

## Pengembangan Media Digital Berbasis Wixsite pada Mata Pelajaran IPAS untuk Merancang Program Intervensi bagi Peserta Didik dengan Hambatan Konsentrasi dan Hiperaktivitas (ADHD) Kelas IV Sekolah Dasar

Nesa Dwi Aprilia, Universitas PGRI Madiun

Annisa Safa Nur Aini, Universitas PGRI Madiun

Anisa Lailatul Fadlilah ✉, Universitas PGRI Madiun

Riska Awaluhikmah, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ [nesaaprilia719@gmail.com](mailto:nesaaprilia719@gmail.com) , [annisasafa37@gmail.com](mailto:annisasafa37@gmail.com) , [alailatulfadlilah@gmail.com](mailto:alailatulfadlilah@gmail.com) ,  
[riskaawalul217@gmail.com](mailto:riskaawalul217@gmail.com) , [endang@unipma.ac.id](mailto:endang@unipma.ac.id)

---

**Abstract:** This study aims to develop Wixsite based digital learning media in IPAS subjects to design intervention programs for students with concentration and hyperactivity disorders (ADHD) grade IV SD. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, this media was validated by material and media experts, and tested on 32 students. The validation results showed a feasibility percentage of 89.70% from material experts and 86.25% from media experts, indicating the media is very feasible to use. Student responses were also positive, with 89.89% stating Wixsite was helpful and interesting for learning. This Wixsite media contains materials, videos, games, and interactive questions that encourage focus, engagement, and understanding of the concept of types of work based on geographical location in a more enjoyable way. The results of this study indicate that Wixsite has the potential to be a supporting media for ADHD-friendly IPAS learning in an inclusive environment.

**Keywords:** Wixsite, learning media, IPAS, ADHD, inclusive learning, R&D, ADDIE

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Wixsite* pada mata pelajaran IPAS untuk merancang program intervensi bagi peserta didik dengan hambatan konsentrasi dan hiperaktivitas (ADHD) kelas IV SD. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, media ini divalidasi oleh ahli materi dan media, serta diuji coba kepada 32 siswa. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan 89,70% dari ahli materi dan 86,25% dari ahli media, menunjukkan media sangat layak digunakan. Respon siswa juga positif, dengan 89,89% menyatakan *Wixsite* membantu dan menarik untuk pembelajaran. Media *Wixsite* ini berisi materi, video, games, dan soal interaktif sehingga mendorong fokus, keterlibatan, dan pemahaman konsep jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis secara lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Wixsite* berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran IPAS yang ramah anak ADHD dalam lingkungan inklusif.

---

**Kata kunci:** *Wixsite*, media pembelajaran, IPAS, ADHD, pembelajaran inklusif, R&D, ADDIE

---



## PENDAHULUAN

Dalam pendidikan inklusif, perhatian terhadap peserta didik dengan tantangan konsentrasi terutama anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) menjadi sangat krusial. Menurut (Syifa et al., 2024) Anak dengan gangguan ADHD merupakan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatian pada sebagian besar tugas yang diberikan kepada mereka. Sedangkan menurut (Maimun et al., 2025) ADHD dapat diartikan sebagai suatu hambatan yang ditandai dengan munculnya satu atau lebih karakteristik tertentu secara konsisten dalam jangka waktu yang lama. Karakteristik tersebut meliputi kurangnya perhatian, perilaku hiperaktif, dan tindakan impulsif yang ditunjukkan oleh anak yang mengalami kondisi ini.

ADHD pada anak kelas IV Sekolah Dasar kerap menimbulkan kesulitan dalam mempertahankan fokus, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas, sehingga membutuhkan pendekatan pengajaran dan intervensi yang lebih adaptif. ADHD pada anak kelas IV Sekolah Dasar sering kali menimbulkan kesulitan dalam mempertahankan fokus, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas, sehingga membutuhkan pendekatan pengajaran dan intervensi yang lebih adaptif. Riset (Maharani Suradi & Prasetyo, 2022) & (Wenno & Amelia, 2023) tantangan dalam penerapan pembelajaran daring, khususnya blended learning, di kelas inklusif: anak ADHD sering terputus konsentrasinya tanpa interaksi tatap muka yang efektif.

