



PENGARUH PENGGUNAAN *WEB GOOGLE SITES* DALAM MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Servia Rosmawati

Universitas Siliwangi

Rendra Gumilar

Universitas Siliwangi

Raden Roro Suci Nurdianti

Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi, No. 24 Kel. Kahuripan Kec. Tawang Kota. Tasikmalaya

Korespondensi penulis: 202165051@student.unsil.ac.id

Abstrak. *This research was motivated by the problem of student learning outcomes in economics subjects at SMA Negeri 4 Tasikmalaya which were still relatively low. This research aims to determine the effect of using Google Web Sites in the Discovery Learning learning model to improve student learning outcomes. The method used in this research is Quasi experimental with a nonequivalent control group design. The population of this study was all students in class XI IPS at SMAN 4 Tasikmalaya which consisted of 5 classes with a total of 184 students. The sampling technique was purposive sampling, where class XI IPS 4 was the experimental class and XI IPS 5 was the control class. The data collection technique used is a multiple choice test with the data analysis technique used is the paired sample t-test and the independent sample t-test. The test results show that 1) There are differences in the learning outcomes of students in the experimental class through the use of Google Web Sites in the discovery learning learning model before and after treatment. With an N-Gain of 0,77. 2) There are differences in the learning outcomes of students in the control class using the conventional learning model (lecture) before and after treatment. With an N-Gain of 0,56. 3) There is a difference in the increase in learning outcomes between students in the experimental class through the use of Google Web Sites in the discovery learning learning model and control class students who used the conventional learning model (lecture) after treatment. The average posttest score for the experimental class was 85,63 with an N-Gain of 0,77, while the average posttest score for the control class was 73,24 with an N-Gain of 0,56.*

Keywords: *Learning Outcomes, Web Google Sites, Discovery Learning*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi dari adanya permasalahan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya yang masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi eksperiment* dengan bentuk *Nonequivalent control grup design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMAN 4 Tasikmalaya yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah peserta didik 184 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, dimana kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 5 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa *multiple choice* dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,77. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,56. 3) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,63 dengan *N-Gain* 0,77 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 73,24 dengan *N-Gain* 0,56.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Web Google Sites*, *Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu jembatan kehidupan yang paling penting untuk memperoleh masa depan yang cemerlang. Pendidikan mempunyai peranan yang berguna dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang lebih baik bagi kemajuan bangsa dan Negara dengan mengikuti perkembangan teknologi yang berlangsung. Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan pesat membawa dampak positif yang sangat besar bagi kemajuan bangsa dan Negara, terutama dalam bidang pendidikan. Keberadaannya dapat membantu dan mempermudah kehidupan manusia dalam berbagai disiplin ilmu, terutama dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran (Fikri et al., 2023:345). Proses pembelajaran yang baik adalah tercapainya tujuan pembelajaran antara peserta didik dan pendidik yang terdiri dari dua kegiatan yaitu adanya proses belajar dan mengajar.

Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:61) “Belajar adalah suatu proses untuk mengubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan mengajar suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan peserta didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan terjadinya proses belajar”. Dari adanya proses pembelajaran tersebut akan ada sebuah hasil yang ingin tercapai yaitu adanya hasil belajar. Hasil belajar diartikan sebagai keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Maka apabila tujuan pembelajaran tersebut tidak tercapai perlu ada analisis dan pengembangan lebih lanjut terkait dengan proses belajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara informal penulis bersama guru pengampu mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya, pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan beberapa kelemahan dan dalam penggunaan media pembelajaran dirasa belum maksimal penggunaannya khususnya dalam penggunaan teknologi dan model pembelajaran yang kurang efisien. Hal tersebut berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket dan *PowerPoint Presentation* (PPT) saja. Dan dalam proses pembelajaran kebanyakan peserta didik hanya terfokus pada 30 menit pertama saja, lebih dari itu sering kali peserta didik melakukan hal lain seperti mengobrol dengan temannya, bahkan ada yang mengantuk juga. Jika hal-hal tersebut terjadi secara berkepanjangan maka proses pembelajaran akan terhambat dan dapat menjadi kendala yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data hasil belajar peserta didik yang diperoleh berdasarkan akumulasi rata-rata nilai Ujian Akhir Semester (UAS) peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, sebagai berikut:

