

## LEARNING BERBASIS WORDPRESS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Danang Adi Kumara<sup>1</sup>, Denna Delawanti<sup>2</sup>, Dwi Agus Setiawan<sup>3</sup>  
a,b,c Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang  
[danangarema694@gmail.com](mailto:danangarema694@gmail.com)

### Abstract (English)

Since the implementation of technology-based teaching materials in learning activities is still not at its best, learning—which should be flexible and inspire students' passion for learning—is hampered. Thus, the goal of the project is to provide viable, useful, and efficient teaching materials for class V Indonesian language subjects, namely chapter V content, using WordPress-based e-learning. The R&D approach, also known as the development method, and the 4-D models (Define, Design, Develop, Disseminate) are used in this kind of study. Validity questionnaires (ask media, language, and material experts), practicality questionnaires (ask students and teachers), and effectiveness questionnaires (ask pre- and post-test results) are some of the research instruments. At SDN Sukolio 1, Wajak District, Malang Regency, 17 class V pupils and their teachers served as the research subjects. Based on the average score, the experts received 93.03%, placing it in the "Very Valid" category. The results of the review by material experts received a percentage of 100%, media experts 86.6%, and language experts 92.5. Based on the average N-Gain formula, the effectiveness test value is computed and comes out at 0, 69, or 69%, indicating that it falls into the "Effective" category. These findings demonstrate the validity and practicality of the WordPress-based E-Learning teaching resources for Chapter V in Elementary School Class V, as well as its efficacy in raising student learning outcomes.

### Abstrak (Indonesia)

Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya optimal, akibatnya adalah menghambat pembelajaran yang diharapkan bisa adaptif dan memotivasi semangat belajar siswa. Oleh karena itu penelitian bertujuan untuk menciptakan bahan ajar berupa E-Learning berbasis Wordpress yang Valid, sangat praktis, efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi bab V. Jenis penelitian ini menggunakan metode R&D atau metode pengembangan dan model 4-D (Define, Design, Develop, Dessiminate). Instrument penelitian meliputi angket kevalidan (ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media), angket kepraktisan (respon siswa dan respon guru), dan angket keefektifan (uji pre-test dan post-test). Subjek penelitian ini adalah Guru kelas V dan 17 siswa kelas V SDN Sukolio 1 Kecamatan Wajak Kabupaten Malang. Hasil review ahli materi memperoleh presentase sebesar 100%, ahli media sebesar 86,6% dan ahli Bahasa sebesar 92, 5, berdasarkan hitungan rata-rata keseluruhan para ahli mendapatkan nilai sebesar 93, 03% yang artinya masuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Pada Uji kepahtisan respon Guru memperoleh presentase sebesar 92,5% yang masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis" dan rata rata respon siswa sebesar 92, 89% masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Pada uji keefektifan nilai dihitung berdasarkan rumus rata-rata N-Gain yang mendapatkan nilai sebesar 0, 69 atau 69% yang artinya masuk ke dalam kategori "Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar E-Learning berbasis wordpress materi bab V di Kelas V Sekolah Dasar sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan Efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### Article History

Submitted: 2 November 2024

Accepted: 7 November 2024

Published: 8 November 2024

### Key Words

Adaptive, E-Learning, Wordpress.

### Sejarah Artikel

Submitted: 2 November 2024

Accepted: 7 November 2024

Published: 8 November 2024

### Kata Kunci

Adaptif, E-Learning, Wordpress.

## PENDAHULUAN

Salah satu transformasi teknologi yang signifikan yang dikenal sebagai revolusi industri memicu transformasi di berbagai bidang lain salah satunya dalam dunia pendidikan (Rahayu, 2021), Mengingat revolusi industri 4.0, pendidikan harus mengimbangi kemajuan teknologi yang pesat. (Sabri, 2019). Selain itu, mereka harus menggunakan teknologi komunikasi dan informasi yang lebih canggih untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Untuk meningkatkan karakter bangsa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi era pendidikan abad 21, literasi digital harus dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini (Sabri, 2019). Guru di abad 21 ini perlu menggunakan teknologi, kemajuan terkini, dan tren pengajaran dengan pemikiran kritis, aktivitas, kreativitas, inovasi, dan kolaborasi yang lebih besar. (Imaniyati, 2022). Karena menurut (Aziz. Dkk, 2022) berkembangnya revolusi industri 4.0, yang mengharuskan semua orang terhubung ke jaringan IT.

