

Pengembangan Website Beta “Bentang Alam” Berbasis S.Id Untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Development of the S.Id-Based “Bentang Alam” Beta Website for Grade IV Elementary School IPAS Learning

**Yulia Santika^{1*}, Vidi Aisyah Fathonah², Trisni Karo Ulina br Ginting³, Noviasari Dewi⁴,
Dani Anggara Mulatua Manalu⁵, Rana Gustian Nugraha⁶**

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

* Corresponding author: yulia.santika1@upi.edu

Info Artikel

Diterima: 19-12-2025
Direvisi: 16-03-2026
Diterima: 24-03-2026
Dipublikasi: 25-03-2026
DOI:
[10.56855/jpsd.v5i1.1988](https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1988)

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut penyajian materi yang konkret, visual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara optimal. Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih sering disampaikan secara konvensional sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung penyajian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa website BETA (Bentang Alam) berbasis platform S.id yang digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Website ini dirancang untuk menyajikan materi Bentang Alam dan Kaitannya dengan Profesi di Masyarakat secara terstruktur melalui berbagai fitur pembelajaran seperti materi visual, permainan edukatif, lagu tematik, serta evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pengembangan media dilakukan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahapan yang sistematis. Penelitian dilaksanakan pada 26 November 2025 di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang dengan melibatkan siswa kelas IV sebagai pengguna media. Kelayakan website dinilai melalui proses validasi oleh ahli media dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website BETA memperoleh kategori sangat baik dan mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Dengan demikian, website BETA dinilai layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Ipas, kelas iv, pengembangan, sekolah dasar, website

ABSTRACT

Learning Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools requires presenting material that is concrete, visual, and closely related to students' daily lives, so that the concepts learned can be optimally understood. However, in practice, IPAS learning is often delivered using conventional methods, which tend to provide a less engaging, interactive learning experience for students. Therefore, learning media are needed that can support the delivery of material in a more engaging and easy-to-understand manner. This research aims to develop learning media in the form of the BETA (Natural Landscape) website based on the S.id platform for fourth-grade elementary school IPAS learning. This website is designed to present the material "Landforms and Their Relationship to Professions in Society"

in a structured manner, using various learning features such as visual materials, educational games, thematic songs, and learning evaluations to increase student engagement in the learning process. The media development was carried out using a research-and-development approach with systematic development stages. This research was conducted on November 26, 2025, at an elementary school in Sumedang Regency, involving fourth-grade students as media users. The website's feasibility was assessed through validation by media experts and analyzed using descriptive analysis techniques. The results showed that the BETA website received a very good rating and helped improve students' understanding of the science and study materials. Therefore, the BETA website is considered feasible and effective for use as a supporting medium for science and studies learning in elementary schools.

Keywords: development, elementary school, fourth grade, science and studies, website

Cara Sitasi/How to Cite: Santika , Y., Fathonah, V. A., Ginting, T. K. U. br, Dewi, N., Manalu, D. A. M., & Nugraha, R. G. (2026). Pengembangan Website Beta “Bentang Alam” Berbasis S.Id Untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 5(1), 128–141. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1988>

© 2026 The Author(s). Published by Edupedia Publisher. This is an open access article under the **CC BY** license.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam penyampaian materi kepada siswa kelas IV. Pada jenjang ini, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi aktif agar konsep-konsep dasar seperti energi, lingkungan, dan fenomena sains dapat dipahami secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung pemahaman konsep IPAS. Menurut Yasminda & Komalasari (2025) media interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa sekolah dasar karena memudahkan proses visualisasi dan eksplorasi materi.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan individu. Metode tersebut cenderung membuat pembelajaran kurang menarik, kurang memberi ruang bagi keaktifan siswa, serta belum sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Muzlifatul Hasanah et al., 2022). Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran berlangsung secara monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Susanti et al., 2024).

Selain permasalahan metode pembelajaran, keterbatasan media digital yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS juga menjadi kendala utama. Media digital yang digunakan guru umumnya masih bersifat umum dan belum sepenuhnya selaras dengan capaian pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Akibatnya, alur materi pembelajaran menjadi kurang sistematis dan menyulitkan guru dalam

merancang pembelajaran yang terstruktur dan terukur.

