

Penggunaan Media Google Site untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas VII SMP

Asih Nuzullailila¹, Victor Novianto²

^{1,2}Program Studi Pendidikan IPS, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.284](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.284)

Submitted:

February 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

*Social learning outcomes,
Learning Media, Google Site*

ABSTRACT

Motivation and social studies learning outcomes in class VII students are still low, one of which is because the learning media is less attractive. For this reason, teachers need to make interesting media so that it helps students in learning. Google Site is one of the alternative learning media that can be obtained for free and is easily accessible by students without the need for special applications, can be opened at any time and is not bound by space and time. This research is a type of classroom action research which is carried out in 2 cycles with the object of research being the seventh grade students of SMP. This study aims to improve learning outcomes through the Google Site media. Data collection techniques using test questions, questionnaires and observations. The expected result of this research is an increase in social studies learning outcomes through the Google Site media.

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



Corresponding Author:

Victor Novianto

Program Studi Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kab. Bantul, DIY, 55182.

Email: victor@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Merebaknya virus Corona di Indonesia yang terjadi selama lebih dari dua tahun menyebabkan dampak yang sangat luas terhadap kehidupan masyarakat Indonesia termasuk di bidang pendidikan. Berbagai kebijakan dibuat oleh pemerintah agar peserta didik tetap mendapat pelayanan pendidikan dari sekolah baik melalui belajar dari rumah (BDR) maupun melalui pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT). Pembelajaran dari rumah (BDR) dilakukan pada saat awal pandemi, hal ini dilakukan mengingat kasus Corona yang masih tinggi dan dikhawatirkan virus Corona semakin menyebar sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Setelah kondisi agak membaik atau terjadi penurunan kasus Corona kemudian dibuat kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) sesuai kebijakan sekolah masing-masing contohnya dengan cara membagi jadwal masuk peserta didik sesuai sesi misalnya dengan persentase: 50% peserta didik masuk sesi pertama, 50% peserta didik masuk sesi kedua, atau dengan cara membagi hari masuk peserta didik, peserta didik kelas tujuh masuk hari Senin, peserta didik kelas delapan masuk hari Selasa, peserta didik kelas sembilan masuk hari Rabu dan seterusnya. Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) ini berlangsung kurang lebih 1 semester pada tahun pelajaran 2021/2022. Seiring perkembangan kasus Covid-19 yang dianggap mulai membaik, pemerintah pun memutuskan untuk memberlakukan pembelajaran tatap muka penuh (100%) pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, dimana seluruh peserta didik, guru dan tenaga kependidikan masuk setiap hari dengan durasi yang lebih pendek daripada waktu pembelajaran normal. Pada awal tahun 2022 kasus Covid 19 kembali meningkat dengan varian baru yaitu Omicron yang lebih berbahaya dari varian sebelumnya sehingga

sangat memungkinkan kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah untuk kembali melaksanakan pembelajaran dari rumah atau pembelajaran daring. Ketidakpastian kondisi ini menyebabkan kegiatan pembelajaran dari rumah (BDR) dengan cara daring masih sangat dimungkinkan sehingga sekolah terutama guru harus menyiapkan media maupun sumber belajar yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi serta kebijakan pemerintah yang sedang berlaku.

Pada saat pembelajaran dari rumah (BDR), sebagian besar guru menyampaikan materi dan tugas secara daring baik melalui aplikasi *WhatsApp* maupun aplikasi lain untuk mendukung pencapaian materi pelajaran. Materi yang dikirim lewat *WhatsApp* tersebut berupa file dokumen, file presentasi, file pdf, atau file lain yang harus dipelajari oleh peserta didik di rumah. Sehingga dengan pembelajaran daring tersebut peserta didik dituntut untuk memiliki handphone dalam mengikuti pembelajaran. Ketika pembelajaran tatap muka terbatas, penyampaian materi masih dikirim melalui *WhatsApp* dan ketika di sekolah materi tersebut diperdalam oleh guru baik melalui ceramah, diskusi, maupun tanya jawab kemudian peserta didik dapat menanyakan kepada guru mengenai materi yang tidak dipahami oleh peserta didik. Penyampaian materi lewat *WhatsApp* ini dilakukan karena durasi jam pelajaran pada pembelajaran tatap muka terbatas hanya 25 menit sedangkan pada pembelajaran normal durasi jam pelajaran adalah 40 menit. Dengan waktu yang cukup singkat tersebut, materi pelajaran tidak dapat disampaikan dengan maksimal karena cakupan materi pelajaran IPS sangat banyak sehingga sulit untuk memenuhi target materi yang ditetapkan dalam silabus pembelajaran.