Salah satu yang menunjang keefektifan guru saat mengajar adalah penggunaan bahan ajar pembelajaran, Selain itu juga penting untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Purmadi & Surjono, 2016) bahwa bahan ajar mempunyai peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, bisa memfasilitasi pembelajaran dan membantu siswa belajar lebih cepat.

Korelasi dengan abad 21 dalam perkembangan zaman teknologi informasi seperti pembahasan di atas, (Fitra & Maksum, 2021) berpendapat bahwa diharapkan Guru di zaman modern ini dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adaptif dan mendukung proses belajar mengajar. Menurut (Sulasmono & Dwikurnaningsih, 2012) Pembelajaran adaptif adalah proses mengajar siswa untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan menyesuaikan diri dengan lingkungan, keadaan, dan kebutuhannya. Pemanfaatan sumber daya pengajaran yang update terhadap era saat ini adalah salah satu contohnya.

Namun proses pembelajaran belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Guru terus menggunakan teknologi di kelas dengan tidak masif. (Sunarti & Safitri, 2016). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V SDN Sukolilo 1 Wajak, diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan/memanfaatkan penggunaan bahan ajar yang konvensional, seperti LKS. Meskipun demikian, pada beberapa mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia materi BAB V penggunaan LKS untuk menyampaikan bahan ajar kurang maksimal. Di sekolah, bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa. Tujuannya menurut (Chrisyarani, 2018) adalah untuk membantu siswa memahami melalui instruksi, praktik, dan aktivitas yang memperluas sastra dan intelektual mereka. Oleh karena itu, pembuatan bahan ajar mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi sangat penting.

Pembuatan bahan ajar merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, sesuai dengan penjelasan permasalahannya. Membuat bahan ajar merupakan tugas penting bagi pendidik dalam rangka meningkatkan standar pengajaran. (Daryanes et al., 2023) Pengembangan bahan ajar yang jelas diarahkan pada komponen penting dari proses pembelajaran. Menurut (Aji., Dkk 2021). Penggunaan bahan ajar pada abad 21 yang tepat salah satunya adalah menggunakan bahan ajar E-learning berbasis platform website. Menurut (Alwerthan, 2024) guru diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan program e-learning dengan baik. (Nurhasanah et al., 2023) website adalah platform yang mendukung pembelajaran berbasis elektronik.

Dari berbagai jenis platform website, wordpress merupakan salah satu platform yang menarik untuk digunakan. Menurut (Santosa & Ismaya, 2021) WordPress adalah pengembang web

dengan fitur yang memungkinkan pengguna untuk memodifikasi dan menyesuaikan CMS (Sistem Manajemen Konten) agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, karena itu *open source*, pengguna dapat menggunakan pengaturan konten dengan bebas. Menurut (krupacala, 2021) Baru-baru ini, sistem sumber terbuka seperti WordPress (*Content Management System*) telah menjadi sangat populer, 64,9% situs web *CMS* menggunakan *WordPress*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hidayat, 2021) membuat website ini dengan bantuan *CMS*, *wordpress*, yang akan membantu mereka membuat website yang lebih menarik. Motion grafis dan website *WordPress* akan digunakan dalam e-learning yang sedang dirancang. Selain itu, pembelajaran campuran dapat memanfaatkannya. Dalam disiplin desain grafis, video atau animasi sengaja diubah atau diberi gerakan. (Budy Saputra, 2018).

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah pada mata pelajaran, penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran *PPKn* sedangkan penelitian saat ini menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan metode penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian dengan model *ADDIE* yang mana tahap penelitiannya sampai ke tahap evaluasi (Cahyadi, 2019). Sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode penelitian dengan model *4-D*, yang mana tahap akhir dari penelitian ini adalah tahap *disseminate* (penyebaran). Selain itu, perbedaan yang sama pada penelitian terdahulu oleh (Melanda, Dkk, 2023) terletak pada penggunaan kurikulum. Penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka sedangkan kurikulum penelitian terdahulu menggunakan *k-13*. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti membuat judul “*E-Learning Berbasis Wordpress Materi Bab V Bahasa Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar*” dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang adaptif dan pembelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka.

