



Development of Web-Based Media *Google Sites* on Learning IPS Material Me and My Needs in Class IV SD

Pengembangan Media Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPS Materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SD

Evita Pasha Andriani¹⁾, Akhmad Junaedi²⁾

Universitas Negeri Semarang

Correspondence: evitapashaa@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

Web-based learning media ran *Google Sites* is still rarely used in social studies learning, which can result in decreased student learning outcomes. This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness of *Google Sites* web-based learning media as a learning medium in my material and my needs for grade IV students of SDN 1 Winongsari. This research uses the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model which consists of five stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects involved lecturers, teachers, and grade IV students, with data collected through response questionnaires to assess content validity, language, implementation, visual appearance, and ease of use. The results showed that *Google Sites* is "Very Feasible" to be used in learning, with a score of 93% from media experts, 90% from material experts, 92% from small-scale teachers, 96% from large-scale teachers, 86% from small-scale students, and 87% from large-scale students. The effectiveness test through *pre-test* and *post-test* showed a significant increase in students' understanding ($g > 0.7$). Thus, *Google Sites* web-based media material Me and My Needs proved feasible and effective in improving students' social studies learning outcomes.

Keywords: Web; *Google Sites*; IPS; Me and My Needs

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis web *Google Sites* masih jarang digunakan dalam pembelajaran IPS, yang dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* sebagai media pembelajaran dalam materi Aku dan Kebutuhanku bagi peserta didik kelas IV SDN 1 Winongsari. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan dosen, guru, dan peserta didik kelas IV, dengan data dikumpulkan melalui angket respon untuk menilai validitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Google Sites* ini "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran, dengan mendapat skor 93% dari ahli media, 90% dari ahli materi, 92% dari guru skala kecil, 96% dari guru skala besar, 86% dari peserta didik skala kecil, dan 87% dari peserta didik skala besar. Uji efektivitas melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan terhadap pemahaman peserta didik ($g > 0,7$). Dengan demikian, media berbasis web *Google Sites* materi Aku dan Kebutuhanku terbukti layak dan efektif dalam peningkatan hasil belajar IPS peserta didik.

Kata Kunci: Web; *Google Sites*; IPS; Aku dan Kebutuhanku

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menggali serta mengembangkan potensi dirinya (Hasanah et al., 2024). Tujuan utama dari pendidikan

melalui pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mampu menarik minat serta antusiasme peserta didik, dan memotivasi mereka untuk belajar dengan optimal dan penuh semangat (Pubian & Herpratiwi, 2022).

Peran media pendidikan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, di mana perkembangannya menunjukkan bahwa media tidak lagi sekadar dipandang sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Salah satu upaya dalam mengembangkan informasi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran (Oktavia & arwin, 2024). Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memperjelas penyampaian makna dalam proses belajar-mengajar, penyajian materi yang menarik, dan menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien (Salsabila & Aslam, 2023). Seiring berjalannya waktu, pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, terutama dengan munculnya berbagai inovasi di bidang teknologi yang berperan penting dalam menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam menghadapi perubahan tersebut, guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran (Afifah et al., 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang bersumber dari realitas kehidupan sosial masyarakat yang dikaji dan disusun berdasarkan konsep-konsep ilmu sosial dengan tujuan pembelajaran tertentu (Nuraeni et al., 2023). Tujuan dari pembelajaran IPS yaitu membekali peserta didik dengan kemampuan dasar untuk mengembangkan potensi diri sesuai bakat, minat, serta lingkungan sekitarnya (Hopeman et al., 2022). Dengan adanya tujuan tersebut guru mampu menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik dengan merancang pembelajaran IPS yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Rustini et al., 2024). Selain itu, guru dapat menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan observasi untuk mengembangkan kreativitas mereka (Handayani et al., 2024).

Secara umum, berbagai strategi pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS seringkali menghadapi tantangan dalam penyampaian materi yang memerlukan penyajian visual (Naumira et al., 2024). Kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Sutriati selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Winongsari menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan media pembelajaran berupa video dan buku. Namun, dengan adanya media tersebut belum tersedia media yang membuat perhatian peserta didik menjadi lebih menarik. Karena, IPS merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki banyak teori sehingga peserta didik akan merasa bosan (Diandita et al., 2023). Guru mengungkapkan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran IPS, karena dengan cakupan yang luas peserta didik merasa kurang tertarik dengan pembelajaran. Selain itu, guru menggunakan metode pengajaran ceramah akan menyebabkan pembelajaran di kelas kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Naumira et al., 2024).

