BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran besar dalam membentuk generasi yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga mampu menghadapi tantangan kehidupan abad ke-21. Peserta didik saat ini dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi dengan baik, dan bekerja sama dalam berbagai situasi dan kondisi. Keterampilan seperti ini menjadi sangat penting untuk perkembangan teknologi, arus globalisasi, dan perubahan sosial yang berjalan begitu cepat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan harus dilaksanakan secara terencana, terarah, dan menyeluruh untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga mampu memfasilitasi pengembangan karakter. Model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti pendekatan digital, platform pembelajaran daring, dan media interaktif sudah banyak direkomendasikan untuk menjawab tuntutan zaman.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik yang bertujuan mencapai perubahan tingkah laku dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006:9) pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar, yang ditandai dengan adanya interaksi dalam situasi edukatif. Interaksi

ini tidak hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan pengelolaan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensinya secara optimal. Dengan kata lain, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi, metode, serta media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, masih banyak ditemukan praktik pembelajaran menggunakan model yang belum bervariatif, sehingga belum optimal menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik pada era ini. Menurut Hamalik (2016:31), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar bisa berupa perkembangan holistik siswa, baik dari segi akademik, keterampilan, sikap, maupun karakter yang menunjukkan bahwa seseorang telah memahami atau menguasai materi tertentu.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan wawasan siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, serta kewarganegaraan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui IPS, peserta didik diharapkan mampu memahami fenomena sosial di lingkungannya serta mengembangkan sikap kritis, peduli, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Namun, keberhasilan pembelajaran IPS tidak hanya bergantung pada materi yang di ajarkan, melainkan pada media

pembelajaran yang digunakan. Media yang variatif, menarik, dan sesuai kebutuhan peserta didik dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan perhatian, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 1 Tambusai Utara diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tambusai Utara masih belum berjalan secara optimal meskipun sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka dan memiliki fasilitas yang mendukung seperti ketersediaan proyektor, jaringan internet, dan perangkat pendukung lainnya. Namun, fasilitas tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa selama kegiatan belajar berlangsung, Guru hanya menggunakan buku paket sebagai satu-satunya media dalam menyampaikan materi. Tidak ada pemanfaatan media lain seperti *PowerPoint* (PPT), Gambar, Video, atau bahan ajar digital yang sebenarnya dapat membantu memperjelas konsep dan menarik perhatian peserta didik.

Peserta didik juga menyampaikan bahwa pola pembelajaran yang diterapkan cenderung konsisten dan kurang bervariasi pada setiap pertemuan, yaitu guru menjelaskan materi, memberikan tugas, melakukan diskusi sederhana, dan memberikan tugas rumah seperti membuat video. Meskipun variasi tugas diberikan di luar kelas, tetapi selama proses pembelajaran di dalam kelas, guru tetap mengandalkan buku sebagai sumber utama. Kurang nya pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang tersedia menyebabkan suasana kelas

menjadi monoton. Banyak peserta didik yang terlihat pasif, kurang bersemangat, lebih tertarik berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan, dan mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Pembelajaran yang seharusnya interaktif dan memanfaatkan teknologi yang ada tidak berjalan secara optimal akibatnya berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP).

Hal tersebut di dukung oleh data hasil Ulangan Tengah Semester Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara. Untuk mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara, nilai KKTP yang ditetapkan adalah 65. Untuk lebih jelasnya berikut tabel hasil nilai Ulangan Tengah Semester siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Tengah Semester Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara

No	Kelas	Tidak Tercapai (<65)	Tercapai (>65)	Jumlah Peserta didik
1.	VIII A	25 siswa (83,3%)	5 siswa (16,7%)	30 Siswa
2.	VIII B	26 siswa (86,6%)	4 siswa (13,3%)	30 Siswa
3.	VIII C	20 siswa (64,5%)	11 siswa (35,4%)	31 Siswa
4.	VIII D	23 siswa (69,6%)	10 siswa (30,3%)	33 Siswa
5.	VIII E	25 siswa(86,2%)	4 siswa (13,7%)	29 Siswa
	Total seluruh siswa	**119 siswa(77,8 %)**	**34 siswa(22,2%)**	**153 Siswa**

Sumber: Daftar nilai IPS siswa kelas VIII di SMPN 1 Tambusai Utara

Berdasarkan dari tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar sebagian besar siswa kelas VIII di SMP negeri 1 Tambusai Utara belum mencapai standar yang diharapkan. Permasalahan tersebut menunjukkan peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media digital. Menurut Bruner (dalam Suprijono 2019:27) Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah penedkatan yang mengedepankan aktivitas siswa untuk menentukan konsep atau prinsip siswa melalui eksplorasi, investigasi, pengamatan, dan analisis data atau fenomena yang diberikan. Model ini menekankan pada peran aktif siswa membangun pengetahuan, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Penerapan model ini akan lebih efektif jika di dukung oleh media pembelajaran yang memfasilitasi eksplorasi mandiri seperti *Google Sites.* Dengan menggabungkan model *Discovery Learning* dan media *Google sites*, di harapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan. Salah satu media yang berpotensi adalah *Google Sites*, sebuah platform gratis yang memungkinkan guru menyusun dan menyajikan materi pembelajaran secara sistematis, menarik dan mudah diakses melalui berbagai perangkat. Menurut Pratiwi (2021:45), *Google Sites* adalah media digital yang praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran karena dapat menampung berbagai jenis

konten dalam satu platform yang ramah pengguna. Guru dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, hingga tautan interaktif sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja, serta dapat mengulang materi secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: "**Pengaruh Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di rumusan masalah tersebut Bagaimana pengaruh penerapan model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara.

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* terhadap peningkatan hasil belajar siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan ilmu pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman.