Tabel 1 Rata-Rata Hasil UAS Kelas XI IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
1	XI-IPS-1	37	42,65
2	XI-IPS-2	37	49,57
3	XI-IPS-3	36	41,69
4	XI-IPS-4	38	48,21
5	XI-IPS-5	34	48,41

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Tasikmalaya

Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata yang didapat oleh peserta didik dalam Ujian Akhir Semester (UAS), nilai tersebut merupakan nilai murni tanpa pertimbangan faktor-faktor lain seperti nilai tugas, kehadiran, atau nilai keaktifan. Terlihat nilai rata-rata semua kelas XI IPS

masih berada dibawah KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75, artinya dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Sehingga diperlukan adanya sebuah tindakan yaitu memperbaharui model dan media pembelajaran yang tepat dan interaktif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan mengarahkan dan membimbing para peserta didik agar tetap mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung berlandaskan pada sintaks model pembelajaran yang telah dibuat.

Berkaitan dengan hal tersebut, seorang pendidik harus menyiapkan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga tidak membuat peserta didik jenuh dan dapat membantu meningkatkan minat belajar pada peserta didik, serta adanya teknologi dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran oleh pendidik untuk mempermudah proses pembelajaran dan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih luas (Isaeni & Nugraha, 2022, para. 6). Permana dan Kasriman (2022) dalam Alamsah et al., (2023:221) menyatakan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran yang efektif, terutama di era Industri 4.0 ini yang lebih mengedepankan teknologi dalam setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis Sumber Daya Manusia (SDM) di SMA Negeri 4 Tasikmalaya baik pendidik maupun peserta didik terbilang sangat akrab dengan penggunaan ponsel dalam kesehariannya. Seringkali, peserta didik lebih terfokus pada pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Salah satu media yang tepat untuk digunakan adalah media berbasis *website* yaitu *Google Sites*. *Google Sites* merupakan sebuah layanan dari *Google* sebagai *tools* untuk membuat situs yang dapat dimanfaatkan sebagai *e-learning* untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan peserta didik (Iskandar, 2021:312). Layanan ini bersifat *website e-learning* sehingga dapat diakses secara gratis oleh pendidik maupun peserta didik untuk dapat menunjang pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi dan digitalisasi yang membuat peserta didik tidak bosan.

Penggunaan media pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik jika tidak diterapkan dengan model pembelajaran yang tepat, model pembelajaran yang tepat yaitu model yang dapat memahami kebutuhan dan minat peserta didik, mendorong kolaborasi dan diskusi antar peserta didik, serta dapat mengaplikasikan teknologi dengan bijaksana sehingga membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. “Untuk itu diperlukan, upaya pencapaian kondisi dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif mengeluarkan pendapatnya dan menemukan konsepnya sendiri yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*” (Rahmayani et al., 2019:248). Model pembelajaran “*discovery learning* ialah rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku” (Widiastuty, 2022, para.2).

Model pembelajaran *discovery learning* sangat sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Iskandar, 2021:309) yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran, hasil penelitian menyatakan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* ternyata dapat menaikkan capaian prestasi belajar pada siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu, pada penelitian (Rahmayani et al., 2019:251) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran video dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih percaya diri, aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengharapkan

penggunaan *web google sites* dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi eksperiment* dengan bentuk *Nonequivalent control grup design*. Adapun variabel bebas pada penelitian ini yaitu media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning*. Dengan implementasi model pembelajaran yang terdiri dari pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, sampai dengan menarik kesimpulan. Dan untuk variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS SMAN 4 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah peserta didik 182 orang. Dengan pengambilan sampel yang digunakan jenis *purposive sampling*. Pertimbangan sampel yang diambil adalah dua kelas yang memiliki rata-rata nilai UAS yang tidak jauh berbeda. Adapun dua kelas yang diambil adalah kelas XI-IPS-4 dengan rata-rata nilai UAS sebesar 48,21 digunakan sebagai kelas eksperimen, dan kelas XI-IPS-5 dengan rata-rata nilai UAS 48,41 digunakan sebagai kelas kontrol.