## METODE

Penulis akan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, yang menggunakan prosedur pengembangan *4-D*, yang terdiri dari empat tahap utama, *define, design, development, disseminate* (Afkar, 2017). *Define* atau pendefinisian adalah tahap penelitian mendefinisikan kenapa penelitian harus dilakukan dengan meninjau kelayakan penelitian terdahulu atau empiris. Selanjutnya adalah tahap *design* atau perancangan produk, peneliti mulai membuat dengan merancang dan mengkonsep e-learning berbasis *wordpress* yang akan dibuat berdasarkan analisis sebelumnya meliputi materi, fitur-fitur/elemen, dan gambar. Pada tahap *develop* atau pengembangan, peneliti melakukan pembuatan produk dengan rancangan yang sesuai dengan konsep *design* yang sebelumnya telah dibuat. Tahap terakhir, yakni tahap *disseminate* atau penyebaran produk, dalam hal ini peneliti akan menyebarkan atau mendistribusikan produk ke sekolah yang menjadi subjek penelitian kali ini, yakni kelas *V SDN Sukolilo 1 Kecamatan Wajak*.

Subyek Penelitian ini melibatkan kelas *V SDN Sukolilo 1 Wajak*, yang terdiri dari 17 siswa dan 1 guru. Uji validitas adalah proses di mana peneliti menguji ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa. Peneliti mengumpulkan data saat mengembangkan uji coba produk untuk menentukan kepraktisan dan tingkat validasi produk. Uji lapangan terbatas dilakukan oleh peneliti dengan angket. Tujuan dari angket ini adalah untuk menentukan seberapa tinggi tingkat validasi bahan ajar peneliti menurut para ahli, serta kepraktisan media yang dimiliki siswa dan guru. Lembar angket dan lembar validasi adalah alat yang digunakan dalam penelitian ini. Kisi-kisi lembar validasi dari ahli media, materi, dan bahasa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Cakupan materi	Kedalaman materi	1
		Keluasan materi	2
		Kelengkapan materi	3
2.	Kesesuain Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5
		Materi dalam modul sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	6
		Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam modul	7
2.	Akurasi materi	Kekuratan Fakta	8
3.		Akurasi Konsep	9
		Keakuratan data	10
		Keakuratan contoh dan kasus	11
		Akurasi prosedur/dengan runtut dan benar	12
4.		Kemuktahiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu
		Keterkenian dan kontekstual contoh dan latihan yang disajikan	14
5.	Kelayakan Penyajian	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar	15
		Terdapat contoh soal dalam setiap dalam setiap materi kegiatan belajar	16
		Terdapat kunci jawaban beserta pembahasan materi	17
6.	Mendorong keingintahuan	Materi dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	18
		Menciptakan kemampuan bertanya	19

Dimodifikasi dari sumber: (Alfiani Syarifatul Ajri a, , Tsania Nur Diyana b & A, 2021)

**Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Isi platform Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	1
2.	Komunikatif	Materi ajar di dalam platform disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan multi tafsir	2
3.	Dialogis dan Interaktif	Tampilan bahan ajar mempunyai kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan	3
		Dorongan berfikir kritis pada peserta didik.	4
4.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	5
		Bahan Ajar memiliki kebakuan istilah (istilah yang digunakan sesuai dengan KBBI)	6
5.	Koherensi dan keruntutan alur piker	Keruntutan antar kalimat dalam satu alenia dengan keterkaitan isi (Di E-Modul dan latihan soal)	7
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar	Ketepatan tata bahasa	8
		Ketepatan ejaan	9

7.	Konsistensi penggunaan bahasa	Konsistensi penggunaan istilah	10
Dimodifikasi dari sumber: (Alfiani Syarifatul Ajri a, , Tsania Nur Diyana b & A, 2021)			