Khususnya dibidang pendidikan tentang pengaruh model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* teerhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi sekolah terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran, dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa guna memberikan mutu pendidikan untuk pelaksanaan pembelajaran
2. Bagi guru : Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam memilih Media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.
3. Bagi siswa : Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti lain : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan model *Discovery Learning* Menggunakan *Google Sites* terhadap hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014:282) *Discovery Learning* adalah model untuk mengembangkan cara belajar aktif siswa dengan menemukan dan mengkaji sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan serta tidak mudah dilupakan oleh siswa. Sedangkan menurut Kurniasih (2014:64) model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dengan bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri. *Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Menurut Suryaningrum et al (2023:223) menyatakan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran terpadu dan mengembangkan peran siswa untuk aktif mengeksplorasi dan mendalami konsep-konsep pembelajaran untuk menyimpan hasilnya dalam memori untuk waktu yang lama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. dalam model ini, siswa tidak hanya menerima materi dalam bentuk akhir, melainkan

didorong untuk menemukan, mengorganisasikan, dan mengkaji konsep secara mandiri melalui kegiatan pengamatan, pengumpulan data, dan percobaan.

b. Langkah-langkah Model *Disovery Learning*

Menurut Rini et al (2020:128) mengemukakan bahwa langkah langkah model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. *Stimulation,* Guru menghadapkan siswa pada sesuatu yang dapat menimbulkan kebingungan atau memicu rasa ingin tahu sehingga siswa tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut.
2. *Problem Statement,* Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan ajar atau fenomena yang sedang dipelajari.
3. *Data Collection,* Siswa mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan sebagai bahan untuk membuktikan hipotesis atau menjawab masalah yang telah diidentifikasi.
4. *Verification,* Siswa memverifikasi hasil jawaban atau data yang diperoleh melalui aktivitas diskusi, observasi atau percobaan.
5. *Generalization,* Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan umum dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Sintak Model *Discovery Learning*

Dalam model pembelajaran *Discovery Learning*, guru berperan penting sebagai pembimbing untuk memberikan kesempatan pada siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dalam menyiapkan model

pembelajaran ini, guru harus mengetahui sintak pembelajaran *Discovery Learning.*

Menurut Rismayani dalam Navisa (2024:23) mengemukakan bahwa sintaks model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

1) Guru mulai bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh siswa membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
2) Siswa diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.
3) Untuk membuat benar tidaknya hipotesis, siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan jawaban sementara atas pertanyaan.
4) Semua informasi hasil wawancara, observasi maupun hasil bacaan semuanya diolah dan ditabulasikan dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5) Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada pertanyaan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudain di cek, apakah terjawab atau tidak.
6) Siswa menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu.

Adapun sintaks yang akan diterapkan dalam pengaplikasian model *Discovery Learning* menurut Budiastuti & Rosdiana (2023:41) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintak Model *Discovery Learning*

No	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	*Stimulation* (Stimulasi/pemberian rangsangan)	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku dan guru mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran.	Siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri
2.	*Problem Statement* (Pernyataan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan materi ajar, kemudian Merumuskannya dalam bentuk hipotesis.	Siswa menentukan masalah yang dipilih untuk dirumuskan dalambentuk hipotesis.
3.	*Data Collection* (Pengolahan data)	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.	Siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukanuji coba dan sebagainya.
4.	*Data Procecing* (Pengolahan data)	Guru membimbing siswa untuk mengolah data dari infomasi yang telahdiperoleh.	Siswa melakukan pengolahan data dari hasil wawancara dengan narasumber, observasi dan sebagainya.
5.	*Verification* (Pembuktian)	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh- contoh yangdijumpai dalam kehidupannya.	Siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis.
6.	*Generalization* (Menarik kesimpulan/generalisasi)	Guru membantu siswa untuk menarik kesimpulan terhadap proses penyelidikan.	Siswa membacakan kesimpulan dari hasil pengumpulan data.

Sumber: Budiastuti&Rosdiana(2023:41)

d. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Alvira et al (2022:9110) menyatakan bahwa kelebihan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

1) Membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dalam proses-proses kognitif.
2) Model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat.
3) Meningkatkan tingkat penghargaan kepada siswa, karena unsur berdiskusi.
4) Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian.
5) Membantu siswa menyelesaikan keraguan karena mengarah pada kebenaran yang final.

Sementara itu, Thorest (2021:33) juga mendukung adanya keunggulan model ini, yang diantaranya adalah:

1) Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2) Menumbuhkan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
3) Memungkinkan pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat.
4) Mempersonalisasi pengalaman belajar.
5) Memberikan motivasi tinggi kepada siswa karena siswa memiliki kesempatan untuk bereksperimen.
6) Model ini dikembangkan di atas pengetahuan dan pemahaman awal siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dalam memecahkan permasalahan serta memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan secara mandiri. Melalui pengalaman belajar tersebut, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam menganalisis, mengolah, dan mensintesis informasi secara selektif.

e. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Menurut Alvira, dkk (2022:9110) menyatakan bahwa kekurangan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

1) Model *Discovery Learning* menimbulkan asumsi kesiapan pikiran untuk belajar.
2) Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar dalam jumlah siswa yang banyak karen waktu yang dibutuhkan cukup sangat lama.
3) Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila siswa dan guru telah terbiasa dengan cara lama.
4) Model ini akan lebih cocok dalam pengembangan pemahaman, namun aspek yang lainnya kurang mendapat perhatian.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2019:3), kata Media berasal dari bahasa latin medius yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Arsyad menyebutkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar supaya tujuan pembelajar dapat tercapai.

Sedangkan Menurut Heinich (2011:4) Media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung maksud belajar antara sumber dan penerima. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Arief S, sadiman et al 2008:6). Menurut Gerlach dan Ely (1971:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat sisa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair, 2013:3). Sedangkan menurut (Gagne 1975:4) mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, minat, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif dan interaktif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Di samping itu juga media pembelajaran sangat menentukan dalam proses pembelajaran peserta didik, sehingga akan mengatasi kesulitan yang ada di dalam mencapai tujuan pendidikan

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019:3-4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Bentuknya dapat berupa media audio, visual, audiovisual, komputer, hingga media pembelajaran berbasis internet. Adapun macam-macam media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media Audio

   Media pembelajaran audio hanya mengandalkan suara sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Media ini juga dapat memperkuat pemahaman melalui penjelasan lisan, musik, atau efek suara. Tetapi media ini tidak cocok untuk orang yang punya gangguan pendengaran.

2. Media Visual

   Media pembelajaran visual hanya mengandalkan indera penglihatan seperti gambar, grafik, atau teks yang ditampilkan untuk menyampaikan informasi. Biasanya, media ini memperkuat pemahaman visual siswa.Ada pula media visual yang menampilkan gambaratau simbol yang bergerak seperti fil bisu dan film kartun.Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalampembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpaadanya suara dari alat tersebut.

3. Media Audio visual

   Media ini menggabungkan antara elemen suara dan gambar untukmenyampaikan materi pembelajaran seperti video pembelajaran,film dokumenter, animasi edukatif. Biasanya, media ini digunakan untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada siswa.

4. Media Interaktif

   Media interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi atau konten yang disajikanbaik secara fisik maupun digital seperti game edukasi, aplikasi pembelajaran, kuis online, simulasi komputer. Media ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk aktif terlibat dalam proses belajar, bukan hanya sekadar menerima informasi secara pasif. Interaksi ini dapat berupa input atau respon dari pengguna yang mempengaruhi hasil atau pengalaman belajar.