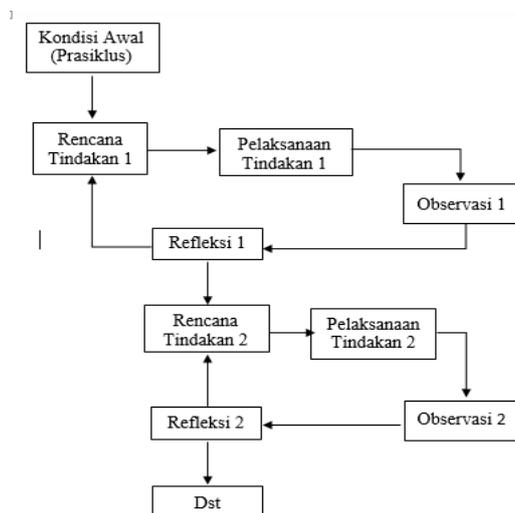
Permasalahan lain yang dihadapi pada waktu pembelajaran tatap muka selama masa pandemi adalah rendahnya motivasi belajar pada peserta didik sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Hal ini disebabkan karena kebanyakan peserta didik sudah terbiasa dengan kondisi pada masa pandemi dengan kebiasaan belajar dari rumah dalam suasana santai dimana pembelajaran dilakukan dengan membaca file yang dikirim oleh guru dan ulangan atau tes dengan mudah dikerjakan secara *open book*. Bahkan beberapa peserta didik tidak mengikuti ulangan atau tes dan tidak pernah membuka bukunya, mereka lebih tertarik untuk membuka handphonenya untuk melihat situs atau konten apapun yang sifatnya menghibur seperti video, media sosial, maupun games online. Seakan-akan mereka sudah melupakan belajarnya karena tidak pernah membaca buku sama sekali. Sebagian guru juga ada yang mengeluh ketika memberi soal ulangan yang mudah tetapi peserta didik masih menjawab salah padahal jawabannya ada di buku paket, mereka tidak ada keinginan untuk mendapatkan nilai yang bagus dan mereka tidak berusaha membaca buku sama sekali sehingga hasil ulangannya rendah. Kebiasaan-kebiasaan yang dialami selama belajar dari rumah dengan suasana santai tersebut sudah mengakar pada peserta didik dan sulit untuk dihilangkan sehingga ketika kebijakan pembelajaran tatap muka penuh diberlakukan menyebabkan peserta didik berusaha bangkit sekuat tenaga dari kebiasaan lamanya. Banyak peserta didik yang masih bermalas-malasan untuk berangkat sekolah maupun untuk belajar. Dengan diberlakukannya kembali pembelajaran tatap muka penuh menyebabkan materi-materi pelajaran yang semula hanya dibaca melalui file dan pelaksanaan ulangan harian yang dilakukan dari rumah dengan santai melalui handphonenya, kini kembali dengan kebiasaan baru dimana materi diajarkan di sekolah dengan pembelajaran konvensional dan mengerjakan ulangan harian secara *closed book*, diawasi oleh gurudan menuntut kejujuran peserta didik.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, maka guru perlu menyusun strategi pembelajaran agar peserta didik termotivasi untuk belajar antara lain dengan membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang dibuat oleh gurusebaiknya dapat digunakan pada proses pembelajaran secara daring sehingga ketika terjadi perubahan kebijakan pemerintah, guru sudah siap memberikan materinya dan peserta didik dapat mengakses materi pelajaran secara *online*. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat *online* ini juga dapat mengurangi aktifitas penggunaan internet untuk hal-hal yang cenderung negatif dan kurang bermanfaat, sehingga jika hal ini dilakukan secara terus menerus dapat menggeser kebiasaan peserta didik dalam pemakaian internet untuk belajar. Dalam dunia pendidikan, media sangat berpengaruh terhadap perubahan pola hidup, yang meliputi pola pikir dan pola tindak, termasuk dalam dunia pendidikan, media dan teknologi berpengaruh terhadap strategi, metode, dan teknik pembelajaran [1]. Media pembelajaran *online* juga sangat mendukung proses pembelajaran dengan metode *blended learning* yang cocok diterapkan pada masa pandemi ketika kondisi pendidikan belum menentu seperti sekarang ini. Media pembelajaran yang bersifat *online* saat ini cukup banyak, contohnya adalah *Google Site*. *Google Site* adalah salah satu aplikasi pembelajaran dari *Google* yang sangat mudah digunakan, bersifat gratis, serta dapat diakses dengan cepat dan fleksibel. Guru dan peserta didik dapat menggunakan aplikasi ini tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Selain itu, penggunaan media *Google Site* juga mendukung pembelajaran *discovery learning* dimana peserta didik lebih bebas untuk belajar menggunakan gaya belajarnya sendiri dalam mencapai kompetensi dan memenuhi rasa ingin tahunya [2].