**Tabel 3 Kisi-kisi instrument Validasi ahli media**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Keselarasan dengan tujuan pembelajaran	Keselarasan dengan tujuan pembelajaran	1
		Keselarasan dengan kegiatan pembelajaran	2
2.	Feedback and adaptacion	Kemampuan materi memberikan umpan balik berupa tanggapan dari peserta didik kemampuan materi memenuhi kebutuhan peserta didik	3
3.	Motivasi	Kemampuan objek pembelajran mengambangkan motivasi belajar peserta didik	4
4.	Desain	Kebenaran penulisan teks pada media	5
		Kesesuaiaan tata letak dan visual gambar	6
		Kesesuaian tata letak dan visual gambar	7
		Kesesuaiaan kombinasi dan warna dalam media secara keseluruhan	8
		Kesesuaiaan tampilan warna pada background buku	9
		Kesesuaiaan tampilan warna pada gambar	10
		Kesesuaiaan ukuran font yang digunakan pada media	11
		Kesesuaiaan penempatan gambar pada Bab V menjadi warga dunia	12
5.	Usabilitas	Kemudahan pengorpasian media	13
6.	Akseibilitas	Kemudahan akses pada peserta didik dengan perangkat yang digunakan	14
7.	Kepatuhan terhadap standar	Kepatuhan terhadap standar internasional (HAKI, plagiarism)	15

Dimodifikasi dari sumber: (Alfiani Syarifatul Ajri a, , Tsania Nur Diyana b & A, 2021)

Setelah mendapatkan data, peneliti harus menganalisisnya. Untuk menilai, skor likert dari 1 hingga 4 digunakan. Nilai 1 termasuk dalam kategori tidak baik, nilai 2 termasuk dalam kategori cukup baik, nilai 3 termasuk dalam kategori baik, dan nilai 4 termasuk dalam kategori sangat baik (Miryani, 2019). Kemudian hasil perhitungan angket validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Alfiani Syarifatul Ajri a, , Tsania Nur Diyana b & A, 2021)

Setelah perhitungan skor selesai, produk akan dianalisis secara deskriptif untuk menentukan apakah itu valid untuk digunakan. Analisis ini akan dilakukan berdasarkan kriteria berikut., rentang nilai 0,00-25,00 masuk ke dalam kriteria “tidak valid”, 25,00-50,00 masuk ke dalam kriteria “cukup valid”, nilai 50,00-75,00 masuk ke dalam kriteria “valid” dan nilai 75,00-100,00 masuk ke dalam kriteria “sangat valid”.

Selanjutnya, angket kepraktisan bahan ajar e-learning berbasis WordPress diberikan kepada siswa dan guru untuk dinilai kepraktisan saat uji coba produk berlangsung.

**Tabel 4 instrumen kepraktisan siswa**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Bahasa dan keterbacaan	Pemilihan kata dan kalimat mudah dipahami	1
2.	Organisasi penyajian	Kejelasan petunjuk penggunaan	2
		Kejelasan tombol fitur bahan ajar	3
		Kualitas text (jenis dan ukuran)	4
		Kesesuaian gambar di setiap materi	5
		Bakground menarik	6
3.	isi	Kemudahan Pemahaman materi	7
		Kemudahan Pemahaman latihan soal	8
		Penambahan pengetahuan	9
		Terdapat alternatif untuk memahami konsep	10

Dimodifikasi dari sumber: (Fukahori et al., 2018)

**Tabel 5 Lembar kepraktisan Guru**

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
1.	Keselarasan dengan tujuan pembelajaran	Keselarasan dengan tujuan pembelajaran	1
		Keselarasan dengan kegiatan pembelajaran	2
2.	Cakupan Materi	Kesesuaian Media dengan Materi	3
		Kesesuaian ilustrasi dengan Materi	4
3.	Akurasi Materi	Ketepatan materi yang disajikan dalam bahan ajar	5
		Kejelasan materi yang disajikan dalam bahan ajar	6
		Kemudahan materi untuk dipahami	7
4.	Kesesuaian antara kaidah kebahasaan Indonesia yang benar	Kesesuaian penggunaan kata dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	8
		Kebakuannahaa dan istilah yang digunakan	9
		Keefektifan kalimat yang digunakan	10
		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan (tidak bermakna ganda)	11
5.	Kesesuaian Bahasa pada perkembangan peserta didik	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	12
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan emosional siswa	13
6.	Motivasi	Kemampuan bahan ajar dalam memotivasi peserta didik	14
7.	Design	Kemudahan pengoperasian bahan ajar	15
		Ketrbacaan materi yang disajikan	16
		Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna dalam bahan ajar secara keseluruhan	17
		Kesesuaian tampilan warna background	18
		Keterbacaan teks	19
		Kemenarikan gambar	20