5. Media Berbasis Komputer/Digital

   Media ini memanfaatkan teknologi komputer dalam menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif seperti aplikasi pembelajaran *Google classroom, Edmodo, Moodle*, multimedia interaktif dan Software edukasi.

6. Media Pembelajaran Berbasis Web (*online Learning* Media)

   Media ini digunakan melalui jaringan internet sebagai sarana utama dalam proses penyampaian pesan contohnya *Google Sites, Padlet, Blog* edukasi. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi, tugas, dan interaksi pembelajaran secara daring *(online)* melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, atau *smartphone*.

Riyana (2019:25) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis web adalah media yang memanfaatkan teknologi internet dalam penyampaian informasi pembelajaran, baik berupa teks, gambar, suara, maupun video, sehingga memungkinkan interaksi antara guru dan peserta didik tanpa dibatasi ruang dan waktu.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.

Menurut H. Asnawir (2002:15) Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu pemilihannya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Dasar pertimbangan paling sederhana dalam memilih media pembelajaran yaitu dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan yang di inginkan. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, seperti halnya yang berkenaan dengan; tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rancangan belajar yang diinginkan apakah bersifat audio saja, atau visual saja atau kedua-duanya, atau mungkin media interaktif yang bersifat diam atau gerak, dan sebagainya, keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang dilayani.

Adapun kriteria yang tepat dalam memilih media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (1997:76-77) menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu:

1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2) tepat untuk mendukung isi pelajaran
3) praktis, luwes, dan tahan
4) guru terampil menggunakannya
5) pengelompokan sasaran
6) mutu, teknis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Dalam memilih memilih media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi dan kesesuaian pemilihan media. Hendaknya seorang guru harusnya bisa memilih media dengan tepat dan cermat.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar.

Menurut Hujair AH sanaky (2013:5-6) Manfaat media pembelajaran adalah:

1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengejaran dengan baik,
3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
4) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.Media juga sebagai salah satu alat bantu untuk memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar dan alat tersebut memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar

siswa serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar siswa sesuai dengan taraf berpikir siswa.

3. *Google Sites*

a. Pengertian *Google Sites* sebagai media pembelajaran

Google Sites merupakan salah satu produk dari *google* yang memungkinkan pengguna membuat situs web secara mudah, cepat, dan gratis tanpa memerlukan keahlian khusus dalam pemrograman. *Google Sites* banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu mengintegrasikan berbagai konten digital (teks, gambar, video, dan dokumen) dalam satu wadah yang mudah di akses oleh guru maupun siswa.

Menurut Rosiyana (2021:45) *Google Sites* dapat digunakan sebagai wadah penyampaian materi pembelajaran jarak jauh karena menyediakan tampilan sederhana, mudah digunakan, dan memungkinkan guru mengunggah berbagai bahan ajar yang terstruktur. Sedangkan menurut Mahardika et al (2022: 112) menjelaskan bahwa *Google Sites* sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat kompleks, seperti Hukum Newton, karena dilengkapi fitur integrasi video, animasi, dan latihan soal.

Menurut Bhagaskara, Firdaus & Syaifuddin (2021:5-10) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga mampu mengembangkan sikap ilmiah peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* adalah media pembelajaran yang interaktif dengan menyediakan tampilan sederhana yang mudah digunakan untuk membantu siswa memahami materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

b. Fitur Google Sites

Menurut Mulyaningsih (2023:45) *Google Sites* memiliki beberapa fitur utama yang menjadikannya efektif sebagai media pembelajaran modern, yaitu:

1) Kemudahan Desain dan Template

Google Sites menyediakan berbagai template siap pakai yang sederhana dan mudah digunakan. Guru maupun siswa dapat membuat situs pembelajaran dengan cepat tanpa harus memiliki keterampilan teknis dalam pemrograman web.

2) Integrasi dengan Produk Google Lain

Google Sites terhubung langsung dengan layanan Google lainnya seperti *Google Docs*, *Google Drive, Google Slides*, *Google Forms*, dan *Google Calendar*. Integrasi ini memungkinkan penyajian materi, penugasan, maupun evaluasi dilakukan dalam satu platform yang terpusat.

3) Kolaborasi dan *Sharing*

Melalui fitur berbagi *(sharing), Google Sites* memungkinkan lebih dari satu pengguna untuk mengakses, mengedit, atau memberikan komentar sesuai

hak akses yang diberikan. Hal ini mendukung pembelajaran berbasis kolaborasi dan kerja sama tim.

4) Multimedia Embedding

Google Sites mendukung penyematan *(embedding)* berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, hingga grafik interaktif. Dengan adanya fitur ini, guru dapat menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan multimodal.

5) Aksesibilitas dan *Mobile Friendly*

Situs yang dibuat melalui *Google Sites* dapat diakses dengan baik menggunakan komputer, tablet, maupun smartphone. Tampilan halaman secara otomatis menyesuaikan perangkat yang digunakan, sehingga siswa dapat belajar kapanpun dan di manapun.

6) Manajemen Navigasi dan Halaman

Google Sites menyediakan struktur halaman yang rapi dan sistematis. Guru dapat membuat halaman utama dan subhalaman sesuai bab atau topik pembelajaran, sehingga materi lebih mudah ditelusuri oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* merupakan media pembelajaran yang praktis, interaktif, dan mendukung pembelajaran abad 21 dengan menekankan fleksibilitas, kolaborasi, sederhana digunakan, serta kemudahan akses.

c. Pemanfaatan Google Sites

Menurut Pratama, Mashudi Alamsyah et al (2023:13) *Google Sites* merupakan aplikasi web yang praktis dan mudah diakses, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baik untuk pembelajaran daring maupun tatap muka. antara lain: (1) menyediakan pengumuman dan distribusi tugas secara mudah, (2) memungkinkan peserta didik mengunggah tugas, (3) menyimpan dan menyajikan materi ajar dari pertemuan awal hingga akhir sehingga siswa dapat mengaksesnya berkali-kali, serta (4) mendukung unduhan materi oleh peserta didik kapanpun dibutuhkan.

Google Sites merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Islanda dan Dermawan (2022:45), *Google Sites* berfungsi sebagai repositori digital yang dapat memuat teks, gambar, video, dan tautan sumber belajar sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Pernyataan ini mendukung fungsi *Google Sites* sebagai pusat informasi dan materi ajar yang terorganisasi dengan baik.

Menurut Febrian dan Nasution (2021:112) menyatakan bahwa *Google Sites* dapat digunakan untuk pemberian tugas dan evaluasi melalui integrasi dengan layanan *Google* lainnya seperti *Google Forms*, sehingga memudahkan guru dalam proses penilaian serta mempercepat umpan balik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan kemampuan *Google Sites* untuk menautkan berbagai fitur evaluasi secara langsung di dalam satu platform.