Pada lima tahun terakhir, muncul tren positif dalam pemanfaatan media digital sebagai alat bantu non-farmakologis untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan belajar anak dengan ADHD. Menurut penelitian (Khair et al., 2023) menyebutkan bahwa media literasi digital berbasis Android terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa ADHD di kelas inklusi SD, dengan tingkat validitas media mencapai 0,89 dan efektivitas mencapai 91%. Selain itu, (Alzhraney, 2023) menemukan bahwa media gamifikasi dalam proses pembelajaran secara nyata meningkatkan konsentrasi peserta didik ADHD.

Pada berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa teknologi digital seperti latihan otak, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat membantu anak-anak penyandang ADHD untuk lebih fokus, mengingat lebih baik, dan mengendalikan diri. Salah satu contohnya adalah EndeavorRx, sebuah permainan terapi digital yang telah disetujui oleh badan pengawas obat dan makanan di Amerika Serikat (FDA), dan terbukti secara ilmiah bisa meningkatkan kemampuan fokus anak usia sekolah (Zhao et al., 2024). Sejalan dengan perkembangan tersebut, *Wixsite* merupakan salah satu platform yang memiliki potensi besar dalam pengembangan media digital berbasis web yang interaktif dan mudah diakses. Platform ini memungkinkan integrasi berbagai elemen pembelajaran seperti kuis, video, modul interaktif, serta fitur pemantauan kemajuan belajar peserta didik. Fitur-fitur tersebut sangat relevan untuk digunakan dalam merancang program intervensi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan hambatan konsentrasi dan hiperaktivitas (ADHD). Dengan pemanfaatan media ini, guru mata pelajaran IPAS dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, menarik, serta mendukung proses pembelajaran yang inklusif.

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan media digital berbasis *Wixsite* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai salah satu strategi intervensi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan hasil belajar peserta didik ADHD di kelas IV SD. Dengan menggabungkan dukungan hasil riset terkini dan teknologi yang mudah dijangkau, diharapkan intervensi ini memberi manfaat nyata bagi siswa dan mempermudah guru dalam praktik pembelajaran inklusif.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan kerangka kerja ADDIE. Proses dimulai dari studi pendahuluan melalui

wawancara terstruktur bersama guru kelas II, untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan pembelajaran. Data hasil wawancara dianalisis menggunakan langkah-langkah ADDIE Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi seperti yang umum digunakan dalam pengembangan media digital yang berkualitas dan sesuai kebutuhan pengguna (Ariani et al., 2023).

Dari tahap analisis, terungkap bahwa dibutuhkan stimulus khusus untuk mengatasi hambatan belajar, sehingga peneliti merancang media pembelajaran berbasis *Wixsite*. Produk ini selanjutnya divalidasi oleh tiga pihak: ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV. Tujuannya adalah memberikan saran dan masukan agar media tersebut menjadi lebih valid dan praktis dalam konteks pembelajaran nyata.

Setelah revisi, media siap untuk diuji coba terbatas pada seluruh siswa kelas IV SDN Kedungprahu 2 (32 siswa: 23 perempuan dan 9 laki-laki). Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berbentuk skala Likert sederhana (pilihan 'Ya'/'Tidak'), yang kemudian diubah menjadi skor numerik untuk memudahkan analisis. Teknik ini umum dipakai dalam penelitian pendidikan untuk mengukur persepsi dan merubah data kuantitatif menjadi data kualitatif melalui analisis skala Guttman (Ristiyanto et al., 2023).

**Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa**

Respon Siswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

Hasil data yang didapatkan dari angket respon siswa, selanjutnya dapat dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dalam penelitian ini, data yang telah terkumpul dianalisis terlebih dahulu untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk media yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar dalam melakukan revisi agar media yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan informasi dari responden. Angket ini disusun dalam bentuk non-tes dengan menggunakan skala Likert, yang menurut Kurniawati & Judisseno (2020) efektif dalam mengukur sikap, pandangan, serta persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Skala yang digunakan terdiri dari empat tingkatan penilaian, mulai dari skor 1 hingga 4. Seluruh data responden kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dan hasilnya dijadikan pedoman untuk menentukan langkah revisi yang diperlukan. Adapun pedoman pemberian skor sebagai berikut:

**Tabel 2. Pedoman Penskoran ahli materi dan ahli media**

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Layak
4	Sangat Layak

Persentase yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam pernyataan kualitatif untuk memberikan gambaran yang lebih bermakna mengenai hasil yang dicapai seperti pada table berikut:

**Tabel 3. Range Persentase Kualitatif**

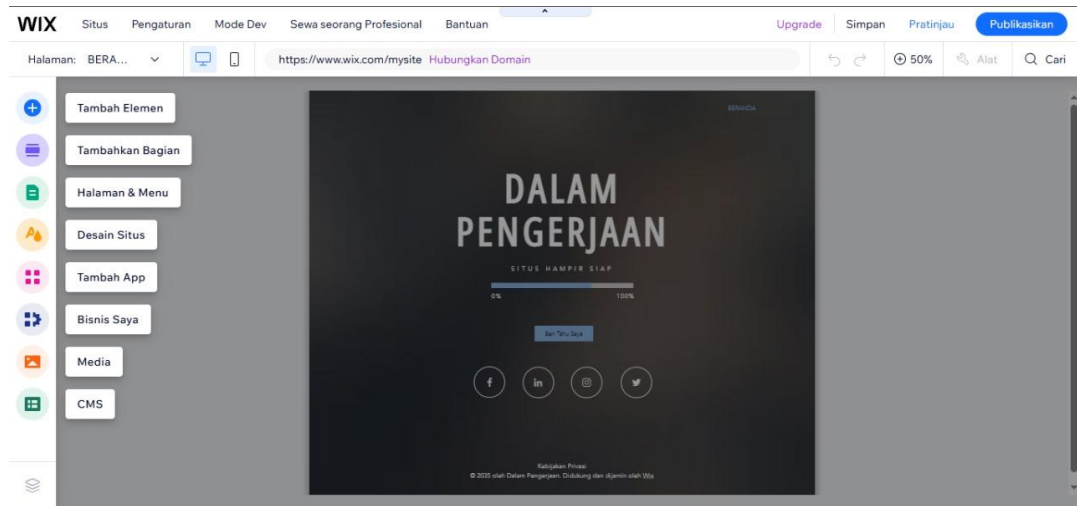
Range	Keterangan
0%-20%	Kurang
26%-50%	Cukup
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

## HASIL DAN PEMEBAHASAN

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Wixsite* untuk merancang program intervensi bagi peserta didik dengan hambatan konsentrasi dan hiperaktivitas (ADHD) kelas IV dilakukan melalui lima tahapan dalam model ADDIE:

Tahapan Analisis (*Analyze*) pada tahap pertama penelitian pengembangan ini, Pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui hal yang penting mengenai adanya suatu pengembangan sebuah produk. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh peserta didik penyandang ADHD (Hambatan Konsentrasi dan Hiperaktivitas) pada pembelajaran IPAS kelas IV, dan untuk mengetahui media apa yang sesuai digunakan pada peserta didik penyandang ADHD (Hambatan Konsentrasi dan Hiperaktivitas) untuk merancang program intervensi pada materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis. Selanjutnya, peneliti memeriksa perlengkapan dalam pembuatan media, yaitu media pembelajaran berbasis *wixsite*, yang dapat diakses melalui link berikut: <https://alailatulfadlilah.wixsite.com/sobatedu-2>