Dimodifikasi dari sumber: (Meilina, 2020)

Lembar uji praktis yang dipenuhi oleh siswa dan guru digunakan untuk menganalisis data praktikalitas untuk menilai seberapa praktis produk tersebut. Skala likert 1-4 digunakan untuk

memberikan skor untuk masing-masing indikator (Mujib and Nasution, 2022). Kategori nilai 1 adalah tidak baik, nilai 2 kategori cukup baik, kategori 3 baik dan nilai 4 kategori sangat baik.

Setelah praktikalitas memberikan skor, setelah itu menghitung hasil analisis presentase dengan rumus yang sama dengan rumus presentase angket validasi. Hasil analisis presentase kepraktisan Siswa ditentukan dalam jumlah skor rata-rata, karena jumlah siswa lebih dari 1 orang. Rumus rata-rata skor presentase kepraktisan siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata – rata nilai presentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor kepraktisan siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Setelah menghitung hasil presentase, nilai diklasifikasikan berdasarkan kriteria praktisi. Nilai antara 0-25 termasuk dalam kategori "tidak praktis", antara 25-50 termasuk dalam kategori "cukup praktis", antara 50-75 termasuk dalam kategori "praktis", dan antara 75-100 termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Analisis Keefektifan ( Nasution, Dkk 2022) menyatakan bahwa analisis keefektifan peserta didik diperoleh ketika produk yang dikembangkan peneliti diuji coba secara terbatas melalui tes hasil belajar siswa (posttest atau pretest). Untuk memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), siswa harus mendapatkan minimal nilai 70 sesuai dengan standar SDN Sukolilo 1 Wajak. Rumus berikut dapat digunakan untuk menghitung keefektifan, berdasarkan rumus yang dimodifikasi dari (Sudjana et al., 2009).

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Jumlah nilai siswa keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}}$$

Kemudian kriteria keefektifan ditentukan dengan nilai yang dimulai dari <40 yang masuk kedalam kategori “tidak efektif”, nilai 40-55 yang masuk kedalam kategori “cukup efektif”, nilai 56-75 yang masuk kedalam kategori “efektif” dan nilai 75-100 yang masuk kedalam kategori “sangat efektif”.

## HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk e-learning berbasis WordPress yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih adaptif, fleksibel dan menyenangkan sehingga siswa tetap termotivasi selama pembelajaran. Untuk mengembangkan bahan ajar e-learning berbasis wordpress ini, model 4-D digunakan, yang terdiri dari empat tahap: definisi, desain, pengembangan, penyebaran. Pada tahap pertama yaitu tahap definisi, peneliti melakukan observasi di SDN Sukolilo 1 tepatnya di kelas V, setelah melakukan analisis kebutuhan peneliti menemukan solusi dengan membuat dan mengembangkan bahan ajar.

Selanjutnya peneliti melakukan kajian empiris terhadap peneliti terdahulu, maka peneliti menemukan ide rancangan pengembangan bahan ajar *e-learning* berbasis *wordpress* materi bab V bahasa Indonesia di kelas V. Pada tahap kedua yaitu tahap desain, peneliti sudah mendesain atau merancang solusi masalah tersebut yakni bahan ajar berbasis *wordpress* materi bab V bahasa Indonesia di kelas V. adapun desain bahan ajar *E-learning* berbasis *wordpress* materi bab V bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

**Table 6. Desain Bahan Ajar**

No	Gambar	Keterangan	No	Gambar	Keterangan
1.		Gambar 1 Halaman utama	3.		Gambar 3 Fitur fasilitas di setiap materi
2.		Gambar 2 fitur pemilihan materi	4.		Gambar 4 fitur pre-test/post-test