Dengan adanya permasalahan tersebut, guru diharapkan mampu menyediakan media pembelajaran yang menarik perhatian serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang menarik yaitu berupa web *Google Sites*. *Google Sites* merupakan layanan *google* yang berfungsi untuk mempermudah pengguna *google* untuk membuat *website* pembelajaran (Diandita et al., 2023). Pembelajaran menggunakan media *google sites* bertujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disampaikan, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar (Diandita et al., 2023). Beberapa keunggulan media *Google Sites* dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu dapat diakses kapan saja, guru dapat memanfaatkan berbagai tema yang tersedia secara gratis, guru dapat menambahkan fitur lain seperti *link youtube*, dan guru dapat membatasi akses terhadap web pembelajaran agar menjaga keamanan dari web pembelajaran tersebut (Yoriska & Ristiono, 2021). Pembelajaran berbasis web *google sites* juga berperan dalam melatih kemandirian belajar peserta didik serta mendorong pengembangan aktivitas berpikir yang lebih aktif dan terarah (Darnayanti et al., 2023).

Media *google sites* sudah terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian oleh (Nuraeni et al., 2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Pelajaran IPS menunjukkan bahwa media *google sites* memperoleh rata-rata skor 80% dari ahli media dan 90% dari ahli materi yang mana semua nilainya dikategorikan "Sangat Layak". Selain itu, hasil belajar peserta didik diperoleh dengan rata-rata skor 95% yang masuk dalam kategori "Baik". Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berada di

atas nilai rata-rata dengan merujuk pada kategori sempurna dan pantas digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

Berdasarkan telaah terhadap studi terdahulu, diketahui bahwa pengembangan media *Google Sites* telah banyak dilakukan. Namun, untuk pembelajaran IPS materi Aku dan Kebutuhanku belum pernah digunakan. Dengan adanya media ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka penelitian ini mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPS Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV SD Negeri 1 Winongsari”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektivitas media berbasis web *google sites* sebagai media pembelajaran dalam materi aku dan kebutuhanku bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yaitu *Research and Development* (R&D). *Research and Development* merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji keefektifan suatu produk dalam konteks pendidikan. Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk memperoleh pengetahuan baru mengenai fenomena dasar dan praktik pembelajaran (Wahyudi et al., 2023). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Kristanti et al., 2024).

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa subjek yang dipilih telah mempelajari materi Aku dan Kebutuhanku serta mempresentasikan karakteristik penggunaan media yang dituju. Karena pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, maka hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Winongsari Kabupaten Wonosobo, dengan subjek yang diambil untuk diteliti yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Winongsari dengan jumlah 22 peserta didik. Penelitian dilaksanakan selama dua minggu dua hari, yakni pada tanggal 14 Mei hingga 30 Mei 2025, yang mencakup tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga pengembangan produk akhir berupa web *Google Sites*. Produk tersebut telah melalui proses validasi dan dinilai layak serta menarik sebagai media pembelajaran pada materi aku dan kebutuhanku.

Dalam mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan dua metode non-tes dan tes. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta adalah melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Tes ini digunakan pada tahap uji efektivitas produk untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Hapsari & Zulherman, 2021). Untuk teknik non-tesnya didapat dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket (Oktafiana & Sahari, 2022).

Analisis data dalam penelitian ini mencakup dua aspek utama, yaitu kelayakan dan efektivitas. Kelayakan dianalisis berdasarkan hasil angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi, yang mencakup aspek kalitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Selain itu kelayakan juga dianalisis melalui respon guru dan peserta didik terhadap angket yang mengevaluasi aspek kesesuaian isi dengan materi, kemudahan penggunaan, dan penggunaan media pembelajaran. Sementara itu, keefektifan dianalisis berdasarkan hasil tes belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran.

