis media pembelajaran tersebut, yaitu:

Pertama, media audio yang berfokus pada penggunaan pendengaran untuk menerima informasi pembelajaran. Media ini mengkonversi materi pembelajaran ke dalam format suara, baik berupa kata-kata maupun elemen non-verbal seperti musik dan efek suara lainnya. Meskipun komunikasinya cenderung searah, media audio memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi peserta didik.

Kedua, media visual yang memanfaatkan kemampuan penglihatan dalam proses pembelajaran. Media ini menyajikan materi dalam bentuk verbal (tulisan) dan non-verbal (simbol dan gambar) yang dapat dilihat oleh peserta didik. Media visual sendiri terbagi menjadi tiga kategori: media grafis (mencakup sketsa, grafik, bagan, poster, kartun, karikatur, peta datar, dan proyektor OHP), media papan (meliputi papan tulis, papan magnetik, dan papan flipchart), serta media visual tiga dimensi (seperti globe, miniatur, diorama, dan model anatomi tubuh manusia).

Ketiga, media audio-visual yang mengintegrasikan elemen pendengaran dan penglihatan, dimana informasi disampaikan melalui kombinasi gambar dan suara, sehingga peserta didik dapat menyerap informasi melalui kedua indera tersebut. Media ini terbagi menjadi dua kategori: audio-visual diam (seperti presentasi PowerPoint dengan narasi suara) dan audio-visual gerak (contohnya video pembelajaran dan film).

Keempat, media pembelajaran multimedia merupakan integrasi kompleks dari berbagai elemen media, termasuk teks, grafik, suara, gambar, video, dan animasi. Istilah multimedia berasal dari kata 'multi' (banyak) dan

'media' (perantara). Animasi, yang merupakan gambar bergerak yang dibuat menggunakan teknologi komputer, menjadi salah satu komponen pentingnya. Contoh penerapan media pembelajaran multimedia meliputi PowerPoint interaktif, Animaker, platform pembelajaran berbasis web seperti Educandy dan Wordwall, serta video pembelajaran yang menggunakan animasi.

Media Pembelajaran diklasifikasikan menjadi dua, yaitu media pembelajaran elektronik dan non elektronik ((Hutahuruk dkk., 2022). Media pembelajaran elektronik meliputi; video, televisi, film, radio dan internet. Media pembelajaran non-elektronik meliputi; media cetak (buku, majalah, koran), media pajang (peta, poster, papan tulis), dan media peraga/alat peraga.

Dari beberapa klasifikasi menurut ahli diatas, peneliti menyimpulkan klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut: 1) Media pembelajaran audio, bergantung pada indera pendengaran. Pesan yang disampaikan baik berupa simbol yang disuarakan maupun verbal yang disuarakan, baik dari rekaman maupun dari pendidik itu sendiri. 2) Media pembelajaran visual, bergantung pada indera penglihatan. Pesan disampaikan melalui bentuk visualisasi apapun yang dapat diterima oleh indera penglihatan peserta didik. 3) Media pembelajaran audio-visual, penggabungan pendengaran dan penglihatan. Pesan disampaikan melalui gambar yang bersamaan suara sebagai penjelasan. 4) Media pembelajaran multimedia, menggabungkan banyak unsur didalamnya seperti, teks,

gambar, suara, video, animasi (gambar bergerak), dan interaktivitas. Pembuatan media ini dibutuhkan ahli dalam penggunaan teknologi. Dari keempat klasifikasi di atas, penulis mengambil media audio visual sebagai pengembangan media pembelajaran digital berbaisi *website*.

d. Media Pembelajaran Digital

Peran kemajuan teknologi mempengaruhi kehidupan manusia termasuk dalam hal pendidikan. Ketika dunia beradaptasi dengan kemajuan teknologi, mau tidak mau pendidikanpun harus bergeser pula menyesuaikan keadaan zaman. Pendidikan seyogyanya mampu menyediakan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi tantangan pada era digital. Pendidikan diperlukan untuk membantu peserta didik memecahkan permasalahan yang ia hadapi dimana semakin berkembangnay zaman permasalahan juga semakin kompleks. A. Asari dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu peserta didik untuk meingkatkan daya nalar peserta didik karena penggunaan teknologi berpusat pada pengalaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran digital merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan konten atau materi pelajaran dengan bantuan teknologi untuk membantu pendidik mengelola pembelajaran yang efektif (Hendra dkk., 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran digital merupakan kombinasi antara konten mata pelajaran, teknologi dan strategi pembelajaran. (Hendra dkk., 2023) juga menyebutkan bahwa media digital

meliputi komputer, tablet, *smartphone*, yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Teknologi menawarkan fleksibilitas pada layanan yang disediakan sehingga pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi tanpa harus bertatap muka.