Setelah design bahan ajar selesai, masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, bahan ajar diuji oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berikut ini adalah hasil penelitian untuk masing-masing ahli:

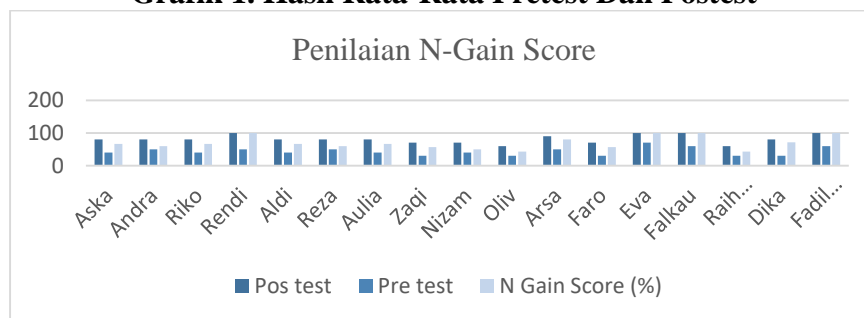
**Tabel 7. Hasil validasi**

No	Validator	Lembaga asal	Sebagai	Hasil Validasi
1.	AG	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Media	86,6%
2.	S	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Materi	100%
3.	DCP	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Bahasa	92,5%
<b>Rata-Rata</b>				<b>93,03%</b>
<b>Kategori</b>				<b>Sangat Valid</b>

Setelah melewati uji validasi, maka dilanjutkan ke tahap terakhir yakni *Dessiminate* atau tahap penyebaran produk. Pada tahap ini produk akan diuji cobakan ke peserta didik, di tahap ini dinilai dengan melalui uji kepraktisan dan uji keefektifan. Peneliti mengumpulkan hasil uji kepraktisan dari angket yang diberikan kepada guru kelas V dan 17 siswa kelas V. Dari Guru memperoleh nilai uji kepraktisan sebesar 92,5%, yang masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis", dan siswa memperoleh nilai uji kepraktisan rata-rata sebesar 92,8%, yang masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis".

Pada uji keefektifan, peneliti melukan uji coba dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada peserta didik, keefektifan siswa dinilai menggunakan rumus uji Gain.

**Grafik 1. Hasil Rata-Rata Pretest Dan Postest**



Dimodifikasi dari sumber: (Ardiyansyah & Yunus, 2023)

Menurut grafik tersebut, siswa memiliki nilai rata-rata pretest 43,5 dan nilai rata-rata posttest 81,1. Hasil perhitungan N-Gain Score mereka adalah 0,69, atau 69%, yang menunjukkan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori "Efektif".

## PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar e-learning berbasis wordpress untuk materi bab V bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan model 4-D yang direkomendasikan oleh (Afkar, 2017) yang terdiri atas *Define, Design, Development, Dessiminate*. Tujuan dari tahap definisi adalah untuk menentukan kebutuhan lapangan sehingga peneliti dapat mengetahui masalah dan mencoba menyelesaikannya. (Hodiyanto et al., 2020). Pada tahap ini, peneliti menemukan bahwa ada penyebab utama rendahnya motivasi siswa saat kegiatan pembelajaran yakni pemanfaatan bahan ajar yang kurang adaptif. Dalam tahap *design*, rancangan awal produk yang akan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan dibuat. Dalam tahap pengembangan, rancangan baru dibuat berdasarkan rekomendasi ahli. Tahap penyebaran atau *dessiminate* bertujuan untuk uji coba produk di lapangan dengan memberikan angket kepraktisan ke siswa dan guru serta uji keefektifan dengan membuat soal pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil uji penelitian pengembangan yang meliputi uji validasi, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Menurut (Tambunan & Siagian, 2022) Uji praktis dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis produk yang dikembangkan dan seberapa efektif produk pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Uji praktis juga dilakukan untuk mengetahui analisis data kevalidan lembar instrumen angket validitas yang diberikan kepada para ahli. Uji validasi bahan ajar e-learning berbasis wordpress dilakukan kepada ahli media, materi, dan bahasa. Hasil rata-rata dari tiga ahli tersebut adalah 93,3%, yang berarti bahan ajar e-learning berbasis wordpress layak untuk diuji (Hodiyanto, 2020). Kriteria “sangat valid” juga diafirmasi oleh argumentasi oleh para ahli yang menyatakan bahwa produk bahan ajar mudah diakses dan fitur *platform* bisa memfasilitasi peserta didik usia Sekolah Dasar, selain itu juga materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan kesesuaian penggunaan bahasa yang sesuai dengan KBBI sehingga penyampaian materi sangat komunikatif. Selain itu kriteria hal ini juga ditentukan dari hasil perhitungan analisis yang dimodifikasi dari (Alfiani Syarifatul Ajri a, 2021) bahwa nilai yang didapatkan adalah 75%-100% maka masuk ke dalam kriteria kategori “sangat valid”

