

ABSTRAK

**“PENGEMBANGAN RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS
MASALAH DENGAN *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MATERI
PENINGGALAN SEJARAH KELAS 4 SD”**

Dimas Kurnia Adi

Universitas Sanata Dharma

2023

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya rancangan pembelajaran yang berbasis masalah dengan menggunakan *google classroom*, serta pemahaman siswa mengenai materi peninggalan sejarah Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran berbasis masalah dengan *google classroom* untuk materi peninggalan sejarah kelas 4 SD. Penelitian yang dipakai adalah penelitian *Reasearch and Development* (RnD). Model yang dipakai peneliti untuk pengembangan adalah model ADDIE. Obyek penelitian adalah 8 peserta didik yang ada di kelas IV SD Negeri Depok 1. Subyek penelitian ini adalah rancangan pembelajaran berbasis masalah dengan *google classroom* untuk materi peninggalan sejarah kelas 4 SD. Instrumen yang dipakai dalam penelitian meliputi observasi, kuesioner, dan wawancara. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. 1) Pengembangan rancangan pembelajaran berbasis masalah dengan *google classroom* untuk materi peninggalan sejarah kelas 4 SD dilakukan berdasarkan langkah-langkah dalam tahap ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. 2) Kualitas *learning management system* dengan *google classroom* berdasarkan hasil uji validitas isi oleh 2 dosen dan 2 guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan, termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan skor rerata 3,61 dengan rekomendasi “Tidak Perlu Revisi”. Namun peneliti tetap melakukan revisi untuk memperbaiki produk.

Kata kunci: *google classroom, problem based learning*, materi peninggalan sejarah.

ABSTRACT

**“DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING DESIGN WITH
GOOGLE CLASSROOM FOR 4TH GRADE HISTORICAL HERITAGE
MATERIALS”**

Dimas Kurnia Adi

Sanata Dharma University

2023

This research is motivated by the absence of a problem-based learning design using Google Classroom, as well as students' understanding of Indonesian historical heritage material. This study aims to develop a problem-based learning design with Google Classroom for 4th grade historical heritage material. The research used is Research and Development (RnD) research. The model used by researchers for development is the ADDIE model. The research object was 8 students in class IV SD Negeri Depok 1. The subject of this research was a problem-based learning design with Google Classroom for class 4 SD historical heritage material. Instruments used in research include observation, questionnaires, and interviews. The data analysis technique used in the research is qualitative and quantitative data analysis techniques.

The research results are as follows. 1) The development of a problem-based learning design with google classroom for 4th grade historical heritage material is carried out based on the steps in the ADDIE stage, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. 2) The quality of the learning management system with Google Classroom is based on the results of the content validity test by 2 lecturers and 2 teachers on a scale of 1-4 overall, included in the "Very Good" category with an average score of 3,61 with a recommendation of "No Need for Revision". However, researchers still make revisions to improve the product.

Keywords: google classroom, problem based learning, historical heritage material.