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes dan non tes. Tes dalam penelitian ini berbentuk *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda (*multiple choice test*) dengan opsi jawaban lima pilihan yang diberikan kepada sampel untuk dikerjakan secara mandiri dan individu, dengan jawaban benar diberi nilai 1 dan jawaban salah atau jika soal tidak dijawab diberi nilai 0. Dan untuk teknik non tes yang digunakan adalah observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian Penelitian dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan yaitu diawali dengan pemberian *pretest* berupa soal pilihan ganda dengan indikator soal hasil belajar dari ranah kognitif C1 sampai C6 tanpa dilakukan proses pembelajaran terlebih dahulu pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya diberikan perlakuan atau *treatment* proses pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* untuk kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan, kemudian dilaksanakan dengan tes akhir atau *posttest* melalui soal pilihan ganda yang sama dengan *pretest* yang dikerjakan diawal sebelum perlakuan. Fitur-fitur yang dibuat dalam *Web Google Sites* dapat membuat kegiatan belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Fitur-fitur yang dirancang antara lain, fitur *dashboard*, fitur materi pembelajaran, fitur video pembelajaran, dan fitur *assessment* atau penugasan.

Hasil analisis deskriptif pada penelitian ini diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun ringkasan hasil pengolahan data analisis deskriptif dengan menggunakan SPSS 23.0 dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2 Ringkasan Hasil Analisis Deskriptif

	N	Minimal	Maksimal	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	38	19	74	43,18	13,928
Post Test Eksperimen	38	58	100	85,63	9,240

Pre Test Kontrol	34	10	58	36,97	13,033
Post Test Kontrol	34	42	100	73,24	12,630

Adapun hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dengan penggunaan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen

Jumlah Peserta Didik	Nilai Maksimal	Rata-Rata Nilai			Kriteria N-Gain
		Pretest	Posttest	N-Gain	
38	100	43,18	85,63	0,77	Tinggi

Sumber: Hasil Pengolahan Data Microsoft Excel

Dan untuk hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol

Jumlah Peserta Didik	Nilai Maksimal	Rata-Rata Nilai			Kriteria N-Gain
		Pretest	Posttest	N-Gain	
34	100	36,97	73,24	0,56	Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan Data Microsoft Excel

Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dapat dilihat dengan membandingkan nilai rata-rata *posttest* dan *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel 5 Perbedaan Hasil Nilai Rata-Rata Posttest dan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Nilai	
		Posttest	N-Gain
Eksperimen	38	85,63	0,77
Kontrol	34	73,24	0,56

Sumber: Hasil Pengolahan Data Microsoft Excel

Tabel 5 menunjukan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen yang menggunakan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional secara ceramah.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Pre Test Eksperimen	0,116	38	0,200
Post Test Eksperimen	0,103	38	0,200
Pre Test Kontrol	0,094	34	0,200
Post Test Kontrol	0,142	34	0,078

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23.0

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 6 semua data penelitian yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena nilai data yang diperoleh dari kedua kelas memiliki signifikansi lebih dari 5% atau 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	Sig.	Varsians
Pretest Eksperimen & Pretest Kontrol	0,130	0,720	Homogen
Posttest Eksperimen & Posttest Kontrol	3,546	0,064	Homogen

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23.0

Dari hasil tabel diatas maka data yang diperoleh memiliki varians yang homogen karena masing-masing nilai signifikansi dari data yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 5% atau 0,05.

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis Pertama

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis Pertama (Pretest-Posttest Kelas Eksperimen)

<i>Paired Sample T-Test</i>					
Data	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Eksperimen	38	43,18	-28,210	37	0,000
Posttest Eksperimen	38	85,63			

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23.0

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 lebih kecil dari pada 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama dapat diterima. Atau dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* sebelum dan sesudah perlakuan.

Hipotesis Kedua

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis Kedua (Pretest-Posttest Kelas Kontrol)

<i>Paired Sample T-Test</i>					
Data	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Kontrol	34	36,97	-13,282	33	0,000
Posttest Kontrol	34	73,24			

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23.0

Berdasarkan tabel 9 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 lebih kecil dari pada 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua dapat diterima, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran.

Hipotesis Ketiga

Tabel 10 Hasil Uji Hipotesis Ketiga

Data	N	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest Eksperimen	38	85,63	4,787	70	0,000
Posttest Kontrol	34	73,24	4,706	59,918	0,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23.0

Berdasarkan uji *independent sample t-test* diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari pada 0,05 maka keputusan yang diambil untuk hipotesis ketiga yaitu menerima hipotesis. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional setelah perlakuan.

