

Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439

Website <https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi>

Open Access under CC BY NC SA

Copyright © 2026, Evanda Vella Delli, et.al

Vol. 4, No. 2, 2026, 515-532

DOI: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i2>

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Google Sites* pada Materi Ketampakan Alam dan Buatan Kelas III Sekolah Dasar

Evanda Vella Delli^{1*)}, Ibadullah Malawi²⁾, Sri Budyartati³⁾

^{1,2,3)} Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

Email: evanda_2202101147@mhs.unipma.ac.id*, ibadullah@unipma.ac.id,
sribudyartati@unipma.ac.id

Abstract:

This research was conducted to design and evaluate the feasibility of Google Sites based digital learning media for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on the topic of natural and human made features for third grade students at SDN Bendo 02. The study adopted the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were obtained through classroom observations, interviews, expert validation sheets, and response questionnaires completed by teachers and students. The product was assessed by material, media, and language experts, achieving an average validation score of 85%, indicating that it was highly feasible. User evaluations also showed positive results, with an average score of 93% from teachers and students across individual, small group, and field trials. These findings demonstrate that the developed Google Sites based learning media is valid, practical, and highly appropriate for enhancing elementary students' understanding of IPAS concepts related to natural and man made features.

Keywords: Digital Learning Media; Google Sites; IPAS; ADDIE Model; Elementary School

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS materi ketampakan alam dan buatan di daerahku untuk siswa kelas III SDN Bendo 02 serta menilai kelayakannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta angket respons guru dan siswa menggunakan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor 75% dari ahli materi, 80% dari ahli media, dan 100% dari ahli bahasa dengan rata-rata 85% (sangat layak). Hasil uji respons pengguna menunjukkan persentase 99% dari guru, 98% pada uji perorangan, 81% pada uji kelompok kecil, dan 94% pada uji lapangan, dengan rata-rata keseluruhan 93% (sangat layak). Berdasarkan hasil

tersebut, media pembelajaran digital berbasis Google Sites dinyatakan sangat layak digunakan untuk mendukung pemahaman materi IPAS siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital; Google Sites; IPAS; Model ADDIE; Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan teknologi memungkinkan pendidik menyusun media belajar yang lebih variatif dan berdaya guna, yang pada gilirannya mampu meningkatkan semangat serta capaian akademik siswa (Riendy & M, n.d.). Transformasi ini mendorong pendidikan untuk terus beradaptasi agar selaras dengan tuntutan zaman, mengingat pendidikan pada dasarnya bertujuan membekali siswa dengan kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks (Andi et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan instrumen krusial bagi guru dalam menyampaikan isi materi. Briggs mendefinisikan media sebagai perangkat fisik yang berfungsi sebagai penyampai pesan sekaligus perangsang minat belajar siswa, misalnya melalui buku, film, atau kaset. NEA mendefinisikan media sebagai seluruh sarana komunikasi, baik berbentuk cetak maupun audiovisual beserta perangkat teknis yang menyertainya (Aminatun et al., 2023). Nurrita (2018) menyatakan bahwa media berguna untuk menggugah nalar, memfokuskan atensi, serta memacu semangat siswa agar proses belajar lebih terarah. Pemanfaatan sarana penunjang seperti animasi, video, dan ilustrasi visual terbukti sangat membantu peserta didik mencerna materi pelajaran.

Google Sites menjadi salah satu platform yang sangat mendukung pengembangan media pembelajaran. Sebagai perangkat pembuatan situs web berbasis *cloud*, *Google Sites* memfasilitasi pendidik untuk mengonsolidasikan berbagai elemen multimedia, termasuk teks, gambar, video, dan materi presentasi, menjadi satu platform edukasi yang terintegrasi (Syahrani et al., 2024). Dengan menggabungkan berbagai jenis konten ke dalam satu wadah, akses siswa terhadap bahan ajar menjadi jauh lebih efisien (Fauzi et al., 2025). Platform ini

menawarkan aksesibilitas lintas perangkat, antarmuka yang sederhana, integrasi ekosistem Google yang mulus, serta layanan yang dapat digunakan secara gratis (Mukti, 2018). Penggunaan sarana berbasis web ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas (Meilina & Afriyah, 2024).