Penelitian yang dilakukan Sadriani et al. (2023) menunjukkan bahwa guru sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menemukan platform digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah diintegrasikan dalam pembelajaran IPAS. Di sisi lain, menurut Dewi & Sunarni (2024) Kurikulum Merdeka menuntut adanya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk memperkuat literasi digital, berpikir kritis, dan pembelajaran berbasis proyek. Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru menyajikan materi IPAS secara lebih kontekstual melalui penggabungan teks, gambar, video, dan media visual lainnya sehingga membantu siswa memahami konsep secara konkret.

Penelitian sebelumnya juga yang dilakukan Nasrah & Muafiah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa sekolah dasar karena memberikan ruang eksplorasi mandiri. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi di sekolah dasar masih belum optimal karena terbatasnya media digital yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS (Istiqomah et al., 2025). Website pembelajaran merupakan salah satu media digital yang memiliki keunggulan dari segi aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemudahan integrasi berbagai sumber belajar dalam satu platform (Purwita & Zuhdi, 2023). Website mampu membantu guru mengorganisasi materi secara sistematis dan memudahkan siswa mengakses pembelajaran kapan saja.

Hal ini sejalan dengan penelitian Satriani & Prasajo (2024) menunjukkan bahwa penggunaan website pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan visualisasi. Namun, ketersediaan website pembelajaran yang secara khusus

dirancang untuk IPAS kelas IV masih sangat terbatas. Selain itu, hal ini juga dikuatkan oleh Winda & Dafit (2021) bahwa guru sekolah dasar membutuhkan platform website yang sederhana, ringan, gratis, dan mudah digunakan meskipun dengan keterbatasan infrastruktur digital.

Platform [S.id](#) memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran IPAS karena menawarkan kemudahan pembuatan website tanpa memerlukan kemampuan teknis yang kompleks. Melalui platform ini, guru dapat menyusun materi, mengintegrasikan video pembelajaran, LKPD digital, serta tautan pendukung secara terstruktur. Media berbasis website terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan guru dalam mengelola materi secara sistematis Setianingsih et al. (2024). Selain itu, menurut Safitri et al. (2022) platform digital yang ringan dan sederhana dinilai lebih mudah diterapkan di sekolah dengan keterbatasan infrastruktur.

Meskipun penelitian mengenai media digital dalam pembelajaran sekolah dasar telah banyak dilakukan, kajian yang secara spesifik mengembangkan website pembelajaran IPAS berbasis [S.id](#) untuk siswa kelas IV masih jarang ditemukan. Menurut Iriani et al. (2025) pengembangan media pembelajaran masih banyak memanfaatkan platform berbayar, aplikasi berbasis mobile, atau *Learning Management System* (LMS) yang relatif kompleks sehingga kurang praktis bagi guru sekolah dasar. Sementara itu, Purnama et al. (2023) menjelaskan bahwa website pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, namun belum secara khusus difokuskan pada mata pelajaran IPAS dan penggunaan platform sederhana seperti [S.id](#).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan website pembelajaran IPAS berbasis platform [S.id](#) yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran IPAS

kelas IV sekolah dasar dengan memadukan materi, video pembelajaran, serta LKPD digital dalam satu platform yang terintegrasi. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan alternatif media pembelajaran digital yang sederhana, ringan, dan mudah diakses oleh guru maupun siswa sehingga dapat menjadi solusi praktis dalam mendukung implementasi pembelajaran IPAS berbasis teknologi di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran IPAS di kelas IV dengan ketersediaan media digital yang sederhana, ringan, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan website pembelajaran berbasis [S.id](#) menjadi solusi yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website pembelajaran IPAS berbasis [S.id](#) yang layak digunakan, mudah diakses, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis website serta menguji kelayakannya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Irawan et al., 2018). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan nyata di kelas sekaligus melakukan evaluasi terhadap kualitas media yang dihasilkan.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kemampuannya menyediakan proses sistematis