Effect Size

Tabel 11 Hasil Uji Effect Size

Kelas					
Eksperimen			Kontrol		
Mean	Standar Deviasi	SD Gabungan	Mean	Standar Deviasi	SD Gabungan

85,63	9,240	11,066	73,24	12,630	11,066
-------	-------	--------	-------	--------	--------

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penulis

$$Effect\ Size : d = \frac{85,63-73,24}{11,066}$$

$$d = 1,12$$

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* pada tabel 11 dapat diketahui bahwa hasil yang didapatkan adalah sebesar 1,12 yang termasuk dalam interpretasi kuat karena $d > 1,00$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat efek yang sangat kuat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan Hasil Penelitian

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Melalui Penggunaan Media *Web Google Sites* Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning* Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Penggunaan teknologi saat ini telah menjadi hal yang umum. Salah satu media yang tepat untuk digunakan adalah media berbasis *website* yaitu *Web Google Sites*. Penggunaan Media *Web Google Sites* dikelas dapat mengantisipasi situasi demikian. Bruner menjelaskan bahwa terdapat tiga tahapan dalam perkembangan kognitif peserta didik yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Media *Web Google Sites* memungkinkan ketiga tahapan tersebut terjadi secara bersamaan. Ketiga tahapan tersebut terjadi saat peserta didik mengeksplorasi atau menggunakan *Web Google Sites* saat pembelajaran, yaitu dengan dihadapkannya fitur-fitur yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan *Web Google Sites* dalam lingkup pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, proses pembelajaran semakin interaktif, serta kemudahan akses terhadap pembelajaran secara mudah dan cepat. Penggunaan *Web Google Sites* sebagai salah satu media yang dipilih untuk memperbaharui penggunaan media di kelas yang masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dikelas dapat memberikan dampak positif seperti perhatian peserta didik yang lebih terfokus pada saat pembelajaran karena media *Web Google Sites* memiliki tampilan yang menarik sehingga efektivitas pembelajaran semakin meningkat.

Pemilihan media pembelajaran yang menarik tidak akan berjalan dengan baik jika tidak diterapkan dengan model pembelajaran yang tepat. Pada pelaksanaan penelitian, penggunaan media *Web Google Sites* dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Dimana model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan kemampuan peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki materi secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* pada saat penelitian berlangsung tampak peserta didik lebih interaktif saat proses pembelajaran, dengan turut melihat materi yang dipaparkan oleh pendidik melalui *Web Google Sites* sehingga peserta didik mengetahui secara terstruktur materi apa saja yang sedang dipaparkan oleh pendidik. Peserta didik juga terlibat aktif berinteraksi dengan pendidik pada saat diberikan beberapa pertanyaan oleh pendidik. Pendidik juga menyajikan soal-soal baik secara kelompok maupun individu dalam *Web Google Sites* yang dikerjakan oleh peserta didik dan kemudian dibahas secara bersama-sama dengan pendidik pada saat tahap *verification* (pembuktian).

Pembelajaran melalui *Web Google Sites* lebih berhasil membuat peserta didik memahami pembelajaran dibandingkan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini sesuai dengan prinsip Bruner bahwa pembelajaran secara penemuan cenderung lebih bertahan lama dan lebih mudah diaplikasikan dalam situasi yang berbeda. Pembelajaran berbasis *website* ini membuat peserta didik melakukan penemuan lebih banyak, karena mereka memiliki akses langsung pada *Web Google Sites* yang dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.

Penelitian yang dilaksanakan di kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dilaksanakan selama lima kali pertemuan, yang terdiri dari satu kali *pretest*, tiga kali perlakuan, dan satu kali *posttest*. Selama perlakuan berlangsung penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berbagai karakteristik peserta didik, yaitu dengan memanfaatkan gambar, video, dan visualisasi yang sudah dirancang peserta didik dapat lebih fokus pada pembelajaran yang bersifat audio visual sehingga ini mendukung proses kognitif mereka untuk mengaitkan informasi yang mereka dapat dengan materi yang sedang dipelajari. Dari adanya peningkatan yang terjadi penggunaan *Web Google Sites* membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efisien dengan melibatkan peserta didik secara interaktif dalam proses belajar mengajar dengan mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat. Yang mana dengan pemanfaatan tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal.