Media pembelajaran digital adalah alat komunikasi perangkat lunak yang dirancang, dibuat, dimodifikasi, dikembangkan untuk kebutuhan pembelajaran (Okra & Novera, 2019). Media digital adalah alat penyampai informasi yang menggunakan kecanggihan teknologi seperti internet dan berbagai perangkat teknologi seperti telepon pintar, *laptop*, komputer dan tablet (Yuniarti dkk., 2023). Media pembelajaran digital merupakan sarana dalam kegiatan belajar mengajar sebagai jembatan penyampai pesan dari pendidik yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman (Alifah dkk., 2023). Dari beberapa pengertian di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan alat/sarana penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik yang memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti internet dan perangkat teknologi seperti komputer, telepon pintar dan tablet.

Media pembelajaran digital memiliki berbagai keuntungan bagi pendidik, termasuk berfungsi sebagai alat pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi dan menawarkan pendekatan baru untuk memperkaya proses belajar serta menciptakan atmosfer kelas yang lebih menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran saat ini, pendidik perlu mengembangkan beragam strategi untuk memotivasi semangat belajar peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti dengan baik. Sari

juga menjelaskan bahwa media pembelajaran digital membantu interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri (2024), peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi dan ketertarikan pada saat materi disajikan melalui video, aplikasi interaktif, atau permainan edukatif berbasis digital. Peserta didik menikmati proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menggembirakan, yang berbeda dari cara mengajar konvensional di mana sering dipandang menjenuhkan. Putri melanjutkan penjelasannya bahwa penggunaan media digital membuat peserta didik dapat mengulang materi kapan saja serta mengeksplor materi lebih dalam.

e. Media Pembelajaran Digital Berbasis *Website*

Website berasal dari kata *world wide web* yang merupakan suatu layanan yang berjalan di atas operasi sistem pencari yang terhubung dengan jaringan internet (Surentu dkk., 2020). *Website* adalah kumpulan halaman yang memuat informasi berupa tulisan atau teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diakses melalui jaringan internet (Rochman dkk., 2020). *Website* ialah alamat internet dari suatu halaman yang memuat sejumlah dokumen seperti gambar grafis, teks, audio maupun animasi (Larasati, 2020). *Website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung yang menampilkan informasi penting melalui kombinasi teks, suara, dan grafis dengan tampilan yang menarik serta kemampuan terhubung dalam jarak jauh (Hartati dkk., 2020). Jadi, *website* adalah kumpulan halaman yang memuat berbagai macam informasi berupa tulisan, grafis, audio, animasi

dan video yang dapat diakses melalui alamat web menggunakan jaringan internet pada mesin pencari. Internet (*Interconnected Network*) adalah jaringan yang dapat menghubungkan perangkat satu dengan perangkat lain secara global (Surentu dkk., 2020). Dengan begitu, *website* dapat diakses menggunakan internet melalui suatu perangkat yang dapat terhubung dengan internet, misalnya laptop, komputer, telepon pintar, tablet dll.

Website memiliki beberapa kegunaan dalam kehidupan manusia. Hendra dkk. (2023) dalam bukunya menjelaskan fungsi *website* sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi, media pendidikan, dan media komunikasi. *Website* sebagai media promosi yaitu *website* yang dimanfaatkan untuk jual beli. Sebagai media promosi, *website* dapat memuat informasi produk untuk mengenalkan kepada konsumen. *Website* sebagai media pemasaran digunakan untuk memasarkan produk seperti toko online. *Website* sebagai media informasi memuat berbagai macam informasi yang bersifat mendunia. *Website* sebagai media pendidikan yaitu *website* digunakan sebagai perantara menyampaikan informasi tentang ilmu pengetahuan. *Website* yang digunakan untuk berkomunikasi merupakan fungsi *website* sebagai media komunikasi.