Pada tahap kedua, yaitu desain (*design*). Peneliti saat ini mulai membuat konten dan media untuk dimasukkan ke sirus web yang dibuat di *Wixsite*. Tahapan ini dimulai dengan menentukan konsep latar belakang yaitu bertemakan ceria karena situs ini ditujukan untuk anak kelas 4. Membuat *storyboard* untuk memudahkan siswa mengakses dan memilih menu sesuai dengan urutan yang diinginkan oleh peneliti seperti halaman utama terdapat menu lalu menu tujuan di dalamnya berisikan materi ajar tentang jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis, kemudian terdapat menu *games* yang berisikan 7 soal kuis, selanjutnya di menu video terdapat video pembelajaran tentang jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis, lalu dibagian menu latihan soal terdapat beberapa latihan soal, dan yang terakhir di menu *about* berisikan tentang informasi pembuat situs. Konsep tata letak yang dibuat menjadi lima menu utama yaitu *home*, materi dan video, *games*, soal, *about*, sedangkan isi materi mengenai jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis, serta gambar dan font animasi supaya media pembelajaran *Wixsite* lebih menarik lagi.



Gambar 2. Desain Awal

Tahap pengembangan (*Development Stage*). Tahap ketiga ini akan memuat desain yang telah dibuat ke dalam media berbasis web *Wixsite*. Di bawah ini adalah hasil dari media *Wixsite*.

a. **Halaman Utama**

Menu halaman utama menampilkan tampilan awal situs web, yang mencakup sampul dan daftar menu. Terdapat lima menu yang disajikan yaitu antara lain: Home, materi dan video pembelajaran, *games*, soal, dan about. Gambar berikut menunjukkan tampilan halaman utama.



Gambar 3. Tampilan Halaman

Utama

b. **Materi dan video pembelajaran**

Tampilan konten materi dan video berisikan materi bahan ajar tentang jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis. Untuk halaman materi terdapat penjelasan mengenai kondisi geografis Indonesia, ciri-ciri yang dimiliki 3 daerah berbeda (dataran tinggi, dataran rendah, pantai), jenis-jenis pekerjaan pada 3 daerah berbeda. Kemudian isi dari video pembelajaran ini merupakan contoh jenis-jenis pekerjaan berdasarkan geografis beserta penjelasannya. Sumber video yang kami ambil berasal dari *youtube*, berikut link video tersebut <https://youtu.be/yCPh2BRe4SY> Tujuan dari halaman ini untuk menambah pengetahuan dan membantu siswa dalam memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan berdasarkan geografis. Berikut tampilan dari halaman materi dan video pembelajaran.

The screenshot shows the Sobatec website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Log In', 'SEARCH', and menu items: 'HOME', 'Materi Pembelajaran', 'LKPD', 'Games', and 'ABOUT'. The main heading is 'Materi Pembelajaran'. The content area includes a paragraph about Indonesia's geographical diversity, a map of Indonesia, and a section titled 'BAB 1 PEKERJAAN PADA DAERAH DATARAN TINGGI'. This section defines highland regions and lists five specific areas in Indonesia. It also includes a photograph of a mountainous landscape and a list of uses for these areas, such as for agriculture, tourism, and water supply. The text concludes with a definition of a farmer (petani) and the importance of agriculture in highland regions.

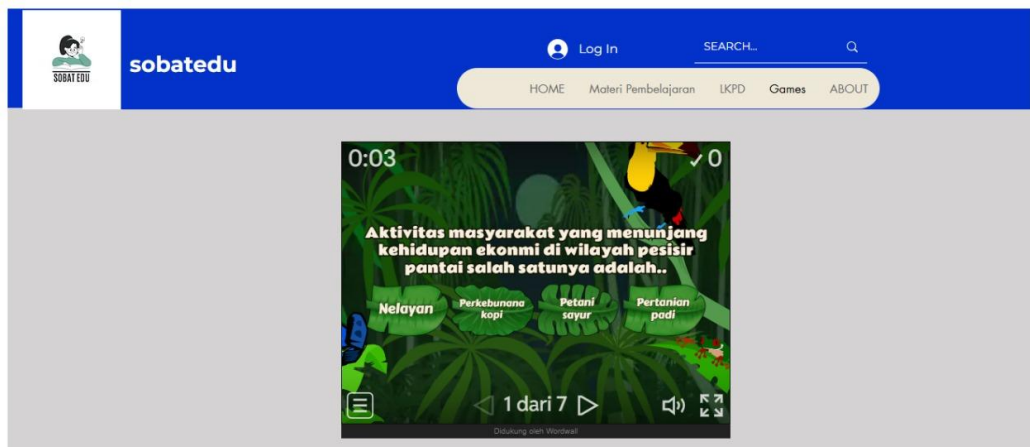
Gambar 4. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran



Gambar 5. Tampilan Video di Dalam Materi Pembelajaran

c. Game

Tampilan dalam games berisikan soal sederhana mengenai materi yang dibahas. Bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Games ini menggunakan wordwall, soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah tujuh soal yang berisikan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis dimana dalam tujuh soal ini berisikan mengenai deskripsi jenis-jenis pekerjaan di dataran tinggi dan dataran rendah.



Gambar 6. Tampilan game di Dalam Materi Pembelajaran

d. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

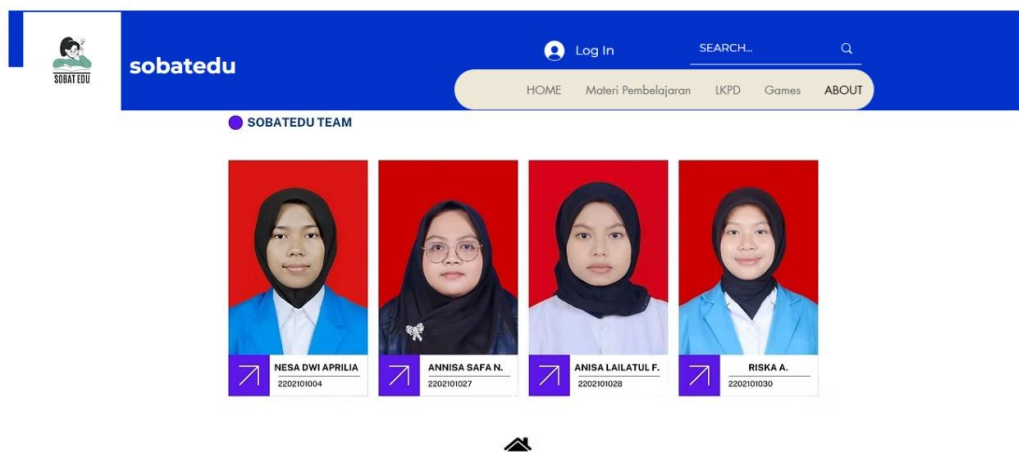
Soal merupakan bagian dari media pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dalam media digital berbasis *Wixsite* ini, pengukuran pemahaman siswa dilakukan melalui *live worksheet*, yang berbentuk uraian sebanyak 2 latihan soal. Pada soal latihan pertama berisi tentang menarik garis yang sesuai dengan profesi yang ada, di dalam latihan soal pertama terdapat 5 soal. Sedangkan pada Latihan soal 2 siswa diminta untuk mengidentifikasi dan menuliskan nama pekerjaan yang cocok dengan kondisi bentang alam beserta benda atau barang yang dihasilkan dari pekerjaannya. Dalam latihan soal ini terdapat 5 soal. Berikut tampilan dari halaman ini.



Gambar 7. Tampilan LKPD di Dalam Materi Pembelajaran

e. *About*

Halaman ini berisikan tentang informasi pembuat media pembelajaran *Wixsite* ini. Berikut merupakan tampilan dari halaman ini:



Gambar 8. Tampilan *about* di Dalam Materi Pembelajaran

Untuk mengakses media pembelajaran berbasis *wixsite* materi jenis-jenis profesi berdasarkan letak geografis yang sudah dikembangkan ini, klik pada link berikut; <https://alailatulfadlilah.wixsite.com/sobatedu-2/games>