2. METODE PENELITIAN

a. Desain Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik SMP melalui penggunaan media *Google Site*. Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang terjadi pada suatu objek [3] dan dianalisis menggunakan statistik yang tepat. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian Kemmis and Taggart seperti yang disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis and Taggart

Rencana penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 fase yaitu: prasiklus, siklus pertama dan siklus kedua. Pada fase prasiklus peneliti melakukan observasi terhadap permasalahan yang terjadi di kelas selama proses pembelajaran di kelas. Pada fase siklus 1 peneliti melakukan perbaikan dari permasalahan yang dihadapi pada fase prasiklus, dan siklus 2 digunakan untuk memperbaiki permasalahan yang dihadapi pada siklus 1.

1) Prasiklus

Pada fase prasiklus peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas dalam keadaan sebenarnya. Pada fase ini, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan media yang digunakan adalah buku teks, papan tulis dan slide presentasi. Ketika pembelajaran berakhir, peserta didik mengerjakan 20 soal pretest pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar sebelum dilakukan adanya tindakan dan mengisi angket motivasi belajar yang harus dijawab dengan jujur. Dari hasil pretest dan pengisian angket tersebut diperoleh persentase peserta didik yang tuntas dan skor motivasi belajar pada tahap prasiklus.

Setelah selesai pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dan membahas proses pembelajaran yang telah dilakukan di kelas serta menemukan permasalahan pokok yang harus dipecahkan dalam pembelajaran yaitu motivasi belajar peserta didik yang masih rendah. Melalui wawancara dengan guru mata pelajaran, diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran banyak siswa yang ramai sendiri, berbicara dengan teman, atau melamun. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi untuk mendengarkan penjelasan dari guru masih rendah. Selain itu dari hasil tes prasiklus diperoleh hasil belajar siswa yang masih rendah. Melalui wawancara dengan beberapa peserta didik diperoleh informasi bahwa sebagian peserta didik merasa jenuh dengan materi IPS yang terlalu banyak sehingga kesulitan dalam meringkas dan menghafalkan materi. Selain itu materi yang harus dipelajari tidak dapat dijelaskan secara maksimal oleh guru dan siswa kesulitan dalam mengerjakan soal yang tidak ada dalam buku paket.

Melalui berbagai tahapan dalam pengumpulan data dan informasi yang diperoleh tersebut, maka peneliti dan guru mata pelajaran segera menentukan strategi tindakan yang tepat sesuai dengan kondisi kelas yaitu:

- Menentukan jenis media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi dengan lengkap yaitu *Google Site*. Melalui media *Google Site*, peserta didik dibuatkan semacam ringkasan materi dan tugas yang harus dikerjakan.
- Merencanakan berbagai strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus 1.