Surentu dkk. (2020) dalam jurnalnya menjelaskan ada 4 fungsi *website*. Keempat fungsi itu yakni sebagai media promosi, sebagai media pemasaran, sebagai media pendidikan, dan sebagai media informasi. Media merupakan jembatan pengantar pesan. Dengan begitu, *website* berfungsi sebagai jembatan penyampai pesan dalam hal promosi, pemasaran,

pendidikan dan informasi-informasi penting lainnya. *Website* sebagai media pendidikan salah satunya digunakan untuk media pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan *website* sebagai sarana menyampaikan informasi-informasi terkait materi pelajaran untuk peserta didik. Keuntungan media pembelajaran berbasis *website* ini meliputi pembelajaran mandiri tanpa bergantung pada penjelasan pendidik, kebebasan memilih materi, serta fleksibilitas waktu dan tempat belajar selama terhubung dengan internet. Media ini juga mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam memahami materi, sehingga pembelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Suanah, 2019).

Wiratama (2022) menyebutkan beberapa keunggulan menggunakan *website* sebagai media pembelajaran yakni (1) *website* bersifat praktis dapat diakses tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar; (2) Sesuai dengan kebijakan pemerintah yang menghimbau untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital; (3) Pendidik dapat bekreativitas dalam membuat tulisan; (4) mengurangi penggunaan kertas. Shobri dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran *website* mudah digunakan dan dapat disajikan dengan tampilan yang menarik. Hal itu berarti pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* sendiri sehingga dapat dikelola sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik dapat bebas berkreasi dengan mengembang media *website*.

Website memberikan beragam akses ke konten edukasi, jadwal belajar yang dapat disesuaikan, dan tampilan yang interaktif, membantu

peserta didik mengatasi tantangan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks (Dianti dkk., 2024). *Website* tidak sekedar berperan sebagai perangkat pendukung, namun dapat juga menjadi sumber pembelajaran yang berdaya guna dalam sistem pendidikan. Jadi, *website* sebagai media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien karena kepraktisan dan fleksibilitasnya. Media pembelajaran *website* juga dapat mengasah kreativitas pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik sesuai kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna.

f. *Google Sites*

Google Site adalah layanan yang disediakan oleh *Google* untuk memudahkan penggunaannya dalam pembuatan situs web. Layanan ini merupakan bagian dari aplikasi wiki *Google* yang memiliki struktur tertentu, sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat situs web atau blog dengan lebih mudah (Suryanto, 2018). *Google Sites* adalah aplikasi daring pembuat *website* yang dikeluarkan oleh *Google* yang bisa dimanfaatkan dalam berbagai bidang di mana pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi seperti video, presentasi, lampiran, dan *teks* dalam satu tempat yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan (Suryaningrat dkk., 2023). *Google Sites* adalah aplikasi yang menyediakan fitur untuk menambahkan lampiran berkas dan informasi dari berbagai aplikasi *Google* (seperti dokumen, *Sheets*, *Forms*, kalender, dan tabel), serta dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat *website* yang efektif

mendukung proses pembelajaran karena memudahkan pengguna dalam mengakses informasi (Febrian & Nasution, 2024). Jadi, *Google Sites* merupakan aplikasi dari google untuk membuat situs web di mana dalam situs web tersebut pengguna bisa melampirkan berbagai macam berkas seperti teks, kalender, tabel, gambar, dan video yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.

Google Sites memiliki banyak manfaat yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Adzkiya & Suryaman (2021) dalam penelitiannya tentang penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran menjelaskan bahwa dengan menggunakan *Google Sites* memudahkan pendidik untuk membuat materi yang menarik. Selain itu, *Google Sites* dapat membuat peserta didik lebih nyaman dan bersemangat untuk mempelajari materi karena *Google Sites* menyajikan materi dengan berbagai warna, gambar, suara, dan gambar bergerak.

Rosiyana (2021) menyebutkan manfaat *Google Sites* untuk pembelajaran, sebagai berikut: (1) Tampilan yang menarik; (2) *Google Sites* menyediakan layanan unduh sehingga peserta didik dapat mengunduh materi ajar; (3) Selain unduh, peserta didik dapat mengunggah tugas yang sudah diselesaikan; (4) Peserta didik dapat mengakses kembali materi kapanpun dan dimanapun; (5) Pendidik dapat memberikan pengumuman atau informasi lain secara terpisah.

Google Sites adalah platform yang memungkinkan pendidik membuat website pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai media penyampaian materi kepada peserta didik dan sebagai alat komunikasi dengan orang tua untuk memantau perkembangan belajar anak, sehingga menciptakan kolaborasi efektif antara semua pihak dalam mencapai tujuan pendidikan (Febrian & Nasution, 2024). Febrian & Nasution melanjutkan penjelasannya bahwa penggunaan *Google Sites* memberikan mafaat yang cukup besar dikarenakan pembuatannya yang mudah tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. *Google Sites* menyediakan fleksibilitas yang besar dalam mengkreasikan isi materi (teks, gambar, animasi, dan video) sehingga tampilan dapat disajikan dengan menarik.