Pada tahap analisis kelayakan dan efektivitas, setiap kriteria dinilai menggunakan skala *Likert* empat poin. Penggunaan skala ini dimaksudkan untuk menghindari pilihan jawaban netral dan memudahkan responden dalam mengevaluasi kelayakan serta kemudahan penggunaan media *Google Sites*. Penilaian meliputi uji validitas oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kepraktisan berdasarkan tanggapan dari siswa dan guru. Penilaian uji validitas oleh ahli media dan materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria Penilaian	Skor
SB = Sangat Baik	4
B = Baik	3
C = Cukup	2
K = Kurang	1

(Sumber: Hapsari & Zulherman, 2021)

Selanjutnya, dilakukan perhitungan terhadap setiap butir skor yang diperoleh menggunakan rumus berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Sumber: Purba et al., 2022)

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Setelah skor diperoleh, data tersebut dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan dan kelayakan media berdasarkan kategori pada tabel 2 interpretasi skor berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
55% - 59%	Kurang Layak
0% - 54%	Tidak Layak

(Sumber: Juliana et al., 2023)

Selain uji validitas dan kelayakan, penelitian ini juga mengukur keefektifan media google sites. pengukuran dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda, dengan tujuan mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis terhadap peningkatan tersebut dilakukan menggunakan uji *N-Gain*, yang dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest} \times 100\%$$

(Sumber: Yunanda Pradiani et al., 2023)

Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian dianalisis berdasarkan kriteria pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Kurang

(Sumber: Purba et al., 2022)

Nilai *N-Gain* yang diperoleh selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk presentase, kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori efektivitas sesuai dengan kriteria pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria *Gain* Ternormalisasi

Presentase (%)	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Sumber: Hake dalam Dalimunthe et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Google Sites* yang dikembangkan menggunakan *website*. Penelitian ini bertujuan mengkaji proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran, serta mengevaluasi tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Adapun penjelasan dari setiap tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang dilakukan adalah tahap analisis, di mana peneliti melakukan pengumpulan data melalui pengisian angket, observasi pembelajaran, dan wawancara. Hasil yang diperoleh peneliti yaitu guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut menunjukkan jika penggunaan media pembelajaran kurang maksimal. Berikutnya dilakukan analisis karakteristik peserta didik kelas IV melalui pengisian angket untuk memahami kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil dari angket menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dan mengingat materi IPAS, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, sebagian besar peserta didik menyatakan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media berupa teks, video, musik, dan gambar akan memberikan mereka kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hasil analisis tersebut menjadi landasan dalam menentukan pengembangan media pembelajaran yang dirancang apakah diperlukan, guna mendukung peningkatan efektivitas proses pembelajaran.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media dan materi yang akan dikembangkan ke dalam platform *Google Sites*. Proses perancangan mencakup penentuan konsep latar belakang, penyusunan *storyboard* untuk mempermudah visualisasi konsep media. *Storyboard* yang disusun terbagi menjadi tujuh bagian utama, yaitu menu home (terdapat menu tujuan, materi, video, simulasi, *games*, dan profil), tujuan (capaian dan tujuan pembelajaran), materi (materi pembelajaran dirancang menggunakan *Canva*), video (video pembelajaran yang diambil dari *youtube*), simulasi (pertanyaan mengenai pembelajaran), *games* (permainan dari web *Wordwall*), dan profil (biodata penulis). Pemilihan media didasarkan pada analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta sarana dan prasarana yang mendukung untuk pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran mulai dikonstruksi dan dimodifikasi guna memperoleh data validasi. Proses ini melibatkan dua orang validator yang ahli di bidangnya masing-masing, yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengevaluasi kualitas media yang dikembangkan. Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator, dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berupa web *Google Sites*. Setelah proses revisi diselesaikan, dilanjutkan dengan menyebarkan lembar angket untuk menilai tingkat kelayakan media. Adapun hasil data kelayakan yang diperoleh disajikan pada tabel 5 dan 6 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Kriteria	Skor Penilaian
Aspek Kualitas Isi	11
Aspek Kebahasaan	15
Aspek Keterlaksanaan	15
Aspek Tampilan Visual	18
Aspek Kemudahan Penggunaan	16
Jumlah	75
Skor Maksimal	80
Rata-rata	93%
Kategori	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Kriteria	Skor Penilaian
Aspek Kualitas Isi	15
Aspek Kebahasaan	14
Aspek Keterlaksanaan	14
Aspek Tampilan Visual	10
Aspek Kemudahan Penggunaan	12
Jumlah	65
Skor Maksimal	72
Rata-rata	90%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket validasi di atas, diperoleh rata-rata nilai validasi sebesar 93% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