Setelah dirancang dan dikembangkan selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah uji validasi yang melibatkan validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *Wixsite*, sekaligus memastikan bahwa media tersebut sesuai dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran berbasis *web Wixsite* ditunjukkan pada rincian dibawah ini:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi ini menggunakan alat ukur berupa angket dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	Skala Nilai	
			3	4
1.	Pembelajaran	1. Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran.		✓
		2. Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	✓	
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓
		4. Materi sesuai dengan kurikulum saat ini.	✓	
		5. Topik disajikan dengan jelas.		✓
		6. <i>Wixsite</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa ADHD.	✓	
		7. <i>Wixsite</i> sesuai dengan karakteristik siswa ADHD.		✓
		8. <i>Wixsite</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.		✓
		9. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas.		✓
		10. Media <i>Wixsite</i> dapat memotivasi siswa ADHD dalam pembelajaran.	✓	
2.	Materi	1. Muatan materi dalam <i>Wixsite</i> jelas dan mudah dipahami.		✓
		2. Media <i>Wixsite</i> memudahkan siswa memahami konsep.		✓
		3. Penyajian materi dalam bentuk bacaan yang menarik.	✓	

		4. Penggunaan 1238ahasa dipahami dengan jelas.	✓	
		5. Tersedia kuis, video, soal yang menarik.		✓
		6. Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi.	✓	
		7. Media <i>Wixsite</i> dapat memotivasi siswa ADHD.		✓
Jumlah Skor		61		
Skor Maksimal		68		
Persentase Skor		$P = \frac{61}{68} \times 100 = 89,70\%$		

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, yaitu guru sebagai validator, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yaitu materi pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil presentase kelayakan yang diperoleh, yaitu sebesar 89,70%. Angka tersebut menunjukkan bahwa materi memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak,

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Proses Validasi menggunakan alat ukur berupa angket dengan hasil sebagai berikut.

NO.	Aspek	Indikator	Skala Nilai	
			3	4
1.	Tampilan	1. Desain <i>cover Wixsite</i> menarik untuk siswa ADHD.	✓	
		2. Ilustrasi disajikan secara jelas dan menarik.	✓	
		3. <i>Background</i> konsisten.		✓
		4. Proporsi warna sesuai.		✓
		5. Tata letak teks dan gambar seimbang.		✓
		6. Pemilihan jenis huruf sesuai.		✓
		7. Pemilihan ukuran huruf sesuai.	✓	
		8. Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi.	✓	
		9. Kalimat yang digunakan sederhana.	✓	

		10. Menu dan tombol navigasi mudah digunakan.		✓
		11. Terdapat suara dan animasi gerak.	✓	
2.	Bahan Media	1. Media <i>Wixsite</i> mudah dan aman saat dioperasikan.		✓
		2. Setiap page memiliki desain yang konsisten.		✓
		3. Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana.		✓
		4. Terdapat berbagai teks, gambar, video, kuis dan soal pembelajaran.		✓
3.	Pembelajaran	1. <i>Wixsite</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa ADHD.	✓	
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓	
		3. Menyajikan materi pembelajaran dengan terstruktur.	✓	
		4. Materi relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa ADHD.	✓	
		5. Media <i>Wixsite</i> dapat memotivasi siswa ADHD dalam kegiatan pembelajaran.	✓	
Jumlah Skor		69		
Skor Maksimal		80		
Persentase		$P = \frac{69}{80} \times 100 = 86,25\%$		

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh guru sebagai validator ahli media, media pembelajaran berbasis *Wixsite* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil persentase kelayakan sebesar 86,25%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan hasil tersebut, media ini dianggap telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Beberapa saran perbaikan disampaikan oleh ahli untuk menyempurnakan modul. Pada bagian capaian pembelajaran, ahli menyarankan agar isinya

disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah capaian pembelajaran dirumuskan, langkah selanjutnya adalah menyusun kisi-kisi soal agar soal yang dibuat benar-benar sesuai dengan capaian tersebut. Untuk bagian soal, ahli menyarankan agar fokus pada materi jenis-jenis profesi berdasarkan letak geografis, khususnya tentang gambaran mengenai profesi yang berada di dataran tinggi, dataran rendah, maupun perkotaan. Pada platform *Wixsite*, menu materi disarankan hanya memuat penjelasan mengenai deskripsi profesi beserta contohnya. Sementara itu, untuk media evaluasi seperti *wordwall*, ahli menyarankan agar minimal terdapat 5 soal yang diberikan kepada siswa.