Berdasarkan pemaparan manfaat-manfaat *Google Sites* yang digunakan dalam pembelajaran di atas, penulis menyimpulkan bahwa manfaat *Google Sites* untuk pembelajaran yaitu: (1) Pendidik dapat dengan bebas berkreasi membuat materi pembelajaran yang menarik sesuai kebutuhan peserta didik; (2) Meningkatkan antusiasme belajar peserta didik karena tampilan materi yang menarik dan fitur-fitur tambahan yang disediakan pendidik seperti *edugame*; (3) Kemudahan akses baik waktu maupun tempat sehingga peserta didik dapat memepelajari ulang materi tanpa terbatas waktu. Dengan manfaat-manfaat tersebut, peneliti akan mengembangkan *Google Sites* dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar yakni sebagai media pembelajaran.

g. Kelebihan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran guna ketercapaian tujuan pembelajaran serta pengalaman belajar yang bermanfaat. Salah satu kecanggihan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Google Sites*. *Google Sites* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Berikut beberapa kelebihan yang dipaparkan oleh Suryanto (2018): (1) *Google Sites* menyediakan berbagai macam *design template* yang menarik; (2) Dapat diakses melalui berbagai macam *gadget* yang tersedia layanan *google*; (3) Dapat menyimpan file secara gratis dari dokumen yang disharing secara *online*.

Kelebihan *google sites* menurut Arumingtyas (2021) yakni *Google Sites* memiliki fitur yang sangat lengkap seperti menu penulisan teks, menu menyisipkan gambar, video, *google form*, link *google meet* atau link *youtube*, kalender dan *excel*. Arumningtyas juga menyebutkan bahwa *Google Sites* unggul pada kemudahan akses, baik tempat maupun waktu. Hal itu sejalan dengan Megawati dkk. (2022) yang menyebutkan bahwa kelebihan *Google Sites* yaitu dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yang artinya fleksibel waktu dan tempat serta dapat mengakses informasi secara cepat. Kecepatan akses tersebut dikarenakan pada *Google Sites*, pembuat dapat mengunggah berbagai berkas seperti dokumen, *ppt*, *excel*, video, dll. Selain itu Megawati juga menyebutkan bahwa *Google Sites*

dapat digunakan secara gratis tanpa membutuhkan kemampuan dalam pemrograman. Dengan kelebihan tersebut, *google sites* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh Firmansyah dkk. (2023) di mana pada penelitiannya dalam mengembangkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran memperoleh respon yang baik dari peserta didik. Peserta didik memberikan respon yang baik atas tampilannya yang menarik serta kemudahan dalam mengakses.

Berdasarkan kelebihan *Google Sites* yang disebutkan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *Google Sites* sebagai media pembelajaran yaitu: (1) Dapat diakses secara gratis bagi pendidik sebagai pembuat media pembelajaran maupun peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran; (2) Kemudahan dalam pembuatan karena tidak memerlukan keahlian khusus pada bidang pemrograman; (3) Fleksibilitas akses bagi peserta didik untuk mengulang materi yang diajarkan; (4) Ketersediaan fitur yang lengkap sehingga pendidik dapat membuat media pembelajaran yang menarik karena pendidik tidak hanya dapat menuliskan teks tetapi juga dapat menyisipkan gambar, video, *sheets*, *link edugame*, *link google form*, *link youtube*, dll.

h. Kekurangan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran

Alat peraga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dilihat dan diamati secara langsung untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik sehingga mereka dapat mengerti, memahami, dan

menguasai pelajaran dengan lebih jelas dan efektif (Sibua & Mangembulude, 2020). Alat peraga merupakan segala benda yang dapat dimanfaatkan untuk mengkonkretkan konsep pembelajaran yang abstrak atau sulit dipahami menjadi lebih nyata dan jelas, sehingga mampu menstimulasi pikiran, emosi, perhatian, dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran (Siubelan, 2020). Alat peraga merupakan seperangkat benda nyata yang sengaja dibuat atau disusun dengan tujuan membantu dalam penanaman dan pengembangan konsep serta prinsip dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah, Setyorini, dkk., 2021). Jadi, alat peraga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa benda fisik yang dirancang untuk memberikan kemudahan pendidik dalam menyampaikan konsep materi yang abstrak.