Menurut Choirunnisa dan Widiyanti (2020:89), dijelaskan bahwa *Google Sites* memungkinkan guru dan siswa bekerja sama dalam mengembangkan konten pembelajaran, sehingga meningkatkan partisipasi aktif dan keterampilan kolaboratif peserta didik. Dengan demikian, platform ini tidak hanya menjadi wadah materi, tetapi juga ruang kolaboratif yang mendukung keterlibatan siswa.

Tidak hanya itu, *Google Sites* dapat dimanfaatkan sebagai portofolio digital oleh siswa. (Aldiansyah dan Mariya, 2023:57) menjelaskan bahwa melalui *Google Sites*, siswa dapat menyusun dokumentasi hasil proyek dan tugas yang telah dikerjakan sehingga dapat ditinjau kembali sebagai rekam jejak akademik yang bermakna. Pemanfaatan portofolio digital ini membantu memperkuat proses refleksi dan apresiasi terhadap perkembangan belajar siswa.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa pemanfaatan *Google Sites* dalam pembelajaran mencakup fungsi sebagai media distribusi informasi, sarana penugasan dan evaluasi, wadah kolaborasi, sekaligus portofolio digital. Keseluruhan aspek ini menjadikan *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital dan berpotensi menjadi media pembelajaran yang dinamis dan mendukung keterlibatan siswa.

d. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Google Sites

Menurut Dewi et al (2022:113-116) proses pembuatan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Mengakses *Google Sites*

   Langkah pertama adalah membuka laman https://Sites.google.com kemudian masuk menggunakan akun google. Setelah itu pilih tombol *"Blank"* untuk membuat situs baru.

2. Menentukan nama situs dan halaman awal

   Setelah halaman editor terbuka, pengguna diminta memberikan judul situs pada kolom *site* nama dan menambahkan judul halaman awal seperti beranda.

3. Mengatur Tampilan dan Desain Situs

   Pada bagian *Header*, pengguna dapat menambahkan gambar banner, memilih tema, serta mengatur tata letak halaman sesuai kebutuhan pembelajaran.

4. Menambahkan Halaman Tambahan

   Melalui menu *Pages*, pengguna dapat menambahkan halaman seperti Materi, Tugas, dan Evaluasi agar terstruktur konten lebih sistematis dan mudah diakses siswa.

5. Memasukkan Konten Pembelajaran

   Tahap berikutnya yaitu menambahkan materi berupa Teks, Gambar, Video maupun dokumen dari *Google Drive* dengan menggunakan menu *Insert.*

6. Melakukan Pratinjau dan Publikasi

   Sebelum dipublikasikan, pengguna dapat meninjau hasil desain situs melalui fitur *Preview*. Jika sudah sesuai klik *"**Publish**"* untuk menerbitkan alamat web yang akan dibagikan kepada siswa.

Menurut Juwariyah et al (2023:116) juga menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis *Google Sites* meliputi:

1) Mengakses *Google Sites* melalui *browser*
2) Membuat situs baru
3) Menentukan judul situs dan menambahkan halaman baru untuk materi pembelajaran,
4) Mengatur desain/layout situs agar sesui dengan kebutuhan pembelajaran
5) Publikasi situs sehingga dapat diakses siswa.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembuatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran berfokus pada kemudahan akses, kerapian struktur halaman, serta penyajian konten yang interaktif guna menddukung kegiatan belajar yang efektif dan menarik. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang menarik, mudah diakses menggunakan *Google sites*. Selain itu, media ini dapat mendukung kegiatan belajar siswa karena bisa diakses kapan pun dan dimana saja.

e. Kelebihan dan Kekurangan Google Sites

Menurut Suryani dalam (Putra 2022:34), meskipun *Google Sites* praktis digunakan dalam pembelajaran dan memiliki banyak kelebihan,

namun tetap memerlukan dukungan aplikasi lain agar lebih interaktif dan komprehensif.

Google Sites adalah salah satu layanan yang disediakan oleh *Google* dan banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis web. *Platform* ini memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam mengakses serta mengelola materi pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaannya tentu memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan agar pemanfaatannya lebih optimal.

Menurut Suryani dalam (Putra 2022:34) Kelebihan nya antara lain:

1. Gratis dan mudah diakses, hanya membutuhkan akun *google* tanpa biaya tambahan.
2. Antarmuka sederhana dan *user friendly* mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa keterampilan teknis yang rumit.
3. Terintegrasi dengan layanan *google* lainnya, seperti *Google Drive, Docs, Slides, Forms,* dan *youtube* sehingga memungkinkan guru menyampaikan materi dalam berbagai format.
4. Mendukung kolaborasi bebeerapa pengguna dapat mengedit situs secara bersamaan sehingga cocok untuk kerja kelompok.
5. Rapi dan terstruktur, materi dapat diatur dalam halaman dan sub-halaman sehingga mudah dipahami siswa.
6. Fleksibilitas akses, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.
7. Ringan dan cepat diakses, meskipun dengan jaringam standar.

Selain kelebihan ada kekurangan nya yaitu:

1. Fitur kustomisasi terbatas, tidak sevariatif *platform* lain seperti *Wordpress* atau *Wix*.
2. Kurang interaktif, karena tidak memiliki forum diskusi atau fitur chat langsung
3. Bergantung pada jaringan internet, sehingga sulit diakses apabila koneksi lemah
4. Evaluasi terbatas, tidak ada sistem penilaian sehingga perlu bantuan *Google Form* atau aplikasi lain.
5. Kurang optimal untuk multimedia berukuran besar, karena file besar harus diunggah terlebih dahulu melalui *youtube* atau *google drive.*

f. Pengaruh *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Menurut Mayer (2009:31-32) mengemukakan bahwa penggunaan media berbasis web seperti *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar melalui penyajian informasi secara multimedia. Penyajian materi yang menggabungkan teks, gambar, dan video membantu siswa memproses informasi lebih efektif sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman dan pencapaian belajar. (Munir, 2012:45-46) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website seperti *Google Sites* mampu menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan interaktif. Hal ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kebutuhan, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Menurut Fitria dan Yuliana (2020:58) mengemukakan bahwa pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu karena tampilannya yang sederhana, menarik, dan mudah diakses. Siswa menjadi lebih terlibat dan mandiri dalam mempelajari materi karena *Google Sites* menyajikan sumber belajar secara sistematis. (Ramadhan dan Lestari, 2022:72) menyatakan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sifat *Google Sites* yang interaktif memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara lebih mendalam

Berdasarkan pendapat para ahli dan peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* sebagai media pembelajaran berbasis web memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang terstruktur, menarik, dan interaktif.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2017:22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku. Sedangkan menurut Dimyati dan mudjiono (2009:3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa, yang tercermin dalam kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Sementara itu, menurut Bloom dalam (susanto, 2016:5) hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama yaitu:

1. Ranah kognitif, berkaitan dengan kemampuan berpikir, pengetahuan, dan pemahaman.
2. Ranah Afektif, berkaitan dengan sikap,nilai, dan minat belajar siswa.
3. Ranah Psikomotor, berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik yang dimiliki siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang tampak melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa setelah mengalami proses belajar mengajar. Hasil belajar tidak hanya menunjukan tingkat penguasaan materi, tetapi juga mencerminkan kemampuan siswa dalam menerapkan dan mengekspresikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2013:54), hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh dua kelompok besar faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal (dari dalam diri siswa)

   Faktor ini meliputi kondisi yang berasal dari dalam individu yang belajar, seperti:

a) Faktor jasmani misalnya kesehatan dan kondisi tubuh. Siswa yang sehat akan lebih mudaj berkonsentrasi dalam proses belajar.
b) Faktor psikologis, meliputi minat, perhatian, bakat, motivasi, kesiapan, dan kecerdasan siswa. Faktor-faktor ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar.
c) Faktor kelelahan, baik kelelahan jasmani maupun rohani yang dapat menurunkan semangat belajar serta menghambat pencapaian hasil belajar secara optimal.

2. Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)

Faktor eksternal mencakup lingkungan diluar diri individu, antara lain:

a) Lingkungan keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga dan suasana rumah.
b) Lingkungan sekolah, termasuk metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru-siswa, sarana prasarana, dan disiplin sekolah.
c) Lingkungan masyarakat, seperti pengaruh teman sebaya, kegiatan sosial, dan budaya sekitar.

Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2021:45) hasil belajar dipengaruhi oleh Faktor internal (kecerdasan, minat, motivasi, kesehatan jasmani) dan Faktor eksternal (lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat). Menekankan pada pentingnya peran guru dan interaksi social dalam membentuk keberhasilan belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar mencakup kemampuan dasar siswa, minat dan motivasi, sarana belajar, serta kualitas pengajaran (Sudjana, 2021:28).

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu semata, tetapi juga oleh dukungan dan kualitas lingkungan belajar yang mengelilinginya. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pda keseimbangan antara kesiapan pribadi siswa dan lingkungan yang kondusif untuk belajar.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam (Sudjana, 2021:45) Bloom membagi hasil belajar menjadi indikator pencapaian belajar siswa, yaitu:

1. Kognitif, Berkaitan dengan kemampuan berpikir seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Afektif, Mencakup sikap, nilai, minat, dan apresiasi yang berbentuk setelah proses belajar
3. Psikomotor, Berhubungan dengan keterampilan fisik, koordinasi, dan tindakan yang diperoleh dari hasil belajar

Menurut Susanto (2020:22) hasil belajar dapat diukur melalui tiga aspek utama yaitu:

1. Perubahan perilaku dan kemampuan berpikir siswa (kognitif)
2. Perkembangan sikap dan minat belajar (afektif)
3. Kemampuan melakukan tindakan nyata atau keterapilan(psikomotorik)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif menunjukkan sejauh mana siswa mampu

memahami dan mengelolah pengetahuan yang diperoleh selama belajar. Ranah afektif mencerminkan sikap, nilai, serta minat yang muncul sebagai hasil dari keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan ranah psikomotorik menggambarkan keterampilan atau kemampuan melakukan tindakan nyata berdasarkan pengetahuan dan sikap yang telah dikuasai. Hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan akademik atau pengetahuan saja, tetapi juga dari sikap dan keterampilan yang terbentuk setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dianggap optimal apabila ketiga aspek tersebut berkembang secara seimbang.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, teutama pada jenjang sekolah dasar dan menengah. IPS dirancang untuk membantu peserta didik memahami kehidupan sosial di sekitarnya serta membentuk kemampuan berpikir kritis, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan sosial. Dalam pendidikan, IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap sosial yang positif.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan hasil integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik yang disusun secara sistematis dan disederhanakan untuk tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diajak untuk mengenal berbagai fenomena sosial, memahami hubungan antarmanusia,

serta belajar menyesuasikan diri dengan lingkungan sosial dan budaya di mana mereka hidup.

Menurut Sapriya (2020:15) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah kajian terpadu dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora yang disederhanakan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan potensi peserta didik agar mampu memahami serta berperan dalam kehidupan masyarakat. Pendekatan terpadu dalam IPS memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara peristiwa sosial, ekonomi, dan budaya secara utuh, tidak terpisah-pisah sebagiaman dalam disiplin ilmu sosial yang murni.

Sedangkan menurut Susanto (2019:7) menjelaskan bahwa IPS merupakan program pendidikan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami gejala sosial yang terjadi di lingkungan mereka melalui pendekatan interdisipliner dari berbagai disiplin ilmu sosial. Melalui IPS, siswa diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran sosial, mengembangkan empati, dan memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan sosial di kehidupaan nyata.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang kajian terpadu yang mempelajari kehidupan sosial manusia dengan tujuan agar peserta didik memahami hubungan timbal balik antara manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan sosialnya, mampu berpikir kritis, serta berperan aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan berkahlak sosial.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya (2020:21) berpendapat bahwa tujuan IPS sebagai beikut:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis terhadap fenomena sosial
2. Meningkatkan kesadaran sosial dan kepedulian terhadap nilai kemanusiaan.
3. Menumbuhkan tanggung jawab sosial dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.
4. Membekali peserta didik dengan keterampilan sosial untuk memecahkan masalah kehidupan sosial.

Sedangkan menurut Abdul karim (2015:15-16) tujuan IPS adalah:

1. Penyampaian pengetahuan dan pengertian konsep ilmu sosial yang relevan dengan kehidupan siswa.
2. Pembentukan nilai, moral, cita-cita, dan sikap bertanggung jawab di sekolah/masyarakat.
3. Melatih keterampilan pengorganisasian materi untuk pemecahan masalah sosial aktual.

Menurut buku panduan guru IPS (kemendikbud:2017) tujuan pembelajaran IPS di sekolah menengah adalah agar peseta didik:

1. Memahami konsep-konsep sosial yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

3. Mempunyai komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Menunjukkan sikap peduli dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial.
5. Dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang memiliki pengetahuan sosial, kemampuan berpikir kritis, sikap peduli, dan tanggung jawab terhadap lingkungan masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial tidak hanya menekankan ada aspek pengetahuan tetapi juga pembentukan karakter sosial dan moral, sehingga siswa mampu berpartisipasi aktif dalam mengambil keputusan secara bijak dalam kehidupan sosial.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik pembelajaran IPS menurut A. Kosasih Djahiri dalam (H.Sapriya dkk 2009: 8) sebagai berikut :

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas / dari ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah / tema
3. Mengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inquiri agar peserta didik mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analisis.