yang memungkinkan pengembangan produk secara terukur dan tervalidasi secara bertahap (Fitriani et al., 2026). Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah pembuatan website pembelajaran BETA (Bentang Alam) berbasis platform [S.id](#) yang memuat materi *Bentang Alam dan Kaitannya dengan Profesi di Masyarakat* pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Partisipan/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang yang menggunakan website BETA sebagai media pendukung pembelajaran. Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran IPAS pada materi bentang alam. Penelitian dilaksanakan pada 26 November 2025. Selain siswa sebagai pengguna media, penelitian ini juga melibatkan ahli media sebagai validator untuk menilai kelayakan website yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan tetap memperhatikan etika penelitian dengan meminta persetujuan guru kelas sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media yang dimana menurut Sulistyawati et al. (2022) digunakan untuk menilai kelayakan website pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi disusun berdasarkan beberapa indikator penilaian yang meliputi tampilan media, keterbacaan teks, kemudahan penggunaan (*usability*), keberfungsian fitur, ketahanan media, serta desain aplikasi secara keseluruhan. Penilaian menggunakan skala penilaian 0–4, di mana skor 0 menunjukkan kategori sangat kurang dan skor 4 menunjukkan kategori sangat baik. Instrumen ini digunakan

untuk memperoleh penilaian dari ahli media terkait kualitas dan kelayakan website sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tahapan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPAS dan kesulitan siswa dalam memahami materi bentang alam. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang struktur website yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi ajar, permainan edukatif, lagu tematik, dan evaluasi pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan website BETA menggunakan platform [S.id](#) dengan mengintegrasikan seluruh komponen pembelajaran yang telah dirancang. Website yang telah divalidasi oleh ahli media kemudian digunakan pada tahap implementasi sebagai media pendukung pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV. Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli serta umpan balik dari penggunaan website dalam pembelajaran.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli media dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Skor yang diperoleh dari setiap indikator penilaian dijumlahkan kemudian dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin diperoleh. Selanjutnya skor tersebut dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran. Kategori kelayakan digunakan untuk menentukan apakah website pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, baik, cukup, atau kurang. Hasil analisis ini menjadi dasar

dalam menentukan apakah media website BETA layak digunakan dalam pembelajaran IPAS atau masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis website BETA (Bentang Alam) untuk pembelajaran IPAS kelas IV. Media pembelajaran berbasis website berperan penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi digital (Arifin & Nugroho, 2023). Menurut Cahayati & Malawi (2025) website mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, dan permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Sejalan dengan Hidayat et al. (2024) penggunaan media yang berpusat pada siswa dapat meningkatkan motivasi dan kebermaknaan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Santrock (2019) menunjukkan bahwa media visual dan interaktif juga relevan dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa sekolah dasar yang membutuhkan contoh nyata dalam memahami konsep. Oleh karena itu, dikembangkan website BETA yang mengintegrasikan materi, lagu, dan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang fleksibel dan menarik. Paparan hasil pengembangan dan pembahasan disajikan berdasarkan tahapan model ADDIE terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap analisis (*Analysis*) dilaksanakan dengan tujuan utama mengidentifikasi kurikulum pada mata pelajaran IPAS kelas IV, khususnya materi "Bentang Alam dan Kaitannya dengan Profesi di Masyarakat", ditemukan bahwa siswa membutuhkan media yang mampu menghadirkan visualisasi konkret (Putra et al., 2025). Tinjauan mendalam

terhadap asesmen perkembangan kognitif siswa pada tingkat mereka saat ini telah memperjelas bahwa kebutuhan untuk menciptakan media yang mampu menawarkan pengalaman belajar visual yang konkret sangat penting pada tahap ini agar siswa dapat menginternalisasi gagasan yang disajikan kepada mereka melalui pengalaman belajar yang efektif.

Kebutuhan ini didukung oleh teori perkembangan kognitif Piaget, karena tahap operasional konkret, yang dialami anak-anak usia sekolah dasar, membutuhkan penggunaan elemen-elemen visual untuk memudahkan mereka memahami konsep sebab akibat dalam realitas (Santrock, 2019). Berdasarkan hasil analisis, peneliti menetapkan laptop sebagai perangkat keras yang digunakan, serta memilih aplikasi Canva dan platform [S.id](#) sebagai perangkat lunak pendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran ini.