Alat peraga sangat bermanfaat dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran tentunya sangat membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep dibandingkan hanya dengan membaca teks. Alat peraga merupakan media pembelajaran konvensional yang belum mengaplikasikan teknologi ke dalamnya. Sehingga dalam penggunaannya, alat peraga memiliki keterbatasan. Tenriawaru dkk. (2020) menyebutkan kekurangan alat peraga, meliputi: (1) Penggunaan alat peraga menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, yang mungkin menjadi tantangan bagi beberapa pengajar; (2) Persiapan yang diperlukan untuk menggunakan alat peraga seringkali membutuhkan waktu yang cukup banyak; (3) Pengadaan

alat peraga juga memerlukan kesediaan berkorban secara materiil, karena pembuatan atau pembelian alat peraga tersebut membutuhkan biaya tambahan.

Alat peraga yang digunakan pada materi sistem pencernaan manusia adalah patung peraga yang membentuk organ-organ pencernaan manusia mulai dari mulut hingga anus. Juannita & Prasetya (2017) menyebutkan bahwa patung peraga memiliki harga yang relatif mahal serta sering rusak karena sering dipegang oleh peserta didik. Riyanto & Jollyta (2023) menyebutkan bahwa kendala penggunaan alat peraga yaitu peletakannya di ruang kelas, sulit untuk dipindahkan karena ukurannya yang relatif besar. Hal tersebut berarti, alat peraga memiliki keterbatasan ruang dan waktu. Peserta didik tidak bisa mengulangi materi dengan bantuan alat peraga apabila sudah berada di luar sekolah. Riyanto juga menyebutkan bahwa alat peraga dinilai cenderung kaku saat digunakan dalam pembelajaran sehingga pendidik membutuhkan kreatifitas agar kelas menjadi hidup. Resti dkk. (2024) pun mengatakan bahwa media pembelajaran alat peraga hanya menuntut peserta didik untuk menghafalkan informasi dari pendidik ataupun penjelasan dari buku cetak.

Berdasarkan pemaparan kekurangan alat peraga media pembelajaran di atas, penilit menyimpulkan bahwa kelemahan penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran yaitu (1) Keterbatasan ruang dan waktu, peserta didik hanya dapat melihat alat peraga di ruang tempat alat peraga berada; (2) Biaya relatif mahal untuk membeli alat peraga ataupun

membuat alat peraga sendiri; (3) Kurangnya informasi tambahan, khususnya alat peraga sistem pencernaan manusia yang hanya menampilkan bentuk organ-organ pencernaan tanpa adanya penjelasan; (4) Mudah rusak apabila tidak dijaga atau kurang perawatan. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk website untuk meng-cover kekurangan dari alat peraga tersebut.

2. Mata Pelajaran IPAS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

Pada kurikulum merdeka, terjadi integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kemudian menjadi satu kesatuan pembelajaran yang dikenal sebagai IPAS (Sugih dkk., 2023). IPAS merupakan mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS di tingkat sekolah dasar guna membentuk generasi muda yang siap menghadapi tantangan di masa depan (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Adnyana & Yudaparmita menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang melakukan kajian tentang organisme hidup dan objek tak bernyawa di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari manusia baik sebagai individu maupun sebagai entitas sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Jadi, IPAS merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar pada kurikulum merdeka di mana mata pelajaran tersebut merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial atau

disingkat dengan sebutan IPAS. Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi pada mata pelajaran IPAS khususnya ilmu pengetahuan alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari *natural science* yang mempelajari berbagai peristiwa dan fenomena yang terjadi di alam semesta (Purbosari, 2016). Sains atau pengetahuan alam merupakan disiplin ilmu yang mempelajari berbagai fenomena alam, mencakup makhluk hidup dan benda mati, di mana fokus utamanya adalah menyediakan pengalaman belajar konkret bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai, memahami, dan meneliti lingkungan alam sekitar melalui metode-metode ilmiah (Siswanto & Susanto, 2022). Jadi, ilmu pengetahuan alam adalah suatu ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa dan fenomena alam semesta baik benda hidup maupun benda mati termasuk di dalamnya mempelajari tubuh manusia. Materi yang diambil pada penelitian ini adalah sistem pencernaan manusia yang dipelajari di kelas V sekolah dasar.