Penerapan (*Implementation*)

Dalam tahap penerapan media pembelajaran, dilakukan dua kali uji coba untuk mengukur efektivitas web *Google Sites* yang dikembangkan yaitu uji coba skala kecil dan skala besar (Lenaini, 2021). Pemilihan untuk sampel skala kecil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel *non-random* berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai karakteristik khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga dapat memberikan jawaban yang relevan terhadap permasalahan penelitian (Lenaini, 2021).

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan enam peserta didik kelas IV yang memiliki tingkat intelegensi beragam, terdiri atas dua peserta didik dengan nilai UTS IPAS tertinggi, dua peserta didik dengan nilai UTS sedang, dan dua peserta didik dengan nilai UTS terendah. Kemudian, uji coba skala besar dilaksanakan dengan melibatkan 16 peserta didik kelas IV. Sebelum diberikan perlakuan, seluruh subjek terlebih dahulu mengikuti *pre-test* guna mengukur kemampuan awal. Selanjutnya peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian mengerjakan *post-test* untuk mengidentifikasi perubahan tingkat pemahaman setelah penggunaan media tersebut.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 26 for Windows*. Adapun hasil analisis disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Perhitungan *N-Gain* Skala Kecil

Data	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Terendah	40	80
Skor Tertinggi	65	95
Rata-rata	54,16	87,5
Perbedaan Rata-rata	33,34	
Skor <i>N-Gain</i>	0,7359	
Kategori	Tinggi	
Presentase <i>N-Gain</i>	73%	
Tafsiran	Cukup Efektif	

Tabel 8. Hasil Perhitungan *N-Gain* Skala Besar

Data	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Terendah	65	90
Skor Tertinggi	85	100
Rata-rata	76	94
Perbedaan Rata-rata	18	
Skor <i>N-Gain</i>	0,7623	
Kategori	Tinggi	
Presentase <i>N-Gain</i>	76%	
Tafsiran	Efektif	

Berdasarkan hasil dari uji coba skala kecil dan skala besar, terdapat peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok subjek yang diuji. Pada uji coba skala kecil, rata-rata hasil *pre-test* adalah 54,16, sedangkan nilai *post-test* meningkat menjadi 87,5. Sementara itu, hasil rata-rata hasil *pre-test* pada uji coba skala besar adalah 75,93, dan nilai *post-test* meningkat menjadi 94.

Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan bahwa uji coba skala kecil memperoleh skor sebesar 0,7359 dengan presentase *N-Gain* sebesar 73%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya, uji coba skala besar memperoleh skor *N-Gain* 0,7623 dengan presentase 76%, yang juga tergolong dalam kategori tinggi.

Mengacu pada kriteria *Gain* ternormalisasi, media pembelajaran dikategorikan cukup efektif apabila presentase *N-Gain* berada dalam rentang 56%-75%, dan dikategorikan efektif apabila melebihi 75%. Berdasarkan hasil uji coba, media *Google Sites* menunjukkan tingkat keefektifan yang cukup pada uji coba skala kecil dan efektif pada uji coba skala besar dalam mendukung pembelajaran IPS materi Aku dan Kebutuhanku.