Media *Web Google Sites* dalam penelitian ini berperan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, menggali informasi, dan menyajikan bahan ajar secara terstruktur. Peserta didik saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Dengan kondisi yang demikian itu maka peserta didik lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, teori belajar kognitif oleh Jerome Bruner ini mendukung penggunaan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Model konvensional yang dilakukan saat penelitian adalah metode ceramah, yang diisi dengan menjelaskan materi diselingi dengan beberapa kesempatan bagi peserta didik bertanya untuk kemudian diberikan pembagian tugas atau latihan. Dalam pembelajaran konvensional yang dilaksanakan dikelas kontrol pendidik memiliki peran sebagai sumber utama informasi, ini membuat pembelajaran bersifat *teacher-centered* dimana pendidik yang mengarahkan jalannya pembelajaran, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik dirasa pasif hanya menerima pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik. Terlebih beberapa peserta didik merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan tersebut, bahkan beberapa dari mereka ada yang mengantuk, dan malah asik mengobrol dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan pemahaman materi yang kurang mendalam karena peserta didik tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam model konvensional, penyampaian materi dikelas sangat terbatas pada papan tulis, dan buku saja. Peserta didik umumnya mengandalkan materi yang sudah disajikan oleh pendidik dan tidak melakukan eksplorasi materi lebih lanjut. Hal tersebut membuat pembelajaran terbatas hanya mengerjakan soal saja sesuai dengan intruksi pendidik, membuat keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri sangat minim. Berlandaskan pada teori kognitivisme Jerome Bruner, bahwa pengetahuan yang diperoleh secara pasif tidak akan bertahan

lama dan sulit untuk diterapkan secara berkelanjutan. Peserta didik hanya bisa mengingat informasi dalam jangka pendek tanpa pemahaman yang mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas kontrol tanpa menggunakan media seringkali bersifat monoton, dimana pada setiap pembelajaran berlangsung aktivitas peserta didik yang berulang-ulang mendengarkan materi secara ceramah juga mengerjakan soal latihan hanya secara individu saja, hal tersebut menyebabkan motivasi belajar mereka masih rendah, terutama bagi peserta didik yang merasa metode pembelajaran konvensional ini tidak menarik. Selain itu tanpa media interaktif pembelajaran cenderung lebih berfokus pada hasil akhir seperti nilai tes, membuat pengetahuan yang diperoleh peserta didik tidak bertahan lama, karena peserta didik hanya menerima informasi tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Meskipun proses belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda, namun kemampuan hasil belajar peserta didik kelas kontrol juga meningkat meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan. Berdasarkan fakta yang penulis peroleh di lapangan saat penelitian, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran konvensional dapat dilakukan dengan bantuan pendidik secara sungguh-sungguh untuk mendukung proses pembelajaran tersebut secara baik. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional masih bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi hasil yang diperoleh lebih kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *Discovery Learning*.

Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Melalui Penggunaan Media *Web Google Sites* Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Kelas Kontrol Menggunakan Model Konvensional Sesudah Perlakuan

Pembelajaran dengan menggunakan media *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media *Web Google Sites* merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran *Web Google Sites* yang dikemas dalam bentuk fitur yang menarik membuat peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipaparkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Melalui tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *discovery learning* di kelas eksperimen peserta didik menjadi lebih aktif karena dalam proses pembelajarannya peserta didik menemukan dan menyelidiki sendiri atas pengetahuan yang mereka temukan. Penerapan model *discovery learning* di kelas eksperimen terbukti cukup ampuh dan efektif untuk digunakan, dengan model pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik serta membuat peserta didik dapat belajar lebih mandiri dari sebelumnya, sehingga membuat peserta didik lebih kreatif dari biasanya. Oleh karena itu, media *Web Google Sites* dirancang untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar yang interaktif antara pendidik dengan peserta didik. Melalui media *Web Google Sites* peserta didik aktif dalam menggali pemahaman baru melalui fitur video pembelajaran yang disajikan, dan beradaptasi dengan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan serta tingkat pemahaman mereka. Dengan demikian, media *Web Google Sites* menjadi media yang efektif dalam mendukung proses peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kondisi tersebut berbeda dengan proses pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol, pembelajaran lebih berpusat kepada pendidik sebagai sumber informasi, sementara di kelas eksperimen, setiap peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Di kelas kontrol proses pembelajaran lebih menitikberatkan pada prinsip *teacher centered learning*. Sehingga pembelajaran lebih banyak berpusat pada pendidik. Kondisi demikian berakibat pada suasana kelas yang kurang kondusif