4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan / menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, pemasalahan, kebutuhan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjasi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik aga memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayat hubungan antar manusia dan keterampilannya
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajaran dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa mlaksanakan prinsip-prinsip karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Sedangkan menurut Hopeman et al (2022:141-149) karakteristik pembelajaran IPS yang lebih bermakna harus sebagai berikut:

1. Menekankan pembelajaran konstruktivis
2. Memberi kesempatan berpikir kritis dan kreatif
3. Menggunakan metode-metode aktif seperti cooperative learning, inquiry, project based learning, problem based learning.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah suatu proses belajar yang terpadu, kontekstual, dan bermakna, yang menekankan pada pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pembentukan nilai-nilai kemausiaan. Pembelajaran ips tidak hanya menekankan pada kognitif tetapi juga mengembangkan berpikir kritis, sosial, dan moral, agar peserta didik mampu memahami dan memecahkan permasalahan sosial dilingkungan nya.

B. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2019:61) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh infrmasi tentang tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu pengaruh model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* menjadi variabel bebas (X) dan hasil belajar menjadi variabel terikat (Y). Variabel yang terlibat dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

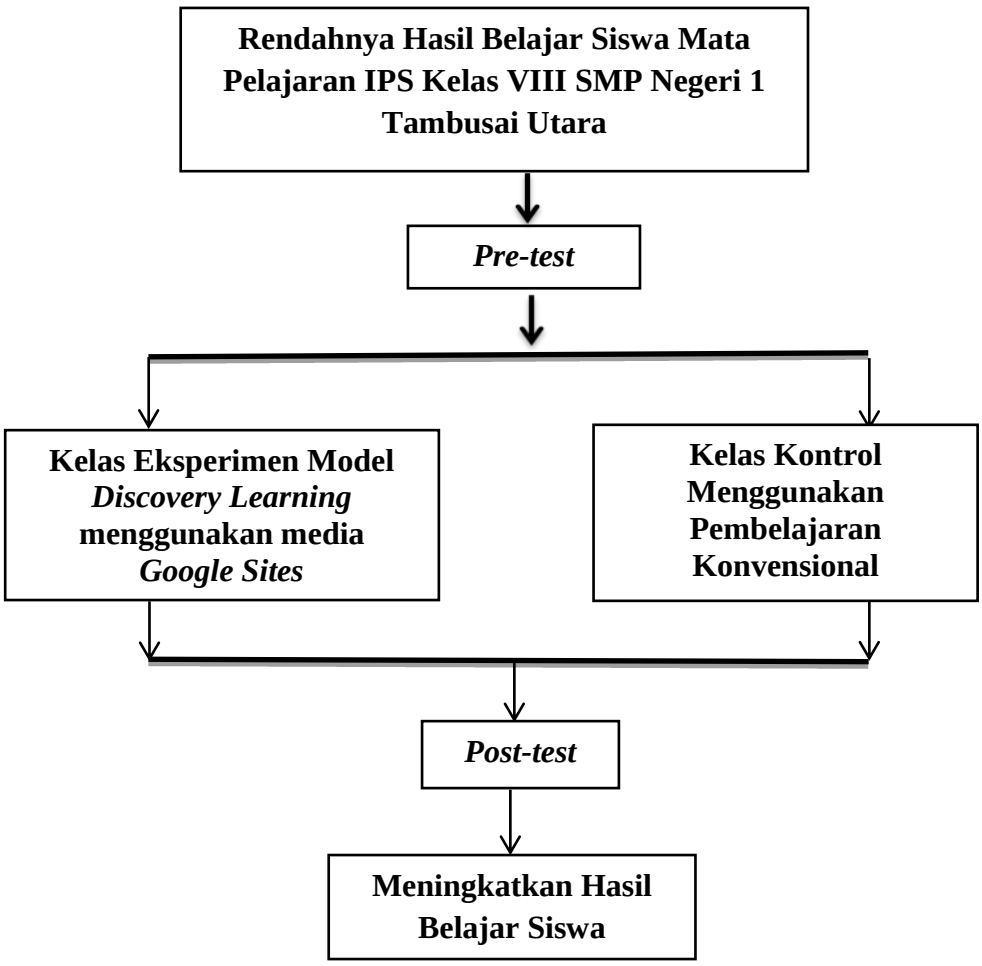
1. Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima materi dalam bentuk akhir, melainkan didrorong untuk menemukan, mengorganisasikan, dan mengkaji

konsep secara mandiri kegiatan pengamatan, pengumpulan data, dan percobaan.

2. Media Pembelajaran *Google Sites* adalah media berbasis web yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran IPS kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tambusai Utara melalui halaman situs yang berisi teks, gambar, video, dan latihan soal yang dapat diakses menggunakan proyektor atau perangkat digital. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan interaktif.
3. Hasil belajar adalah Suatu perubahan peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tambusai Utara dalam menguasai materi IPS setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Google Sites, yang diukur melalui tes objektif berupa butir soal pilihan ganda.

C. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2019:89) kerangka konseptual adalah hasil pemikiran peneliti yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, disusun berdasarkan teori yang telah dikaji sebelumnya. Kerangka konseptual berfungsi untuk menunjukkan arah penelitian dan memperjelas hubungan sebab-akibat antara variable bebas dan variable terikat. Adapun kerangka konseptual peneliti sebagai berikut.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019:96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadapa rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data di lapangan. Hipotesis disusun berdasarkan teori-teori yang relevan, hasil penelitian sebelumnya, serta kerangka konseptual yang telah dijabarkan.

Ha = Terdapat Pengaruh Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara

Ho= Tidak Terdapat Pengaruh Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara.

E. Penelitian Relevan

Berikut penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti:

1. Waryana (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Google Sites* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Google Sites* mampu meningkatkan keaktifan siswa dari prosentase keaktifan belajar pra siklus sebesar 31 % meningkat pada siklus 1 menjadi 75 %, dan pada siklus 2 menjadi 94 %. Bahwa Model pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Google Sites* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 72,50 pada pra siklus menjadi rata-rata 75,63 pada siklus 1 dan 80,63 pada siklus 2. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun Perbedaan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan dan metode penelitian dengan fokus pada

peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian saya berfokus pada hasil belajar.