Tahap desain (*Design*) Pada tahap desain, dilakukan berbagai langkah perancangan untuk menciptakan website yang fungsional dan estetis (Hasanah et al., 2025). Website dirancang sesuai dengan materi Bentang Alam dan Keterkaitannya dengan Profesi Masyarakat pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Hasil analisis menjadi dasar penentuan struktur dan penyajian materi dengan penekanan pada keterkaitan kondisi geografis dan jenis profesi di lingkungan sekitar siswa.

Website BETA dirancang dengan tampilan ramah pengguna agar mudah diakses melalui berbagai perangkat serta fleksibel digunakan dalam berbagai situasi belajar. Pada tahap pengembangan, elemen visual website dibuat menggunakan platform Canva, sedangkan permainan edukatif dikembangkan melalui Educaplay untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Mukharomah & Suryaning Astutik, 2025). Seluruh komponen kemudian diintegrasikan ke dalam website berbasis [S.id](#) sehingga menghasilkan laman pembelajaran yang ringan, responsif, dan mudah diakses.

Website BETA memuat komponen utama berupa capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, game, lagu, evaluasi, dan narahubung melalui WhatsApp.

Tahap pengembangan (*Development*) dilaksanakan berdasarkan rancangan awal yang sebelumnya telah dirumuskan sebagai acuan dalam pembuatan produk akhir yaitu website BETA. Pada tahap ini, dilakukan proses pembuatan yang selaras dengan kebutuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Materi yang disusun difokuskan pada topik Bentang Alam dan dikembangkan sedemikian rupa agar penyajiannya lebih interaktif, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa (Tony et al., 2025). Hasil dari tahap pengembangan tersebut dapat dilihat melalui tampilan website BETA yang ditampilkan pada bagian berikut.



Gambar 1. Tampilan Website BETA

Website BETA yang berbasis pada platform [S.id](https://s.id) dikembangkan dengan rancangan beberapa halaman utama yang berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam mengakses materi pembelajaran. Setiap halaman memiliki peran dan tujuan yang spesifik guna menunjang efektivitas proses belajar. Bagian pertama, halaman Capaian Pembelajaran berisi uraian capaian pembelajaran yang diturunkan menjadi tujuan pembelajaran sebagai acuan bagi guru

dan siswa dalam memahami arah pembelajaran. Berikut tampilan dari halaman Capaian Pembelajaran pada website BETA.



Gambar 2. Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran

Bagian kedua, halaman Tujuan Pembelajaran menegaskan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, sehingga siswa memiliki gambaran yang jelas mengenai hasil akhir yang ingin diraih. Berikut tampilan dari halaman Tujuan Pembelajaran pada website BETA.



Gambar 3. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

Bagian ketiga adalah halaman Materi yang menampilkan PowerPoint interaktif dengan backsound motivatif dan visualisasi bentang alam melalui Canva Sites. Berikut tampilan halaman Materi pada website BETA.



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran

Bagian keempat adalah halaman Game yang terhubung dengan permainan interaktif Educaplay berupa soal pilihan ganda untuk mendukung pembelajaran kolaboratif. Berikut tampilan halaman Game pada website BETA.



Gambar 5. Tampilan Halaman Game

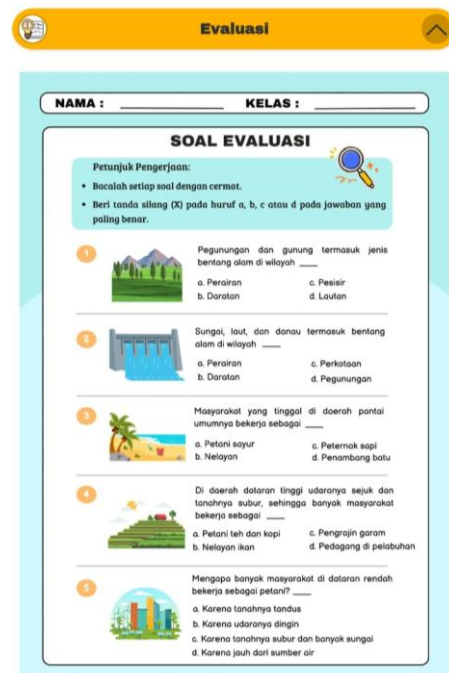
Bagian kelima, yaitu halaman Lagu dengan tautan langsung menuju google drive. Berikut adalah tampilan dari halaman Lagu Kenampakan Alam pada website BETA.