Setelah validasi selesai, langkah berikutnya adalah uji coba produk. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil angket, rata-rata dari 17 siswa memperoleh hasil 92,8% yang masuk ke dalam kategori "sangat praktis", dan hasil perhitungan kepraktisan respons guru memperoleh 92,5% yang masuk ke dalam kategori "sangat praktis". Dalam argumentasi dari respon Guru dan siswa rata-rata mereka menyampaikan bahwa bahan ajar *E-learning* berbasis *wordpress* ini mudah digunakan dan bisa digunakan dimanapun dan kapanpun, selain itu juga bisa memotivasi semangat belajar siswa karena bahan ajar berbasis *website* ini sangat menarik, inovatif dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Menurut (Mariezki, 2021) kategori tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan.

Metode yang populer untuk mengukur seberapa efektif suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah N-Gain Skor. Digunakan dalam uji coba keefektifan, peneliti menentukan tingkat kemampuan siswa setelah menggunakan produk (*pretest-posttest*) (Guntara, 2021). Dalam uji coba keefektifan, peneliti menemukan bahwa skor N-Gain rata-rata 69% dari 17 siswa termasuk dalam kategori "efektif", menurut (Hodiyanto, 2020) bahwa kategori tersebut menunjukkan produk yang dikembangkan peneliti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Fransisca, 2017) bahwa dalam penelitian pengembangan, peneliti juga harus memperhatikan kualitas produk yang dihasilkan melalui pengujian tingkat kevalidan, kepraktisan,

dan keefektifan. Dengan mengetahui kualitas produk, produk dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembuatannya.. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya (Hidayat, 2021) dan (Melanda,. Dkk 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis WordPress sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan, dan dapat memotivasi semangat belajar siswa..

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari produk yang dikembangkan peneliti berupa bahan ajar berbasis *E-learning* berbasis *Wordpress* memperoleh hasil rata-rata validasi dari para ahli menunjukkan bahwa produk masuk kedalam kategori “sangat valid”, yang berarti produk *E-learning* berbasis *wordpress* siap untuk diuji cobakan. Adapun masukan yang diberikan oleh para ahli yaitu akses link halaman platform lebih difokuskan per bab/materi sesuai dengan tujuan pengembangan, font di latihan soal lebih diperjelas (menggunakan *times new roman*), konsiten dengan tanda baca, konsisten terhadap penggunaan huruf kapital dan huruf kecil. Hasil uji coba produk dalam menganalisis kepraktisan bahan ajar peneliti, terdapat hasil rata-rata respon siswa yang masuk ke dalam kategori “sangat praktis” dan hasil respon guru kelas V juga masuk ke dalam kategori “Sangat praktis”. Sedangkan pada uji coba keefektifan yang menggunakan metode penilaian *N-Gain Score (pretest-postest)* mendapatkan hasil yang masuk ke dalam kategori “efektif”.