Salah satu hambatan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah proses belajar yang kurang optimal karena pembelajaran di kelas sering kali masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan berorientasi pada pemahaman teoretis semata tanpa dikaitkan dengan konteks nyata. Pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) menuntut pendidik untuk lebih inovatif dalam merumuskan strategi dan media pembelajaran. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, IPAS hadir sebagai mata pelajaran yang memadukan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, ditujukan untuk memfasilitasi siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis secara holistik. Materi Ketampakan Alam dan Buatan di Daerahku merupakan salah satu topik yang memerlukan visualisasi konkret agar siswa dapat memahami konsep dengan baik.

Berdasarkan observasi di SDN Bendo 02, pola pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah konvensional dengan sumber belajar utama berupa LKS dan buku paket. Tingkat penggunaan media digital sangat minim, disebabkan keterbatasan sarana dan kurangnya keterampilan teknis sebagian guru dalam mengoperasikan teknologi. Kondisi ini mengakibatkan suasana kelas kurang bervariasi sehingga gagal mempertahankan perhatian siswa, dan beberapa peserta didik bahkan meninggalkan kelas atau bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Urgensi ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual.

Penggunaan teknologi berbasis situs web menjadi solusi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar (Hardiningrum, 2022). Media interaktif terbukti mampu memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan hasil

belajar siswa (Putu et al., 2023). Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Purwita & Zuhdi (n.d.) menunjukkan persentase ketuntasan belajar 94% dan skor *N Gain* 0,71. Sari & Maharani (2023) melaporkan validasi sangat layak dengan rata-rata 89,5% dan kepuasan responden 91%. Zulemil & Fikhen (2025) mencatat rata-rata validitas 94% dengan skor *N Gain* sebesar 0,51 yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 32–39% menjadi 82–91%. Temuan-temuan ini mengukuhkan bahwa *Google Sites* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan sangat relevan di era Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang mencakup materi, video pembelajaran, permainan edukatif, serta evaluasi pada mata pelajaran IPAS materi Ketampakan Alam dan Buatan di Daerahku untuk siswa kelas III SDN Bendo 02. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS tersebut dan (2) menilai kelayakan media yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) karena orientasinya yang berfokus pada perancangan produk inovatif guna memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran (Ardief & Tito, 2025). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang mencakup lima tahapan terintegrasi: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Siregar, 2023). Model ADDIE dipilih karena sistematikanya dalam desain instruksional dan fleksibilitasnya dalam mengakomodasi umpan balik pada setiap tahapan pengembangan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Bendo 02 Kabupaten Magetan, Jawa Timur pada tahun ajaran 2025/2026. Pertimbangan utama pemilihan lokasi adalah potensi teknologi yang belum dioptimalkan dalam kegiatan edukatif serta belum pernah diterapkannya media berbasis *Google Sites* di sekolah tersebut. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh 10 siswa kelas III menggunakan teknik *sampling* jenuh, yakni mengikutsertakan seluruh anggota populasi ke dalam sampel untuk memastikan representasi data yang

akurat. Waktu penelitian berlangsung dari Maret hingga Juni 2026, mencakup tahap persiapan, pengembangan, pelaksanaan, hingga pelaporan.

Validasi produk dilakukan oleh tiga pakar: (1) Ahli materi: Dr. Raras Setyo Retno, S.Pd., M.Pd (Dosen Universitas PGRI Madiun); (2) Ahli bahasa: Apri Kartikasari H.S., S.Pd., M.Pd. (Dosen Universitas PGRI Madiun); dan (3) Ahli media: Taufik Hidayat E.Y., S.Pd., M.Pd. (Dosen Universitas PGRI Madiun). Masing-masing validator mengisi lembar angket validasi yang telah disiapkan sesuai bidang keahliannya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) Observasi partisipatif untuk mengamati proses pembelajaran, ketersediaan media, fasilitas kelas, dan perilaku siswa selama pembelajaran; (2) Wawancara mendalam dengan guru kelas untuk menggali informasi mengenai kendala pembelajaran dan kebutuhan media; dan (3) Angket/kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas produk oleh ahli serta respons guru dan siswa. Angket validasi ahli materi terdiri dari indikator aspek isi dan bahasa, angket validasi ahli media mencakup aspek tampilan dan kemudahan penggunaan, sedangkan angket respons siswa terdiri dari 17 butir pernyataan dan respons guru terdiri dari 21 butir pernyataan.