2. Zaen Nuraeni,Nurul kemala Dewi, Dyah Indraswati (2023) dalam penelitian nya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Pelajaran IPS". Hasil dari penelitian tersebut adalah Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *Google Sites* berbasis web, kelayakan media pembelajaran *Google Sites* pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 80% dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 90%. Hasil uji coba kelompok kecil tahap I medapatkan kriteria sangat baik dengan rerata 95% dan tahap II mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 97%. Adapun persamaan dalam penelitian terdahulu terletak pada penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Perbedaan nya terdapat pada fokus penelitian, jenjang Pendidikan dan variabel yang diteliti sedangkan penelitian saya berfokus pada hasil belajar menggunakan model pembelajaran.
3. Servia Rosmawati, Rendra Gumilar, Raden Roro Suci Nurdianti(2024) dalam penelitian nya berjudul "Pengaruh penggunaan web *Google Sites* dalam model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan Web *Google Sites* dalam model

pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan *Google Sites* serta menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil peserta didik. Perbedaan nya terletak pada lokasi penelitian dan karakteristik peserta didik yang diteliti, sehingga penelitian ini di harapkan dapat memperkuat temuan mengenai efektivitas model *Discovery learning* berbantuan *Google Sites* pada jenjang mata pelajaran yang berbeda dan subjek penelitian yang berbeda sedangkan penelitian saya berfokus pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

4. Binti Maghfiroh (2024) dalam penelitian nya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Interaktif *Google Sites* terhadap pemahaman konsep IPA Peserta Didik kelas V MIN 6 Bandar Lampung". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan *model Discovery Learning* berbantuan *Google Sites* terhadap pemahaman konsep IPA, yang dibuktikan dengan nilai Sig.(2-tailed) 0,001 < 0,05 sehingga Ho di tolak dan Ha diterima. Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran *Google Sites* serta menggunakan

pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kemampuan peserta didik. Perbedaan nya terletak pada variabel terikat dan mata pelajaran yang diteliti serta subjek penelitian yang berfokus pada pemahaman konsep IPA siswa kelas V MIN 6 sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Tambusai Utara.

5. Sitti Fatima, Muh Ihsan Said, Thalib Arianto (2024) dalam penelitian nya berjudul "Penerapan E-Modul Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul berbasis Google Sites dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88,50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 67,50 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Google Sites* dalam pelajaran IPS, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Perbedaan nya terletak pada variabel dan bentuk perlakuan yang digunakan. Penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh penggunaan E-modul *Google Sites* terhadap hasil belajar IPS, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh penerapan model *Discovery Learning* yang didukung *Google Sites* terhadap hasil belajar IPS.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:11) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, dan analisis data bersifat statistic untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019:8).

Penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu *(quasi eksperiment)*. Eksperimen semu digunakan ketika peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2019:77). Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan menerapkan model *Discovery learning* menggunakan media pembelajaran *Google sites.* Dan pada kelas kontrol diperlakukan dengan menerapkan model konvensional atau ceramah. Verifikasi hasilnya yaitu untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rancangan

penelitian yang digunakan adalah *pre-test* dan *pos-test*. Adapun desain pada pelaksanaan tindakan lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Tes Awal (*Pre-test*)	Variabel Terikat	Tes Akhir (*Post-test*)
E	T1	X	T2
K	T1	-	T2

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X :Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen (menggunakan *Google sites*)

Y :Perlakuan yang diberikan kepada kelompok kontrol (tidak menggunakan *Google sites*)

T1 : Pemberian *Pre-test*

T2 :Pemberian *Post-test*

Kedua kelas ini diberikan soal pretest (T1). Kemudian, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan (X) model pembelajaraan *Discovery Learning* menggunakan *Google Sites* dan kelas kontrol mendapatkan perlakukan berbeda (Y) menggunakan metode konvensional Setelah itu, kedua kelas diberikan soal posttest (T2) (Ismail, 2018:59).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2025 sampai Januari 2026 di SMP Negeri 1 Tambusai Utara, Kec. Tambusai Utara, Kab. Rokan Hulu, Riau

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini di lakukan di sekolah SMP Negeri 1 Tambusai Utara, Kec. Tambusai Utara, Kab. Rokan Hulu, Riau

Tabel 3.2 Waktu Perencanaan Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Observasi ke Sekolah	■						
2	Pengajuan judul	■						
3	Pembuatan Proposal	■						
4	Seminar Proposal		■					
5	Pelaksanaan Penelitian			■				
6	Pengolahan Data			■	■			
7	Ujian Seminar hasil					■	■	
8	Ujian Komprehensif							■

Sumber : Data olahan penelitian 2025-2026

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017:91) Populasi adalah obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara yang berjumlah 153 siswa.

Tabel 3.3 Jumlah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	30
2.	VIII B	30
3.	VIII C	31
4.	VIII D	33
5.	VIII E	29
	Jumlah	153

Sumber: Data siswa SMPN 1 Tambusai Utara

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random sampling* dimana akan dilakukan pengundian secara acak untuk mendapatkan kelas yang akan menjadi kelas Eksperimen dan kelas Kontrol dari total populasi yang ada.

Menurut Sugiyono (2017:110-111) *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara acak dari populasi, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Cara menentukan sampel dari *Teknik Simple Random Sampling* adalah dengan cara mengundi, pengundiannya yaitu antara kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, diberikan kertas yang berisi kelas Kontrol, kelas eksperimen dan kertas yang ksosong. Kemudian peneliti mengundi kertas secara acak untuk menentukan mana yang menjadi kelas kontrol dan mana yang menjadi kelas eksperimen. Setelah mendapatkan hasil sampel pada penelitian ini meliputi 2 kelas dari total populasi kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara, yaitu kelas VIII D sejumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakukan pembelajaran model *Discovery learning* menggunakan media pembelajaran *Google Sites* dan kelas VIII E sejumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda tanpa menggunakan media pembelajaran *Google Sites.*

Tabel 3.4 Daftar Siswa kelas VIII di SMPN 1 Tambusai Utara Tahun 2025/2026

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII D (Eksperimen)	33
2.	VIII E (Kontrol)	29
	Jumlah	62

Sumber Primer 2025/2026

D. Sumber Data Penelitian

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016:225) yang di maksud dengan data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan observasi kepada pihak sekolah di SMP Negeri 1 Tambusai Utara.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2016:225) data sekunder adalah yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Data ini didapatkan dari guru-guru SMP, Khususnya guru pada mata pelajaran IPS.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuh standar data yang ditetapkan. Sugiyono (2019:225) juga menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara di antaranya:

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2019:227) observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila respondenn yang di amati tidak terlalu besar. Observasi yang dilakukan

adalah dengan mengambil data responden seperti jumlah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tambusai Utara dan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Google sites.*

2. Tes

   Menurut Sugiyono (2019:232) tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan srta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*). Untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan *Google Sites*, Bentuk tes dalam penelitian ini berupa tes objektif yaitu tes pilihan ganda dengan setiap item yaitu a, b, c, d dengan satu item jawaban yang benar.