b. Sistem Pencernaan Manusia

Manusia memerlukan makanan setiap hari untuk beraktivitas. Makanan yang masuk ke mulut akan diolah di dalam perut melalui organ-organ di dalamnya hingga nanti keluar feses atau kotoran melalui anus. Proses pengolahan makanan oleh organ-organ pencernaan yang dibantu dengan enzim-enzim pencernaan di sebut dengan sistem pencernaan. Jadi, sistem pencernaan adalah proses mengubah makanan menjadi lebih kecil

melalui organ-organ pencernaan menggunakan enzim dan diubah menjadi sari-sari makanan yang dibutuhkan oleh tubuh serta mengeluarkan sisa-sisa makanan melalui dubur (Kurniawati dkk., 2020). Makanan yang masuk ke dalam mulut tidak serta merta bisa menjadi energi untuk manusia. Makanan tersebut perlu diolah sedemikian hingga menjadi nutrisi dan energi yang digunakan oleh manusia. Proses pengolahan tersebut melalui organ-organ yang disebut dengan organ pencernaan dengan bantuan enzim yang ada di dalamnya. Kerjasama antara organ pencernaan dan enzim untuk mengolah makanan disebut dengan sistem pencernaan makanan.

Makanan yang dimakan oleh manusia akan diproses sedemikian hingga dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk berkegiatan. Proses tersebut melibatkan alat-alat yang disebut dengan alat pencernaan. Alat pencernaan manusia adalah organ dalam tubuh manusia yang berfungsi mencerna makanan (Ramlawati dkk., 2017). Organ pencernaan manusia dimulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan terakhir anus. Dimana masing-masing dari organ tersebut memiliki perannya untuk mengolah makanan yang masuk ke dalam tubuh hingga menjadi zat siap diserap oleh tubuh. Untuk memproses makanan agar berguna bagi tubuh manusia, organ-organ tersebut saling bekerja sama sehingga menjadi satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Salah satu saja terdapat organ yang terganggu fungsinya, maka makanan tidak dapat diproses sempurna oleh tubuh.

Organ-organ pencernaan tersebut akan mengalami gangguan apabila tidak di rawat dengan baik. Kurniawati dkk. (2020) dalam bukunya menyebutkan bahwa pola makan yang salah, infeksi, bakteri, ataupun kelainan dapat menyebabkan gangguan pada sistem pencernaan manusia. Berikut gangguan organ pencernaan yang dijelaskan oleh Kurniawati: 1) Diare; 2) Sembelit; 3) Maag. Gangguan lain pada organ pencernaan yaitu tifus, disentri dan radang usus buntu (Indrastuti, 2018).

Gangguan-gangguan pada organ pencernaan di atas dapat kita cegah dengan beberapa tindakan pencegahan. Indrastuti (2018) menyebutkan beberapa cara menjaga kesehatan alat pencernaan yakni dengan pola hidup sehat dan makan makanan yang bergizi. *Pertama*, pola hidup sehat yang disebutkan Indrastuti yakni: 1) Makan secara teratur; 2) mengunyah makanan sampai halus; 3) Mencuci tangan sebelum makan; 4) Olahraga secara teratur; 5) Istirahat yang cukup, 8 jam sehari. *Kedua*, makan makanan bergizi seperti makanan yang mengandung banyak serat yakni buah dan sayur, minum air putih yang cukup, serta makan makanan dengan gizi seimbang sesuai kebutuhan tubuh. Gizi seimbang merupakan pemenuhan kebutuhan nutrisi harian melalui konsumsi makanan yang mengandung berbagai zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh (Fajriani dkk., 2020). Jadi, tubuh membutuhkan makanan dengan gizi seimbang yakni makanan dengan kandungan nutrisi dan zat gizi yang cukup untuk tubuh guna menjaga kesehatan organ-organ dalam tubuh manusia. Ghaniem (2021) menyebutkan zat-zat yang dibutuhkan oleh tubuh sebagai

berikut: 1) Protein; 2) Karbohidrat; 3) Lemak; 4) Vitamin; 5) Mineral; 6) Serat; dan 7) Air.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:

1. Penelitian dari Dilla Safira Adzkiya, mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris bersama dengan Maman Suryaman, dosen Fakultas dan Kependidikan Ilmu pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang. Penelitian yang mereka lakukan berjudul “ Penggunaan Media Pembelajaran *Google Site* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada media pembelajaran digital berbasis *web Google Sites*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Peneliti menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis web dengan menggunakan *Google Sites* pada mata pelajaran bahasa inggris kelas V sekolah dasar. Penelitian menunjukkan *Google Sites* berpengaruh pada pembelajaran karena dinilai praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Media pembelajaran *Google Sites* juga meningkatkan minat belajar peserta didik karena penyajian media yang menarik dengan teks, gambar, video dengan warna yang variatif (Adzkiya & Suryaman, 2021)