Setelah media pembelajaran diujicoba, peserta didik dan guru mengisi angket respon untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek kesesuaian dengan materi, kemudahan penggunaan, media pembelajaran, dan keefektifan media. Hasil angket respon peserta didik dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor Penilaian	
	Skala Kecil	Skala Besar
Kesesuaian dengan Materi	121	334
Kemudahan Penggunaan	41	110
Media Pembelajaran	148	397
Keefektifan Media	105	276
Jumlah	415	1.117
Skor Maksimal	480	1.280
Rata-rata	86%	87%
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Adapun hasil angket respon guru yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru

Kriteria	Skor Penilaian	
	Skala Kecil	Skala Besar
Kesesuaian dengan Materi	18	22
Media Pembelajaran	34	32
Keefektifan Media	20	21
Jumlah	72	75
Skor Maksimal	78	78
Rata-rata	92%	96%
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir yang bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara komprehensif, mencakup seluruh proses mulai dari perancangan hingga implementasi, melalui analisis data yang diperoleh dari angket validator guna menilai tingkat kelayakan produk. Selain itu, evaluasi terhadap efektivitas produk diukur berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

Pada tahap evaluasi, perbaikan dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari ahli media serta ahli materi agar media *Google Sites* lebih informatif dan efektif. Ahli media merekomendasikan pada aspek tampilan pada materi yaitu sampul pada materi warnanya dibuat lebih kontras agar terlihat lebih jelas. Selanjutnya ahli materi menyarankan untuk tujuan pembelajaran lebih ditekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara mendalam.

Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian oleh ahli media memperoleh skor sebesar 93%, sedangkan penilaian oleh ahli materi mencapai 90%. Kedua skor tersebut tergolong dalam kategori "Sangat Layak", dengan aspek yang dinilai meliputi kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan beberapa revisi, antara lain penyempurnaan desain sampul materi dan kredibilitas isi media.

Penelitian ini memiliki keunggulan melalui pengembangan bahan ajar berbasis web *Google Sites* materi "Aku dan Kebutuhanku". Dikembangkan melalui *website* media ini dapat menyajikan gambar, suara, dan video yang memungkinkan peserta didik memahami materi secara virtual tanpa harus melakukan kunjungan langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan bermakna (K.A. Nalasari et al., 2021). Kelayakan produk dinilai berdasarkan kualitas penyajian materi, konten, serta kemudahan penggunaan media, dengan umpan balik positif dari guru dan peserta didik. Guru memberikan skor sebesar 92% pada uji coba skala kecil dan 96% pada skala besar, sementara itu peserta didik memberikan skor 86% pada uji coba skala kecil dan 87% pada uji coba skala besar. Hasil ini menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai untuk pembelajaran IPS khususnya pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Efektivitas media pembelajaran diuji melalui *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik yang signifikan. Skor *N-Gain* pada uji coba skala kecil adalah 0,7359 dan pada uji coba skala kecil adalah 0,7623, yang keduanya termasuk dalam kategori "Tinggi". Temuan ini menunjukkan bahwa media *Google Sites* efektif meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam materi Aku dan Kebutuhanku melalui visualisasi yang lebih sistematis.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahrani & Gunawan (2024) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran memperoleh respons yang positif. Hal ini tercermin dari

meningkatnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan tersebut turut didukung oleh capaian hasil belajar yang tinggi, dengan persentase nilai kategori sangat baik mencapai 94,25%. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis *Google Sites* mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Media *Google Sites* yang dikembangkan menunjukkan kelayakan dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran IPS. Terdapat sejumlah faktor pendukung yang berperan dalam keberhasilan penggunaan media ini antara lain ketersediaan infrastruktur teknologi informasi di sekolah, dukungan dari pihak sekolah, serta antusiasme peserta didik dalam menggunakan media *Google Sites*.

Namun demikian, beberapa faktor penghambat juga diidentifikasi, seperti keterbatasan akses internet yang stabil di lingkungan sekolah, variasi kemampuan digital di kalangan guru dan peserta didik, keterbatasan waktu dalam pembiasaan penggunaan media baru, serta teknik metode pengambilan sampel belum menggunakan prosedur acak, yang berpotensi menimbulkan bias dalam penafsiran hasil penelitian. Faktor-faktor ini perlu menjadi perhatian dalam upaya pengembangan dan implementasi media serupa di masa mendatang.