Dari hasil penilaian validasi para ahli, dapat disimpulkan bahwa media digital berbasis *Wixsite* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai layak untuk diujicobakan dengan catatan perlu dilakukan beberapa perbaikan. Perbaikan ini mengacu pada masukan dan saran yang telah diberikan oleh para validator. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya dalam merancang program intervensi bagi peserta didik dengan Hambatan Konsentrasi dan Hiperaktivitas (ADHD) pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Pada tahap keempat ini dilakukan uji coba media pembelajaran digital berbasis *Wixsite* kepada siswa kelas IV. Dalam proses ini, siswa sebagai responden diberikan angket untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media serta kualitas pembelajaran yang disajikan melalui *Wixsite*. Penilaian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam memahami materi jenis-jenis profesi berdasarkan letak geografis. Hasil tanggapan siswa disajikan dalam Tabel 6 berikut.

**Tabel 6. Hasil Respon Siswa**

NO	Pertanyaan	Frekuensi	
		YA	TIDAK
1.	Saya merasa terbantu belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Wixsite</i> .	29	3
2.	Tampilan media <i>Wixsite</i> menarik dan mudah dipahami.	30	2
3.	Isi materi di media <i>Wixsite</i> mudah saya mengerti.	28	4
4.	Saya bisa membuka media <i>Wixsite</i> dengan mudah.	26	6
5.	Saya ingin belajar lagi memakai media ini di pelajaran berikutnya.	31	1
6.	Saya mengalami kesulitan saat menggunakan media ini.	25	7
<b>Jumlah</b>		169	19
<b>Presentase</b>		89,89	10,10

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wixsite* menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 89,89% siswa menyatakan YA bahwa *Wixsite* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran jenis-jenis profesi berdasarkan letak

geografis. Sementara itu, 10,10% siswa menyatakan TIDAK. Yang menunjukkan bahwa media *Wixsite* diterima dengan baik oleh siswa kelas IV khususnya siswa ADHD sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan kemampuan membaca teks deskripsi.

Setelah dilakukan uji validasi, para validator menyampaikan sejumlah masukan yang bersifat konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut media digital berbasis *Wixsite* ini. Beberapa rekomendasi yang diusulkan meliputi: 1) media pembelajaran ini dinilai memiliki peluang untuk diintegrasikan sebagai program resmi di lingkungan sekolah; 2) proses pengembangannya disarankan untuk diteruskan hingga tahap diseminasi dan pemanfaatan oleh audiens yang lebih luas; 3) cakupan penggunaan media sebaiknya diperluas ke sekolah-sekolah lain agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih merata; dan 4) penyajian materi di dalam media perlu dikemas dengan tampilan yang lebih menarik dan komunikatif, sehingga lebih mudah dipahami, khususnya oleh siswa ADHD di kelas IV.

Tahap Penilaian (*Evaluation*) merupakan fase penutup dalam model pengembangan ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap media digital berbasis *Wixsite* yang telah dirancang. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki berbagai kekurangan yang masih ada, sekaligus mengantisipasi kemungkinan hambatan saat media digunakan dalam pembelajaran IPAS. Secara khusus, evaluasi ini bertujuan memastikan media dapat secara efektif membantu siswa kelas IV dalam menganalisis jenis-jenis profesi berdasarkan letak geografis.

Penggunaan *Wixsite* sebagai media pembelajaran digital memberikan sejumlah manfaat penting bagi siswa maupun pendidik, khususnya dalam pembelajaran IPAS untuk merancang program intervensi bagi peserta didik dengan hambatan konsentrasi dan hiperaktivitas (ADHD). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Suriansyah & Indrawati, 2022) membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis web melalui desain *Wixsite* mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media ini juga telah dinilai sangat layak oleh para ahli dan efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar kognitif. Selain itu, studi yang dilakukan oleh (Iswanto et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* dengan model pengembangan ADDIE tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong terwujudnya interaksi pembelajaran yang lebih aktif di kelas. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi *Wixsite* dalam pembelajaran IPAS berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih modern, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi jenis-jenis profesi berdasarkan letak geografis.