2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fadillah Salsabila dan Aslam, mahasiswa Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini yaitu terciptanya suatu produk berupa media pembelajaran berbasis web dengan *Google Sites* sebagai layanan pembuatan situs. Materi difokuskan pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar khususnya pada bab Gaya. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan 81% pada ahli media dan 79% di mana keduanya masuk pada kategori layak. Setelah diimplementasikan, respon peserta didik menunjukkan 92% dengan kategori layak dan respon pendidik 96% dengan kategori layak. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis web pada materi Gaya mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar layak untuk digunakan (Salsabila & Aslam, 2022).
3. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh dua peneliti dari Universitas Terbuka, Sunarmi Ningsih dan Muhammad Imam Farisi serta satu orang peneliti dari Universitas Negeri Surabaya, Murtadlo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada materi Keragaman Budaya kelas V sekolah dasar. Model penelitian menggunakan *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan kategori sangat valid

pada semua ahli dengan prosentase ahli media 93 %, ahli konten 93,3%, ahli bahasa 92,8%, dan ahli desain pembelajaran 91,6 %. Hasil pengimplementasian menunjukkan media pembelajaran praktis digunakan dengan persentase respon peserta didik sebesar 93,96%. Hasil keefektivan menunjukkan persentase sebesar 81,13% pada kelas eksperimen dan 51,36% pada kelas kontrol. Kesimpulan penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *web Google Sites* pada materi keragaman budaya praktis dan efektif untuk digunakan (Ningsih dkk., 2023).

4. Penelitian pengembangan oleh Yulia Darniyanti, Antik Estika Hader, Diana Putri dari Universitas Dharmas Indonesia dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran materi “Cerita tentang Daerahku” dengan menggunakan *Google Sites*. Model pengembangan menggunakan metode *ADDIE*. Hasil penelitian diperoleh validitas ahli 87,85 % dengan kategori sangat valid. Setelah implementasi diperoleh rata-rata respon pendidik dan peserta didik sebesar 93, 52% dengan kategori praktis serta rata-rata ketuntasan 88,89% di mana 16 dari 18 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada materi “Cerita tentang Daerahku” layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Darniyanti dkk., 2023).