Gambar 6. Tampilan Halaman Lagu

Bagian keenam adalah halaman Evaluasi yang berisi lima soal untuk mengukur

pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran. Berikut tampilan halaman Evaluasi pada website BETA.



Gambar 7. Tampilan Halaman Evaluasi

Bagian terakhir, pada website BETA yaitu halaman WhatsApp yang disediakan sebagai sarana komunikasi dan layanan bantuan bagi pengguna yang mengalami kendala teknis atau memiliki pertanyaan terkait penggunaan website BETA. Setelah tahap pengembangan selesai, website ini melalui proses validasi oleh ahli media untuk dinilai kelayakannya sebelum dilakukan uji coba di sekolah dasar sebagai langkah implementasi lebih lanjut.

Selanjutnya, tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan mengujicobakan website BETA pada siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran, media terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh ahli media menggunakan skala Likert dengan skor maksimum 32. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 29 dari 32 dengan persentase kelayakan sebesar 90,63%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi media dapat dilihat

pada tabel berikut dengan skor minimum 8 dan skor maksimum 32:

Tabel 1

Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Nilai Diperoleh
Tampilan Aplikasi	7
Kualitas Teks	4
Ketahanan Aplikasi	4
Penggunaan Aplikasi	6
Keberfungsian Aplikasi	4
Desain Aplikasi	4
Jumlah	29

Skor hasil validasi dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

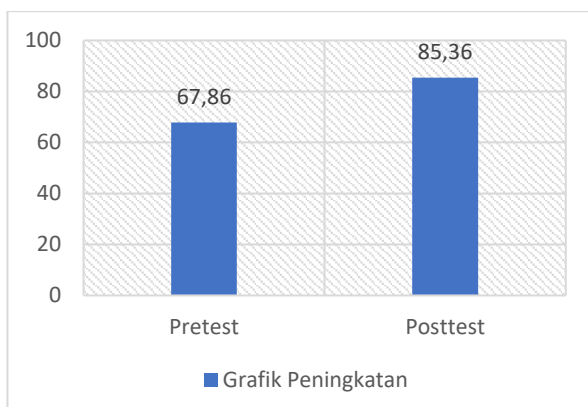
Kriteria kelayakan secara deskriptif:

Tabel 2

Kriteria Kelayakan

Skor Presentase (%)	Interpretasi
0% - 24,99%	Tidak Baik
25% - 49,99%	Kurang Baik
50% - 74,99%	Baik
75% - 100%	Sangat Baik

Setelah dinyatakan layak, website BETA diimplementasikan pada siswa kelas IV di salah satu SD di Kabupaten Sumedang dengan melibatkan 28 siswa. Dampak penggunaan website diukur melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan 10 soal pilihan ganda dengan tingkat kesulitan yang sama.



Gambar 8. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah dianalisis dan dilakukan perbandingan grafik diatas menunjukkan adanya perubahan signifikan. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 67,86 masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Setelah pelaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata *posttest* mengalami peningkatan signifikan menjadi 85,36. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan website BETA efektif dalam membantu siswa (Sari et al., 2025) mengatasi kesulitan belajar yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Tahap terakhir yaitu evaluasi (*Evaluation*) dilakukan melalui observasi selama pelaksanaan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan adanya kendala fasilitas karena sekolah sedang direnovasi. Untuk mengatasinya, peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil dan menyediakan satu unit laptop untuk setiap kelompok agar siswa tetap dapat mengakses website pembelajaran serta tetap menjaga kelancaran proses pembelajaran selama kegiatan penelitian berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan website BETA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 67,86 menjadi 85,36. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis situs web efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep lanskap sehingga dapat dijawab rumusan permasalahan penelitian mengenai efektivitas website BETA dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sulistyawati et al. (2022) dan Oktafiayu & Satria (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil

belajar siswa karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Menurut Santrock (2019) hal ini terjadi karena pada tahap operasional konkret siswa lebih mudah memahami konsep melalui media visual, gambar, dan aktivitas yang bersifat nyata sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget. Website BETA menyediakan berbagai elemen visual seperti gambar bentang alam, presentasi interaktif, permainan edukatif serta lagu pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret (Lebyana Norma Belinda et al., 2024).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Cahayati & Malawi (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan website pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal tersebut disebabkan karena website pembelajaran mampu menyediakan berbagai jenis media pembelajaran dalam satu platform yang terintegrasi, seperti teks, gambar, video, serta aktivitas interaktif. Keberagaman media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Selain itu, Hidayat et al. (2024) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi, berinteraksi dengan konten pembelajaran, serta belajar secara mandiri mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan website pembelajaran tidak hanya membantu penyampaian materi secara lebih variatif, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Wiyono et al. (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis website mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Namun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media berbasis website juga dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas teknologi dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Sementara itu, secara praktis penggunaan website BETA memberikan beberapa implikasi bagi pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, website memudahkan guru menyajikan materi secara sistematis. Kedua, integrasi teks, gambar, video, dan permainan edukatif membantu siswa memahami materi lebih menarik. Ketiga, website dapat diakses secara fleksibel baik di kelas maupun untuk belajar mandiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Jatilinar & Widyastuti (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website dapat membantu guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran secara lebih sistematis karena berbagai jenis media seperti teks, gambar, video, dan latihan soal dapat diintegrasikan dalam satu platform pembelajaran. Kedua, integrasi berbagai media seperti teks, gambar, video, dan permainan edukatif dalam satu platform membantu siswa memahami materi secara lebih menarik. Ketiga, website pembelajaran dapat diakses secara fleksibel sehingga dapat digunakan baik dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu

diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian. Salah satu keterbatasan utama dalam penelitian ini adalah keterbatasan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah tempat penelitian dilaksanakan, di mana selama proses penelitian berlangsung sarana pendukung seperti proyektor dan pengeras suara tidak tersedia sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis website belum dapat dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan penyampaian beberapa materi yang seharusnya dapat ditampilkan secara visual dan audio tidak sepenuhnya dapat dimanfaatkan sesuai dengan potensi media yang digunakan.

Selain itu, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk mewakili seluruh populasi siswa pada jenjang atau sekolah yang berbeda, mengingat setiap sekolah memiliki karakteristik siswa, fasilitas, serta kondisi pembelajaran yang berbeda.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis website dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta dilaksanakan pada kondisi dan karakteristik sekolah yang berbeda. Hal ini penting dilakukan agar hasil penelitian yang diperoleh memiliki tingkat keakuratan yang lebih tinggi serta dapat digeneralisasikan secara lebih luas pada berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis website juga dapat terus ditingkatkan dengan menambahkan berbagai fitur interaktif lainnya, seperti animasi, simulasi pembelajaran, maupun aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara lebih aktif dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa

website BETA (Bentang Alam) berbasis [S.id](#) untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku teks dan belum didukung media visual yang memadai untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret. Website BETA dirancang untuk menyajikan materi Bentang Alam dan Kaitannya dengan Profesi di Masyarakat secara terstruktur melalui penyajian materi visual, permainan edukatif, lagu tematik, serta evaluasi pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa website BETA memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli media. Selain itu, implementasi penggunaan website dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis website dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar, serta mendukung penyampaian materi secara lebih variatif.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Website BETA dapat dimanfaatkan guru sebagai media pendukung pembelajaran di kelas maupun sebagai sarana belajar mandiri bagi siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan pengembangan media pembelajaran berbasis website dengan cakupan materi yang lebih luas serta melibatkan jumlah subjek penelitian yang lebih besar. Selain itu, penambahan fitur interaktif lain seperti umpan