Media pembelajaran berbasis *Wixsite* memiliki sejumlah keunggulan, khususnya pada aspek tampilan yang lebih menarik dan interaktif. Platform ini menyediakan berbagai template modern serta fitur desain yang fleksibel, sehingga memungkinkan tampilan media dapat disesuaikan dengan karakteristik materi maupun gaya belajar peserta didik. Dukungan animasi, transisi, dan tata letak yang dinamis turut memperkuat pembelajaran berbasis visual. Selain itu, *Wixsite* juga menawarkan fitur tambahan seperti integrasi media sosial, formulir interaktif, efek visual, serta sistem drag and drop yang memudahkan pengguna dalam mengatur konten.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaannya. Kompleksitas fitur yang ditawarkan menuntut keterampilan desain serta waktu

adaptasi yang lebih bagi guru atau pengguna pemula. Dibandingkan platform sejenis yang lebih sederhana, proses pembuatan media di *Wixsite* cenderung memerlukan usaha ekstra untuk mencapai hasil optimal. Selain itu, beberapa fitur penting, seperti kapasitas penyimpanan yang memadai dan tampilan bebas iklan, hanya tersedia pada layanan berbayar. Hal ini berpotensi mengganggu kenyamanan peserta didik saat mengakses materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *Wixsite* perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta mempertimbangkan kesiapan sumber daya yang dimiliki.

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wixsite* terbukti efektif membantu siswa ADHD dalam pembelajaran IPAS kelas IV dengan tampilan interaktif, materi yang mudah dipahami, serta aktivitas games yang menarik. Validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dan respon siswa mendukung penggunaannya sebagai media belajar yang menyenangkan. *Wixsite* juga mempermudah guru dalam merancang intervensi pembelajaran yang adaptif sesuai karakteristik anak ADHD. Dengan demikian, penggunaan *Wixsite* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis dalam pembelajaran inklusif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alzhraney, T. S. (2023). Labeling is not the Issue: The Benefits of Labeling Children with Learning Disabilities when Response to Intervention is Implemented. *International Journal of Special Education*, 38(1), 1–15. <https://doi.org/10.52291/ijse.2023.38.1>
- Ariani, S., Fatirul, A. N., & Atiqoh, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 270. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.5601>
- Iswanto, I. H., Wulandari, A. Y. R., Wahyuni, E. A., Sutarja, M. C., & Putera, D. B. R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Tipe Webbed Berbasis Wix Tema Garam Madura. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 182. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.85388>
- Khair, A., Pahurrozi, M., Purbaningrum, E., & Saputra, A. Y. (2023). Development of Android application-based digital literacy media .... In *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (Vol. 10, Issue 4).
- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2020). PENGGUNAAN SKALA LIKERT UNTUK MENGANALISA EFEKTIVITAS REGISTRASI STAKEHOLDER MEETING: EXHIBITION INDUSTRY 2020. *Seminar Nasional Riset Terapan*.
- Maimun, A. K., Wiantina, N. A., & Muttaqin, M. F. (2025). PENGELOLAAN EMOSI ANAK DENGAN GANGGUAN ADHD DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER DISIPLIN. *FOKUS*, 8(3), 300–302.
- Ristiyanto, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA RODA LITERASI (ROSSI) KEMAMPUAN MEMBACA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577–586. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.12234>
- Suriansyah, E., & Indrawati, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web desain wix untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2), 202–215. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p202-215>
- Syifa, D., Rahayu, G. A., & Marshanda, S. (2024). MENGENAL ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS: AUTISME DAN ADHD. *Jurnal Almurtaja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 5–6.

- Wenno, I. A., & Amelia, W. (2023). "Pelaksanaan blended learning pada anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) (Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Tiranus Pondok Kopi)" (Vol. 5).
- Zhao, L., Agazzi, H., Du, Y., Meng, H., Maku, R., Li, K., Aspinall, P., Garvan, C. W., & Fang, S. (2024). A Digital Cognitive-Physical Intervention for Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: Randomized Controlled Trial. *Journal of Medical Internet Research*, 26. <https://doi.org/10.2196/55569>