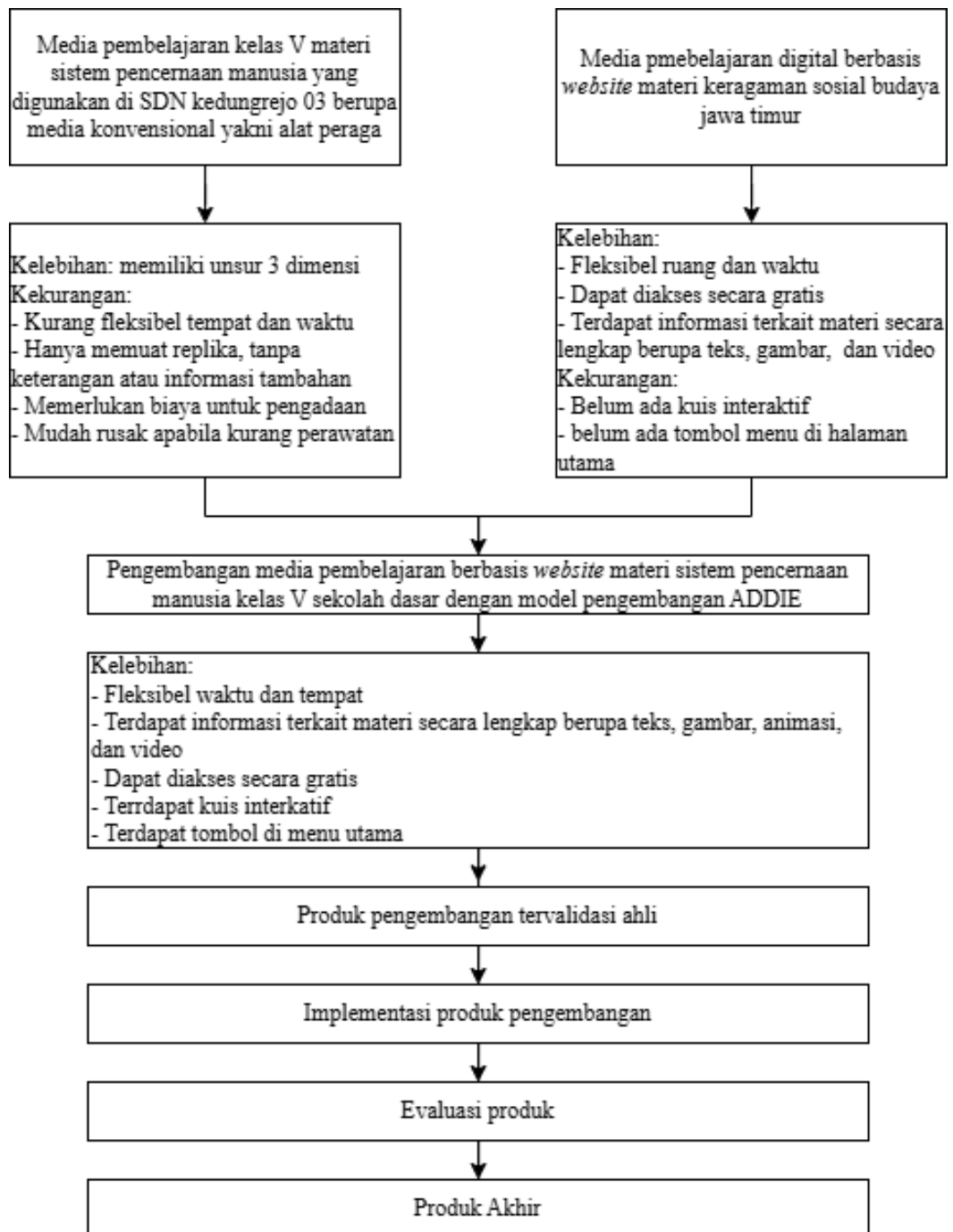
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Huriyyatul Kamila, Teguh Prasetyo, dan Iyon Muhdiyati dari Universitas Djuanda yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan *Google Sites* Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No.178491 Pintu Pohan”. Penelitian ini bertujuan untuk “menjelaskan validitas media pembelajaran berbasis *Website* dengan menggunakan *Google Sites* pada materi Siklus Hidup Hewan kelas IV”. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu *4-D*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata validator 87,11% dengan kategori sangat valid dan hasil uji coba menunjukkan 87,10% tingkat ketertarikan dari peserta didik. Jadi, disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Kamila dkk. media pembelajaran valid dan praktis untuk digunakan (Kamila dkk., 2023).

C. Kerangka Berpikir

Hasil dari observasi peneliti di SDN Kedungrejo 03, pembelajaran yang berlangsung terlihat sangat monoton dan terkesan satu arah. Media yang digunakan kurang variatif dan masih menggunakan media konvensional saja, seperti buku dan alat peraga. Akibatnya peserta didik terlihat jenuh saat belajar dan hasil belajar. Penggunaan alat peraga juga terbatas ruang serta waktu. Alat peraga hanya bisa digunakan ketika peserta didik belajar di kelas. Mereka tidak bisa dengan bebas membawa alat peraga untuk belajar di rumah atau di tempat selain di sekolah. Alat peraga juga kurang dalam memberikan informasi. Alat peraga hanya menunjukkan replika organ pencernaan manusia. Alat peraga

juga mudah rusak apabila kurang perawatan. Dari kekurangan media alat peraga tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan untuk menunjang pembelajaran peserta didik. Di era sekarang, segala aspek kehidupan terhubung dengan perkembangan teknologi, tak terkecuali bidang pendidikan. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dinilai penting untuk membantu peserta didik dalam memenuhi kebutuhannya sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan berbasis digital.

Produk media pembelajaran pada penelitian yang sudah ada yaitu media pembelajaran digital berupa *website* dengan materi “Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur”. Namun dalam produk pengembangan tersebut, belum terdapat soal latihan yang interaktif. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *website* dengan materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar yang dilengkapi dengan latihan soal berupa *game* yang interaktif. Media berbasis digital ini memberikan kemudahan pendidik dan peserta didik untuk mengakses dimana pun dan kapanpun tanpa mengharuskan pertemuan fisik. Tidak ada biaya pembuatan dan akses penggunaan. Materi yang disajikan lebih lengkap, selain gambar sistem pencernaan, terdapat informasi tambahan terkait materi, video, serta kuis interaktif.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan peneltian-penelitian sebelumnya yang relevan, maka peneliti menyusun dugaan sementara hasil penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran digital berbasis *website* layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SDN Kedungrejo 03.
2. Media pembelajaran digital berbasis *website* praktis untuk digunakan peserta didik kelas V SDN kedungrejo 03.