balik otomatis atau aktivitas berbasis proyek dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan manapun.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Y. F., & Nugroho, Y. S. (2023). Website-Based Learning Media on Reading and Numeracy Content for Third Grade Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 36–42. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.58269>
- Cahayati, N. C., & Malawi, I. (2025). Development of web-based learning media with Google Sites to improve critical thinking of junior high school students. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 10(2). <https://doi.org/10.17977/um022v10i22025p98-114>
- Dewi, Z. R., & Sunarni, S. (2024). Peran literasi digital dalam implementasi Kurikulum Merdeka: Adaptasi dan transformasi di era digital. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 9–14. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i1.2916>
- Fitriani, A. N., Anggraeni, D. P., Putri, I. A. M., Nurussama, A., & Putri, H. E. (2026). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Berdasarkan Teori Bruner untuk Pembelajaran Bilangan Asli di SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.56855/jpsd>
- Hasanah, F., Julia, J., & Nugraha, R. G. (2025). Pengembangan Website Creative Art Portofolio Untuk Manajemen Karya Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1268. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5067>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Irawan, B., Maria, H. T., & Mursyid, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Website Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7 (9). <https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v7i9.29007>
- Iriani, U., Hestivik, C., Fadila, Y., Sindo, P., & Afriza, A. (2025). Efektivitas Penggunaan LMS (Learning Management System) dalam Diklat Daring untuk Meningkatkan Pedagogik Guru. *The Alacrity : Journal Of Education Is*, 5, 2775–4138. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i2.784>
- Istiqomah, S., Murwaningsih, T., & Sukarno, S. (2025). Exploring Teachers' Needs for Technology-Based Learning in Elementary Education. *Teknodika*, 23(01), 52. <http://jurnal.uns.ac.id/Teknodikahttp://jurnal.uns.ac.id/Teknodika>. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v23i1.98043>
- Jatilinu, S. R. K., & Widyastuti, I. (2023). Pengembangan Website Berbasis Google Site Sebagai Media Pembelajaran Blended Learning Karawitan Melalui Fitur Interaktif. *INOTEKS: Jurnal Inovasi Ilmu Pengetahuan, Teknologi Dan Seni*, 27. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ino.v1i2.64384>
- Lebyana Norma Belinda, Yunus Abidin, Dede Trie Kurniawan, & Harmawati. (2024). Website-Based Learning Media Using Weebly Water Cycle Material for Elementary School Teachers. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 18–26. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i1.63237>
- Mukharomah, H., & Suryaning Astutik, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites dan Game Educaplay Pada Kelas 2 Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1683>

- Muzlifatul Hasanah, R., Supriadi, D., & Raini, Y. (2022). Penggunaan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 2(1), 72–75.
- Nasrah, N., & Muafiah, A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3, 207–213. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Oktafiayu, B. F., & Satria, A. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites Berbantuan Kahoot! Materi Mengenal Karakteristik Wilayah Kelas V Sdi Al-Ikhlas Kabupaten Tulungagung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 345–2143354. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30319>
- Purnama, H. I., Wilujeng, I., & Jabar, C. S. A. (2023). Web-based E-learning in Elementary School: A Systematic Literature Review. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 749–759. <http://www.joiv.org/index.php/joiv>
- Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.
- Putra, A. D., Nurjanah, S., & Profithasari, N. (2025). Analysis of the use of website based learning media at the elementary school level. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(4), 245–251.
- Sadriani, A., Ridwan, M., Ahmad, S., & Arifin, I. (2023). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital*. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdi> es62/index. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Safitri, W., Susiawati, I., Prayoga, A., Safilah, D., & Hakim, F. (2022). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi sebagai Wujud Resiliensi bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9618–9631. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3958>
- Santrock, J. W. . (2019). *Children*. McGraw-Hill Education.
- Sari, K., Amus, S., Zulfuraini, Z., Herlina, H., & Nasrullah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/js.v10i1.70125>
- Satriani, R. D., & Prasajo, L. D. (2024). The Effectiveness of Website-Assisted Learning Multimedia to Improve Mathematics Learning Achievement of Elementary School Students. *Journal of Integrated Elementary Education*, 4(2), 120–135. <https://doi.org/10.21580/jieed.v4i2.21523>
- Setianingsih, D., Yuli Eko, T., & Yumiati, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Google Sites) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.23179>
- Sulistiyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Citra, W. I. M. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Tony, A. P., Erita, Y., Zuardi, Z., & Desyandri, D. (2025). Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 236–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25068>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Wiyono, T., Hartinah S, S. D., & Pancasakti Tegal, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk

Meningkatkan Prestasi Belajar di Perbatasan Jawa Sunda. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1440>

Yasminda, F. I. A., & Komalasari, M. D. (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9, 97–4.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9504>