Instrumen penelitian dikembangkan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = (TSe / TSh) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase kelayakan; TSe = jumlah skor yang diperoleh; TSh = jumlah skor maksimal (Rajab et al., 2024).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase Penilaian	Interpretasi
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
0–20%	Tidak Layak

Sumber: Modifikasi Vandiana (2017)

Prosedur pengembangan mengikuti tahapan model ADDIE. Tahap *Analysis* mencakup analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, analisis kurikulum Merdeka yang digunakan di SDN Bendo 02, serta perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) yang berlaku. Tahap *Design* meliputi penentuan platform (*Google Sites*, Canva, Educaplay, YouTube), perancangan antarmuka dan tata letak media, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respons. Tahap *Development* adalah perwujudan rancangan menjadi media utuh yang kemudian melalui uji validitas oleh tim ahli. Tahap *Implementation* adalah penerapan media yang telah tervalidasi dalam tiga tahap uji coba lapangan. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif berdasarkan data validasi, respons guru, dan respons peserta didik sebagai dasar revisi dan perbaikan berkelanjutan.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites

Proses pengembangan media diawali dengan tahap *Analysis*. Hasil observasi terhadap kelas III SDN Bendo 02 menunjukkan beberapa temuan penting yang tersaji pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi di Kelas III SDN Bendo 02

Aspek Observasi	Hasil Temuan
Kurikulum	Kurikulum Merdeka dengan pendekatan Deep Learning
Sumber belajar utama	LKS dan Buku Paket
Fasilitas kelas	Papan tulis, LCD Proyektor, Smart TV
Penggunaan media digital	Jarang digunakan karena kendala penggunaan bergantian dan keterbatasan keterampilan guru
Kondisi pembelajaran	Berpusat pada guru; beberapa siswa bermain sendiri atau keluar kelas saat pembelajaran berlangsung
Materi bermasalah	Ketampakan Alam dan Buatan (Bab 1 Topik C) yang memerlukan visualisasi konkret

Hasil wawancara dengan guru kelas (Tutik Anita Sari, S.Pd.) mengonfirmasi bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional dan metode ceramah, sehingga peserta didik cepat bosan dan kurang antusias. Berdasarkan analisis kurikulum, kelas III SDN Bendo 02 pada tahun ajaran 2025/2026 menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *Deep Learning* melalui integrasi IPA dan IPS dalam mata pelajaran IPAS. Materi yang menjadi fokus pengembangan adalah 'Ketampakan Alam dan Buatan di Daerahku' pada semester 2.

Pada tahap *Design*, peneliti merancang media dengan mengintegrasikan beberapa platform. *Google Sites* digunakan sebagai wadah utama media pembelajaran, Canva untuk perancangan elemen grafis, Educaplay sebagai platform kuis berbasis *game online*, dan YouTube untuk konten video. Produk diberi judul "Aku dan Lingkungan Sekitarku" dengan struktur yang mencakup: menu navigasi, petunjuk penggunaan, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi ajar, video pembelajaran, *game* edukatif, dan kuis evaluasi. Desain antarmuka dikembangkan dengan mengorganisasikan tata letak dan ikon secara logis dan jelas, memperhatikan aspek *user experience* (UX) agar navigasi bersifat intuitif dan mendukung kemandirian siswa dalam belajar. Tujuan

pembelajaran yang dirumuskan adalah: (1) mengidentifikasi ketampakan alam dan buatan di lingkungan sekitar; (2) menjelaskan perbedaan ketampakan alam dan buatan; dan (3) memberikan contoh ketampakan alam dan buatan dengan benar.