2) Siklus I

Pada fase siklus 1 kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada masa prasiklus yang meliputi 4 langkah yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*actuating*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Pada tahap perencanaan (*planning*) kegiatan yang dilakukan adalah:

- a) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan silabus yang akan dilaksanakan pada siklus 1
- b) Menyiapkan materi pembelajaran sesuai dengan cakupan materi menggunakan media *Google Site*
- c) Menyusun soal dan kisi-kisi soal post test untuk siklus 1

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati pelaksanaan pembelajaran sesuai langkah yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data penelitian seperti: menganalisis data, mengolah data dan mengambil kesimpulan berdasarkan teknik analisis data yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap refleksi peneliti bersama guru mata pelajaran melakukan kilas balik pembelajaran yang sudah dilaksanakan selama siklus 1. Tujuan refleksi adalah untuk memahami proses dan hasil yang diperoleh berubahan yang terjadi setelah dilakukan adanya tindakan. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan, setelah itu ditarik kesimpulan secara tepat dan akurat.

3) Siklus 2

Pada fase siklus 2 kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada masa siklus 1 yang meliputi 4 langkah yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*actuating*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap perencanaan siklus 2 adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan cakupan materi yang akan disampaikan pada siklus 2
- b) Menyempurnakan media pembelajaran *Google Site*
- c) Menyusun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yang meliputi: lembar angket, soal tes hasil belajar dan alat dokumentasi.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati pelaksanaan pembelajaran sesuai urutan yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap observasi peneliti mengumpulkan data penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari lembar angket dan soal tes hasil belajar.

Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis data, mengolah data dan informasi serta mengambil kesimpulan seperti yang telah dilaksanakan pada siklus 1. Data atau informasi yang telah diperoleh dianalisis kembali apakah ada kaitan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain, apakah ada kaitannya dengan teori dan relevan dengan hasil penelitian terdahulu, kemudian ditarik kesimpulan yang tepat untuk diolah menjadi sebuah informasi yang diperlukan. Pada tahap ini, peneliti dan guru mata pelajaran juga meninjau kembali proses pembelajaran serta hasil yang diperoleh selama siklus 2 apakah mengalami perubahan setelah dilakukan tindakan atau tidak. Selain itu, peneliti mengkaji hasil yang telah diperoleh dengan memahami proses dan hasil yang terjadi pada tindakan siklus 2. Apabila hasil yang diperoleh terjadi peningkatan, maka penelitian berhenti pada siklus 2, apabila hasil yang diperoleh tidak mengalami peningkatan maka akan dilanjutkan pada siklus 3 dengan tahapan kegiatan yang sama dengan siklus sebelumnya.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur, lembar observasi, dan pemberian soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2016). Jumlah pertanyaan yang terdapat pada angket motivasi belajar adalah 20 dengan 5 pilihan jawaban yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, Jarang, dan Tidak Pernah. Soal tes hasil belajar disusun bersama kisi-kisi soal berdasarkan materi pelajaran yang disampaikan pada saat pelaksanaan penelitian. Soal tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang diujikan di setiap akhir siklus.

c. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menghitung ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mengalami kenaikan dalam satu kelas. Perhitungan persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum NT}{N}$$

P = Persentase ketuntasan belajar
 NT = Jumlah peserta didik yang tuntas
 N = Jumlah seluruh peserta didik

Kemudian untuk menghitung nilai rata-rata tes digunakan rumus:

$$Mean = \frac{\sum xi}{n}$$

Mean = Nilai rata-rata
 Xi = Total nilai seluruh peserta didik
 N = Jumlah seluruh peserta didik

Dari hasil analisis data di atas, akan diperoleh hasil akhir untuk membuat sebuah kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor yang mendorong manusia untuk melakukan kegiatan, memilih suatu tindakan ataupun keputusan [4]. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan perbuatan dalam rangka mencapai keinginannya (Maunah, 2014: 99). Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Uno, 2016: 1). Berdasarkan beberapa pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan.