Dari pemaparan hasil angket kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk peneliti yang berupa *E-learning* berbasis *wordpress* materi bab V di kelas V sangat valid, sangat praktis dan efektif untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, karena bisa memotivasi belajar siswa dan juga untuk menjadikan pembelajaran lebih adaptif. Bagi pihak sekolah, khususnya SDN Sukolilo 1 hendaknya mensosialisasikan kepada semua guru tentang pentingnya penggunaan atau pemanfaatan bahan ajar yang relevan dan adaptif sesuai dengan perkembangan teknologi. Saran kepada peneliti selanjutnya, hendaknya mengkaji secara empiris terhadap pemilihan platform website, karena platform website yang bisa digunakan untuk pengembangan bahan ajar memiliki karakteristik yang berbeda dan fasilitas desain fitur yang juga berbeda.

## REFERENSI

- Afkar, F. I. (2017). *Universitas Negeri Malang Universitas Negeri Malang 135*. 3(2), 135–146.
- Alfiani Syarifatul Ajri a, , Tsania Nur Diyana b, & A. (2021). JKPI : Jurnal Kajian Pendidikan IPA. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA Program Studi Pendidikan IPA*, 1(2), 69–75.
- Alwerthan, T. A. (2024). Satisfaction of essential needs in E-learning as a mediator of the links between students’ attitudes and ethical misbehaviors. *Heliyon*, 10(7), e28476. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28476>
- Ardiyansyah, M. R., & Yunus. (2023). Keefektifan Work Preparation Sheet sebagai Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Diklat Pemesinan Bubut di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jptm*, 12(3), 18–23.
- Aziz, A., Saddhono, K., & Setyawan, B. W. (2022). A parental guidance patterns in the online learning process during the COVID-19 pandemic: case study in Indonesian school. *Heliyon*, 8(12), e12158. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12158>
- Budy Saputra, A. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Datsun Sigap. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(2), 84–97. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i2.51>

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Denay, R. S. S., Delawanti, D., & Romadhon. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Toleransi dan Gotong Royong di Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 371–380. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media E-Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1091>
- Fukahori, H., Sakai, I., Masaki, H., Moriyama, Y., Hirohata, S. M., Ishikawa, Y., Hospital, W., Kitagawa, K., Kamei, T., Kanamori, T., Yamakawa, M., & Horiuchi, F. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR*. 1(1), 103–107.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, March*, 1–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, S. A. (2022). Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *Jurnal All Fields of Science J-LAS*, 2(1), 209–217. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Hidayat, O. S. (2021). Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5436–5444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1668>
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Imaniyati, P. (2022). Peran Guru Dalam Pengajaran di Abad ke-21. *Universitas Lambung Mangkurat*, 1–5.
- krupacala kringa. (2021). Developing e-business competencies among business students – research and opportunities. *Science Direct*.
- Mariezki, R., Juita, E., & Tanamir, M. D. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 54–62. <https://doi.org/10.34312/jgej.v2i2.11043>
- Meilina, F. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK MINIATUR RUMAH ADAT PADA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN 002 TEBING KABUPATEN KARIMUN*. 2(1), 44–51.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA

- Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Miryani. (2019). Fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri raden intan lampung 1440 h / 2019 m. *Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Nurhasanah, Y., Pinandoyo, D., Alamsyah, M. R., Prasetyo, E., & Zukri, N. R. (2023). The Development of a Coliform Detection Game As A Part of Android - Based Virtual Food Safety Laboratory to Support Online Learning. *Procedia Computer Science*, 227, 1002–1011. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.609>
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Untuk Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285>
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Sabri, I. (2019). Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5 . 0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), 344. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/302>
- Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Cms Wordpress Pada Toko Importir Laptop Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran*, 11(1), 1–8.
- Sudjana, A. N., D’Orazio, C., Ryan, V., Rasool, N., Ng, J., Islam, N., Riley, T. V., & Hammer, K. A. (2009). Antimicrobial activity of commercial *Olea europaea* (olive) leaf extract. *International Journal of Antimicrobial Agents*, 33(5), 461–463. <https://doi.org/10.1016/j.ijantimicag.2008.10.026>
- Sulasmono, B. S., & Dwikurnaningsih, Y. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Adaptif, Kooperatif, Aktif Dan Reflektif (Pakar). *Satya Widya*, 28(1), 93. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i1.p93-110>
- Sunarti, S., & Safitri, B. R. A. (2016). Pengembangan Media Berbasis Wordpress Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 4(1), 46. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v4i1.836>
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533.