karena peserta didik merasa jenuh dengan situasi yang terjadi dan ditambah dengan peserta didik yang kurang terlibat secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik yang menyebabkan peserta didik mendapatkan nilai yang rendah atau kurang dari ketuntasan KKM. Selain itu, kurang aktifnya peserta didik dalam proses mencari informasi membuat peserta didik jenuh dalam pembelajaran yang menyebabkan tidak fokus untuk mendapatkan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik sehingga hasil pembelajaran yang dihasilkan tidak cukup memuaskan. Di kelas kontrol setelah dilakukan *posttest*, peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik dirasa masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil nilai *posttest* kelas kontrol yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Jika penerapan kedua kelas dilakukan secara optimal tanpa adanya hambatan, memungkinkan peningkatan hasil belajar peserta didik akan diperoleh nilai yang lebih tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* lebih mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti yang sebagaimana sudah dijelaskan di atas. Hal ini diperkuat dengan penelitian Iskandar (2021:317) yang menyimpulkan bahwa melalui model *discovery learning* dan pemanfaatan media *google sites*, peserta didik dapat memaksimalkan potensi dan kemampuan dirinya dalam kegiatan belajar dan terciptanya suasana yang nyaman dan menyenangkan. Hingga pada akhirnya dapat membantu peserta didik dalam pencapaian ketuntasan kompetensinya. Selain itu pembelajaran pun menjadi lebih bermakna. Hal ini berarti teori kognitif Jerome Bruner dengan teori *discovery learning* yang berpendapat bahwa perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Dengan memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif, peserta didik memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan mampu mentransfer pengetahuan mereka ke situasi lain. Maka pada penelitian ini menerima adanya teori kognitif Jerome Bruner dengan teori *Discovery Learning*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, analisis data, dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi materi kerja sama ekonomi internasional di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024. Selain itu, berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka dapat ditarik kesimpulan : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* sebelum dan sesudah perlakuan, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan, dan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen melalui penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan.

Saran

Berdasarkan pembahasan, simpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Maka penulis menyarankan : Bagi peserta didik, perkembangan teknologi dapat membantu memudahkan proses pembelajaran. Namun, peserta didik harus bisa memanfaatkan fasilitas teknologi dengan bijak

untuk keperluan pembelajaran bukan untuk hal-hal negatif yang dapat menjerumuskan peserta didik. Bagi guru, penggunaan *Web Google Sites* dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menjadi salah satu referensi media beserta model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Bagi sekolah, hendaknya memperhatikan pemenuhan alat-alat atau media yang akan menunjang pembelajaran, agar pendidik dapat berkreasi dalam pemilihan model maupun media pembelajaran sehingga tercapainya peningkatan hasil belajar. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan segala kekurangan dalam penelitian ini dan terus memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sumber belajar karena teknologi informasi akan terus mengalami perkembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <http://journal.civiliza.org/index.php/gej/article/view/177>
- Fikri, E. K., Solihat, A. N., & Aisyah, I. (2023). Penggunaan Media Chatbot dalam Model Pembelajaran Direct Instruction sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Journal*, 1(3), 335–351. <https://journal.civiliza.org/index.php/gej/article/view/210>
- Isaeni, N., & Nugraha, A. (2022). *Teknologi dalam Transformasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Gurudikdas.Kemdikbud.Go.Id. <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/teknologi-dalam-transformasi-pembelajaran-kurikulum-merdeka>
- Iskandar. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pincis Proceedings: Palangka Raya International Conference on Islamic Studies*, 1(1), 209–318. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PICIS/article/view/619>
- Rachmawati, T., & Daryanto. (2015). *TEORI BELAJAR dan PROSES PEMBELAJARAN yang mendidik* (Cetakan I). GAVA MEDIA.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 246–253. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Widiastuty. (2022). *Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar*. Gramedia.Com. <https://www.gramedia.com/best-seller/discovery-learning/>