Fungsi motivasi adalah: 1) sebagai pendorong perbuatan, 2) sebagai penyeleksi perbuatan, 3) sebagai penentu arah perbuatan [7]. Pendapat lain mengatakan bahwa, faktor yang mendorong motivasi belajar peserta didik ada 2 yaitu: [6]. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan terdorong untuk belajar dengan berusaha melalui berbagai cara dan memilih kegiatan yang dapat membantu mereka untuk mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar tidak mempunyai keinginan untuk belajar dan cenderung melakukan kegiatan yang sesuai dengan kesukaannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi belajar itu sangat penting bagi seorang peserta didik karena akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Faktor-faktor yang mendorong motivasi belajar adalah: 1) adanya sifat ingin tahu dan menyelidiki dunia yang lebih luas, 2) adanya sifat kreatif pada orang yang belajar, 3) adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orangtua, guru, dan teman-temannya, 4) adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru baik dengan kooperasi maupun dengan kompetisi, 5) adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar [8].

Ciri-ciri motivasi belajar adalah: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, 2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk melakukan kegiatan, 3) adanya harapan dan cita-cita, 4) penghargaan dan penghormatan atas diri, 5) adanya lingkungan yang baik dan kegiatan yang menarik [5].

Motivasi belajar peserta didik di lokasi penelitian masih rendah, hal ini disebabkan karena beberapa faktor salah satunya adalah media pembelajaran. Jika media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik maka peserta didik menjadi bosan. Motivasi belajar sangat penting bagi peserta didik karena akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Motivasi dapat mempengaruhi kelancaran belajar sehingga tercipta komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar yang diperoleh juga tinggi.

b. Perlunya Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah sebuah kemampuan untuk memikirkan dan menemukan sesuatu yang baru, menciptakan gagasan-gagasan baru dengan cara mengkombinasikan, mengubah dan menerapkan kembali ide-ide yang telah ada (Nurlela dkk., 2019: 68). Kreativitas dikatakan sebagai gabungan dari beberapa kemampuan dan karakteristik peserta didik sehingga mampu berpikir kreatif (Lestari dan Zakiah, 2019: 3). Sedangkan ciri-ciri orang yang mampu berpikir kreatif menurut Guilford dalam (Lestari dan Zakiah, 2019: 10) yaitu: 1) kelancaran berpikir (*fluently of thinking*), 2) kemampuan untuk

menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang, 3) keluwesan berpikir, 4) elaborasi, 5) kemampuan dalam mengembangkan gagasan unik, 6) evaluasi, 7) menganalisis masalah dengan selalu bertanya.

Kreativitas belajar peserta didik di lokasi penelitian masih rendah, hal ini dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal yang tidak terdapat di buku teks atau dalam hal menyampaikan pendapat di kelas. Kreativitas belajar sangat diperlukan dalam mencapai hasil belajar yang baik, karena dengan adanya kreativitas peserta didik dapat menyampaikan ide atau pendapatnya dengan cara yang beragam contohnya dalam hal mengerjakan soal dan tugas, diskusi kelompok atau tanya jawab dan sebagainya. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mencakup banyak materi dan selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu, jika peserta didik tidak kreatif dalam mencari sumber belajar, maka akan kesulitan dalam mengerjakan soal dan ketinggalan materi yang bersifat *up to date*.

c. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang sebagai hasil dari proses belajar atau suatu penguasaan pengetahuan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes dan nilai yang diberikan oleh guru (Harliawan, 2015: 32). Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: 1) faktor individual adalah faktor yang ada dalam diri individu manusia seperti: kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, 2) faktor sosial adalah faktor yang berasal dari luar individu seperti: faktor keluarga/keadaan keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia [5]. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar, kreativitas belajar yang dipengaruhi oleh kecerdasan, dan media atau alat yang digunakan untuk mengajar.