KESIMPULAN

Penelitian berdasarkan analisis data menunjukkan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* materi aku dan kebutuhanku memiliki kelayakan dan keefektifan yang tinggi. Hasil validasi media dan materi menunjukkan tingkat kelayakan masing-masing 93% dan 90%. Sementara itu tanggapan peserta didik terhadap media ini sangat positif, dengan skor 86% pada skala kecil dan 87% pada skala besar. Tanggapan guru juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu 92% pada skala kecil dan 96% pada skala besar, sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan. Media ini juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik, dengan skor *N-Gain* sebesar 73% pada skala kecil dan 76% pada skala besar. Dengan demikian, media berbasis web *Google Sites* terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS, khususnya materi Aku dan Kebutuhanku. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat merancang media pembelajaran dengan materi yang berbeda serta mengintegrasikannya dengan *website*, aplikasi, atau platform digital lainnya untuk memperluas jangkauan dan efektivitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Dalimunthe, S. A. S., Mulyono, M., & Syahputra, E. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Think Pair Share untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 735-747. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1229>
- Darnayanti, Y., Hader, A. E., & Putri, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 60-72. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1533>
- Diandita, Y. N., Saputra, R., & Zulfiati, H. M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB *GOOGLE SITES* PADA PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR. 9(20), 409-416.
- Handayani, E., Zuliarni, Z., Hidayati, A., Eldarni, E., & Rahmi, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 08 Kampung Batu Dalam Kabupaten Solok. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5035-5041. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1753>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69-78.

- Hidayati, K., Rahmawati, A., & Wijayanto, D. S. (2024). Effectiveness of using google sites-based learning media to improve critical and creative thinking abilities of vocational school students. *JPPI: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 10(3), 632–640. <https://doi.org/10.29210/020243964>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Artikel*, 1, 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Juliana, Masriani, M., Sartika, R. P., Erlina, E., & Lestari, I. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik Pada Praktikum Pemisahan Kimia. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 273–279. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4608>
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *Biodik*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Kristanti, N. N. ., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERMUATAN MATERI BENTANG ALAM PADA MATA PELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 8(1), 168–180. https://eprints.walisongo.ac.id/20593/1/1708086033_Naufal Wima Al Fahri_Lengkap Tugas Akhir - Naufal Wima Al Fahri.pdf
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Mulyaningsih, T., Hendratno, H., & Subrata, H. (2023). Literature Review: Development of Google Sites – Based Multimedia to Improve Elementary School Students’ Reading Literacy. *International Journal of Emerging Research and Review*, 1(4), 000045. <https://doi.org/10.56707/ijoerar.v1i4.45>
- Naumira, N., Pebri, M., Bintang, S. A., Nasution, N. I., & Hafiz, M. (2024). Efektivitas Strategi Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Pemahaman Kegiatan Ekonomi Siswa Sekolah Dasar : *Studi Literatur*. 2024(16), 280–285.
- Nuraeni, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 279–284. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Nur, F., Nasution, J., & Astuti, T. (2024). Website-Based Learning Media Using Google Sites to Improve Student Learning Outcomes in Natural and Social Sciences Subjects on Biodiversity Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7904–7913. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.7967>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Oktafiana, R., & Sahari, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Tematik Integratif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *SEMDIKJAR5*, 588–602.
- Oktavia, santi, & arwin. (2024). Pengembangan Media Wordwall Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 197–210.
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172.

<https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>

- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336-348. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Rustini, T., Safitri, K. N., Hefty, S., & Aprillia, S. (2024). Menanamkan Rasa Ingin Tahu : Pembelajaran IPS di Kelas Awal. 1(5), 269-274.
- Salsabila, F., & Aslam. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327-3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Setianingsih, D., Yuli, T., Siswono, E., Terbuka, U., Surabaya, U. N., & Setianingsih, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB (GOOGLE SITES) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *ELSE:Elementary School Education Journal*, 8(2), 440-450. [dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.23179](https://doi.org/10.30651/else.v8i2.23179)
- Syahrani, L., & Gunawan, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1768-1773. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1230>
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- Yanto, R., Waskito, W., Effendi, H., & Purwanto, W. (2023). Development of Web-Based Learning Media Using Google Sites in Vocational High School Informatics Subjects. *Journal of Vocational Education Studies*, 6(1), 11-24. <https://doi.org/10.12928/joves.v6i1.8027>
- Yoriska, V., & Ristiono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Google Sites tentang Materi Sistem Sirkulasi Darah pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 17(2), 55-61.
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456-1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>