3. Dokumentasi

   Menurut Sugiyono (2019:240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa, daftar hadir, serta dokumentasi proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan

hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010: 203). Jenis instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa soal. Jawaban dari soal ini lah yang akan dijadikan penepatan skor. Bentuk tes yang digunakan adalah berupa tes objektif, berupa pilihan berganda.

a. Uji Validitas

Uji validitas menurut Arikunto (2006:169) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkatan kevaliditan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila dapat dengan tepat mengukur hal yang ingin diukur. Teknik uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid instrumen dengan menggunakan teknik rumus koleras product moment (Arikunto 2012:87). Untuk menghitung uji validitas dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\ \sum_x 2 - (\sum x2)\}\{n\ \sum_y 2 - (\sum y2)\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor butir

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total

$\sum_x 2$= Jumlah kuadrat skor butir

$\sum_y 2$ = Jumlah kuadrat skor total.

Tabel 3.5 Kriteria r_{xy} Nilai Standar Validitas

Tingkat Validitas	Kategori
0,00< r_{xy} ≤ 0,20	Sangat Rendah
0,20< r_{xy} ≤0,40	Rendah
0,40< r_{xy} ≤0,60	Cukup Tinggi
0,60< r_{xy} ≤0,80	Tinggi
0,80< r_{xy} ≤1,00	Sangat Tinggi

Sumber. Arikunto (2012:87)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes yang dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Menurut Arikunto (2012), Reabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Instrumen yang sudah dapat dipercaya akan hasil data yang dapat dipercaya juga mencari reabilitas instrumen dengan menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{s2-\sum pq}{s2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyaknya butir item

I = Bilangan konstan

S = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varian)

P = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Reliabilitas

Tingkat Reliabilitas	Kategori
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber Arikunto (2012)

c. Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Arikunto (2012:87) tingkat kesukaran soal adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Menganalisis tingkat kesukaran soal artinya menggolongkan soal-soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran / tingkat kesukaran

B = Banyaknya siswa atau responden

JS = Jumlah skor kelompok atas

Tabel 3.7 Kriteria Taraf Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kategori
Soal dengan P 0,80 sampai 0,30	Sukar
Soal dengan P 0,30 sampai 0,70	Sedang
Soal dengan P 0,70 sampai 1,00	Mudah

Sumber. Arikunto (2012:87)

d. Daya Pembeda Soal

Menurut Arikunto (2013:226) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Menurut Arikunto (2012:87) Untuk menentukan indeks diskriminasi daya pembeda setiap butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA}\frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda soal

BA = Jumlah skor kelompok atas

BB = Jumlah skor kelompok bawah

JA = Jumlah skor ideal kelompok atas

JB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda Soal

Daya Beda	Kategori
D : 0,00-0,20	Jelek
D : 0,21-0,40	Cukup
D : 0,41-0,70	Baik
D : 0,71-331,00	Baik Sekali

Sumber: (Arikunto,2012).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu langkah dalam suatu kegiatan penelitian yang tidak boleh diabaikan. Kejelian dan ketelitian dalam melihat permasalahan jenis data yang diperoleh sangat dibutuhkan untuk dapat menentukan jenis analisis yang paling tepat. Oleh karena itu sebelum menentukan jenis analisis apa yang dipakai, harus dilihat dahulu jenis hipotesis yang akan diuji,apakah deskriptif, komparatif atau korelasional. Menentukan analisis data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penelitian diantaranya yaitu:

a. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2015: 147) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar tersebut berdistribusi normal atau tidak. Adapun hipotesis untuk menguji normalitas adalah:

H0 = Data berdistribusi normal

Ha = Data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Lilliefors*. Langkah-langkah Uji *Lilliefors* (Sundayana, 2010: 84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data terbesar.
2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi.

$$\mu = \frac{\sum_{1}^{n} = 1\ f1x1}{n}$$

Keterangan:

X_1 = Data ke 1

N= Banyak Data

3. Menghitung simpanan baku

$$\sigma = \frac{\sqrt{\sum f^1 x_i^2 - (\Sigma fixi)^2}}{n(n-1)}$$

4. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus

$$z = \frac{x_1 - x}{s}$$

5. Menghitung luas Z dengan menggunakan tabel Z
6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
7. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
8. Menentukan luas maksimum (L*maks*) dari langkah, L*maks*=L*hitung*
9. Menentukan luas tabel Liliefors L*maks*,L*hitung* dengan derajat bebas (n-1)
10. Kriteria kenormalan jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal begitu juga sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2017:140) Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama.

$$F = \frac{s2}{\frac{1}{S2}} = \frac{varian\ terbesar}{varian\ terkecil}$$

Keterangan:

F = Varian kelompok data

s_1^2=Deviasi standar data varians besar

S_2^2=deviasi standar data varians kecil

Uji homogenitas menggunakan Excel dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F *hitung* lebih besar dari F *tabel* maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila F *hitung* lebih besar dari F *tabel*, maka varian tidak homogen.

Adapun langkah-langkah uji homogenitas sebagai berikut :

a. Hipotesis.
b. Bagi data menjadi 2 bagian.
c. Cari masing-masing kelompok nilai sampingan bakunya.
d. Tentukan f hitung.
e. Tentukan kriteria pengujian.

Jika F *hitung* < F *tabel* maka data tersebut homogen.

Jika F *hitung* > F *tabel* maka data tersebut tidak homogen

c. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018: 223) Uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.

Untuk mengetahui sebaran datanya berdistribusi normal dan varians yang homogen, maka uji t dapat digunakan. Langkah-langkah uji t menurut (Sundayana,2016:146) adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis penelitian
2. Menentukan nilai t_{htung} dengan rumus:

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt[2]{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, S^2 \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dimana:

X_1 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas kontrol

S = Simpangan buku

N_1 = Jumlah Siswa kelas eksperimen

N_2 = Jumlas Siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varian kelas eksperimen

S_2^2 = Varian kelas kontrol

3. Menentukan nilai $t_{tabel} = t_a$ (dk = $n_1 + n_2 - 2$)

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikan α =0,05 terima H_a jika t*hitung*<t*tabel* dan tolak H_0 t*hitung*>t*tabel*, diperoleh dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$ dengan peluang $\frac{\alpha}{2}$

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara. Adapun hipotesis nya sebagai berikut:

a) Ha = Terdapat pengaruh Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara.

b) Ho = Tidak Terdapat pengaruh Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Google Sites* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Tambusai Utara.

Peneliti akan menggunakan bantuan dari aplikasi excel untuk mempermudah uji hipotesis ini.