Motivasi dan kreativitas belajar peserta didik di lokasi penelitian selama masa pandemi Covid-19 rata-rata masih rendah sehingga sangat berdampak terhadap hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Hasil belajar peserta didik pada tahap prasiklus seperti yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar dan Persentase Ketuntasan

Jenis Penilaian	Nilai Rata-rata	Jumlah Peserta didik Tuntas (%)	Persentase Ketuntasan Peserta didik (%)
Ulangan Harian	63,75	14	43,75
Tugas Harian	71,25	18	56,25
Rata-rata	67,50	16	50

Sumber: Guru mata pelajaran IPS kelas VII, 2021

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai ulangan harian adalah 63,75 sedangkan ketuntasan minimal 70 dan rata-rata nilai tugas adalah 71,25 sedangkan ketuntasan minimal 75, rata-rata hasil belajar peserta didik dalam satu kelas adalah 67,50 sedangkan standar ketuntasan minimal yaitu 70. Persentase ketuntasan ulangan harian baru mencapai 43,75%, dan persentase ketuntasan tugas harian 56,25%. Hasil belajar tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan dan belum memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 75%.

d. Pentingnya Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang semakin pesat disertai derasnya arus informasi harus diimbangi dengan kemampuan manusia dalam hal ini peserta didik untuk mampu memilih informasi yang baik dan bermanfaat agar tidak tersesat dalam dunia maya. Kondisi pembelajaran dari rumah (BDR) akibat pandemi Covid-19 yang berlangsung cukup lama membuat peserta didik terlena dengan penggunaan handphone yang dianggapnya menjadi kebutuhan penting dalam belajar. Akan tetapi mereka tidak bisa membendung informasi yang terus menerus bermunculan dan secara tidak sadar mereka sudah terjajah oleh teknologi. Jika hal ini dibiarkan terus menerus akan menyebabkan turunnya kualitas peserta didik yang menjadi generasi penerus bangsa. Penurunan kualitas generasi bangsa tidak hanya dalam penguasaan pengetahuan dan ketrampilan saja, akan tetapi lebih serius lagi pada penurunan karakter bangsa. Munculnya dampak negatif yang semakin nyata pada anak sekolah terutama di lokasi penelitian adalah: kurangnya tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru, kurangnya

motivasi untuk mempelajari sesuatu dan kurangnya pemahaman tentang etika atau sopan santun dalam bergaul di media sosial.

Sekolah sebagai pusat pendidikan harus mampu memainkan peran media dan teknologi dengan maksimal agar dapat membantu proses belajar peserta didik sehingga mencapai hasil belajar yang baik dan menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam menggunakan teknologi atau media digital sebaiknya peserta didik diarahkan untuk membuka situs internet yang berisi pelajaran atau pengetahuan, sehingga dapat membantu proses pemahaman materi yang tidak dapat diajarkan di sekolah. Dengan mencari sumber belajar tambahan, peserta didik juga dapat menambah wawasan pengetahuan dan informasi yang tidak ada di buku paket. Media itu sendiri dapat diartikan segala sesuatu yang menjadi perantara dua pihak yang sedang melakukan komunikasi yaitu sumber pesan dan penerima pesan (Purwanta dkk., 2019). Untuk membantu proses pembelajaran, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media antara lain: 1) media sebagai teknologi atau mesin, 2) media sebagai tutor atau guru, 3) media sebagai agen sosial, 4) media sebagai pemotivasi untuk pembelajaran, 5) media sebagai alat mental untuk berpikir dan menyelesaikan masalah (Abdulhak dan Darmawan, 2015: 90).

Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru di lokasi penelitian adalah buku teks dan papan tulis yang disampaikan secara konvensional yaitu metode ceramah, sehingga peserta didik kurang bersemangat. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik tersebut menyebabkan peserta didik bosan, dan lebih tertarik untuk memperhatikan hal lain selain pelajaran seperti: bercanda dengan temannya, menggambar, coret-corek buku atau bangku dan sebagainya. Pada era digital seperti sekarang ini peserta didik cenderung tertarik dengan media digital daripada media cetak seperti buku teks karena media digital memiliki tampilan menarik dan interaktif. Untuk itu guru perlu membuat media pembelajaran digital dengan tampilan menarik seperti *Google Site*. *Google Site* merupakan website dari Google yang dapat dibuat dengan mudah oleh guru dan dapat diisi dengan konten materi pelajaran berupa file dokumen, file video, file gambar, maupun tautan link. *Google Site* juga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan catatan materi bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak perlu mencatat materi yang cukup banyak. Penggunaan media *Google Site* juga dapat membantu guru dalam mengelola administrasi pembelajaran seperti Program Tahunan, Program Semester, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga peserta didik mengetahui program guru secara keseluruhan. Di samping itu guru juga dapat menyampaikan tugas, latihan soal, daftar nilai atau pengumuman kelas melalui *Google Site*. Media *Google Site* sangat mudah diakses, bersifat gratis, dapat dibuka kapan saja dan dimana saja, serta tidak memerlukan login atau aplikasi tambahan, sehingga dengan berbagai kemudahan tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mampu menciptakan kreativitas belajar pada peserta didik dan pada akhirnya ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal juga akan meningkat.

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian di atas adalah:

- a. Motivasi belajar peserta didik di lokasi penelitian rata-rata masih rendah. Rendahnya motivasi belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya media pembelajaran yang kurang menarik. Guru masih menggunakan media buku teks dan file presentasi, sehingga peserta didik banyak yang merasa bosan. Dengan penggunaan media yang menarik, peserta didik akan termotivasi untuk belajar. Kreativitas belajar peserta didik di kelas rata-rata masih rendah. Rendahnya kreativitas belajar peserta didik disebabkan karena kebiasaan belajar peserta didik yang hanya mengandalkan buku teks, peserta didik hanya terfokus pada guru (*teacher centered*) tanpa ada umpan balik atau masukan dari peserta didik. Selain itu banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang cukup banyak.
- b. Ketuntasan hasil belajar di lokasi penelitian secara klasikal masih rendah, hal ini disebabkan karena motivasi dan kreativitas belajar peserta didik masih rendah.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajarnya, peserta didik harus memiliki motivasi dan kreativitas belajar yang tinggi sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik, salah satunya adalah *Google Site*. Penggunaan *Google Site* didukung oleh Kemdikbud melalui akun belajar.id yang mengarahkan pengguna untuk mengakses *Google Suite for Education* secara gratis. Dengan *Google Site* peserta didik dapat mencari materi dengan cepat dan mudah, dan dapat membantu dalam penyelesaian tugas, tidak terikat oleh ruang dan waktu, tampilannya lebih menarik dan dapat menambah motivasi peserta didik. *Google Site* dapat digunakan sebagai rangkuman materi pelajaran

tanpa harus mencatat di buku tulis. Dengan penggunaan media *Google Sitediharapkan* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Purwanta, V. Novianto, and Sriyanto, *Variabel-Variabel Esensial, Penelitian Pendidikan: Pembelajaran*, I. Surakarta: UNS Press, 2019.
- [2] E. Setiawati, "Discovering learning model analysis to improve learning results of social science for elementary school," *Ilköğretim Online*, vol. 20, no. 1, pp. 930–935, 2021, doi: 10.17051/ilkonline.2021.01.89.
- [3] A. Warso, *Publikasi Ilmiah: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Cendekia, 2015.
- [4] Mardianto, *Psikologi Pendidikan: Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Juli. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- [5] B. Maunah, *Psikologi Pendidikan*. 2014.
- [6] H. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- [7] S. Nurjan, *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Ponorogo: Wade Group, 2016.
- [8] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 1st ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- [9] L. Nurlela, E. Ismayanti, M. Samani, Suparji, and I. G. P. A. Buditjahjanto, "Strategi Belajar Berpikir Kreatif." PT. Media Guru Digital Indonesia, Jakarta Utara, Indonesia, p. 173, 2019.
- [10] I. Lestari and L. Zakiah, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*, no. Juni. Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019.
- [11] H. Harliawan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja," *Ekuitas J. Pendidik. Ekon.*, 2015, doi: 10.23887/ekuitas.v3i1.12786.