Tahap *Development* meliputi pembuatan logo produk sebagai identitas media, penyusunan konten berbasis teks dan gambar sesuai tujuan pembelajaran, serta integrasi seluruh elemen ke dalam platform *Google Sites*. Media dirancang bersifat responsif sehingga dapat diakses melalui *smartphone*, komputer, maupun laptop, baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Proses validasi dilaksanakan oleh tiga validator: ahli materi pada 18 Mei 2026 serta ahli media dan ahli bahasa pada 19 Mei 2026. Hasil validasi beserta seluruh rekomendasi perbaikan menjadi dasar revisi sebelum media diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh tiga pakar untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, bahasa, dan tampilan. Tabel 3 menyajikan hasil validasi ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Relevansi materi dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	4	Setuju
2	Efektivitas penyajian materi melalui media	4	Setuju
3	Validitas soal evaluasi terhadap indikator pembelajaran	3	Kurang Setuju
4	Koherensi antara materi dan instrumen kuis	4	Setuju
5	Komprehensivitas cakupan materi	4	Setuju
6	Sistematika urutan penyajian materi	4	Setuju
7	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa kelas III	4	Setuju
8	Penggunaan bahasa yang interaktif dan komunikatif	4	Setuju
Jumlah Skor		31	

Skor Maksimal	40	
Persentase	75%	Layak

Validasi ahli materi menghasilkan persentase 75% (kategori layak). Validator menyarankan penambahan gambar yang lebih sesuai dengan materi agar penyajian lebih kontekstual dan mudah dipahami siswa. Tabel 4 menyajikan hasil validasi ahli bahasa.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian dengan Kaidah EYD (Ejaan yang Disempurnakan)	5	Sangat Setuju
2	Penggunaan diksi baku sesuai KBBI	5	Sangat Setuju
3	Kejelasan struktur kalimat (tidak ambigu)	5	Sangat Setuju
4	Kalimat pada media sederhana dan jelas	5	Sangat Setuju
5	Bahasa mendorong interaksi peserta didik dalam pembelajaran	5	Sangat Setuju
6	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	Sangat Setuju
7	Penggunaan kata yang sesuai materi	5	Sangat Setuju
8	Instruksi penggunaan media yang jelas	5	Sangat Setuju
Jumlah Skor		40	
Skor Maksimal		40	
Persentase		100%	Sangat Layak

Validasi ahli bahasa menghasilkan persentase sempurna 100% (sangat layak). Validator memberikan saran agar: seluruh istilah asing dicetak miring; format penomoran pada bagian "Petunjuk Penggunaan" dan "Tujuan Pembelajaran" menggunakan angka bukan simbol; dan kata *smartphone* diganti dengan padanan Bahasa Indonesia "gawai". Tabel 5 menyajikan hasil validasi ahli media.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Tampilan media menarik dan rapi	4	Setuju
2	Penempatan teks, gambar, dan elemen visual tersusun baik	3	Kurang Setuju
3	Gambar dan objek yang ditampilkan jelas	4	Setuju
4	Ukuran tampilan media proporsional	4	Setuju
5	Dilengkapi petunjuk penggunaan yang jelas	5	Sangat Setuju
6	Navigasi sederhana dan tidak membingungkan	4	Setuju
7	Pemilihan jenis huruf sesuai dan mudah dibaca	5	Sangat Setuju
8	Pemilihan warna sesuai dan tidak berlebihan	4	Setuju
9	Visual mendukung pemahaman materi	4	Setuju
10	Latar belakang tampilan konsisten	4	Setuju
Jumlah Skor		41	
Skor Maksimal		50	
Persentase		80%	Layak

Validasi ahli media menghasilkan 80% (layak). Validator menyarankan agar *Google Sites* dimaksimalkan sebagai *landing page* yang lengkap dengan navigasi yang tidak semua mengarah keluar, serta teks dan gambar lebih dikembangkan di dalam *Google Sites* itu sendiri. Tabel 6 merangkum rekapitulasi hasil validasi dari ketiga ahli.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maks.	Persentase
Ahli Materi	60	80	75%
Ahli Bahasa	40	40	100%
Ahli Media	76	95	80%
Rata-rata			85%

Hasil Uji Coba dan Respons Pengguna

Setelah produk direvisi berdasarkan masukan validator, dilakukan tahap implementasi pada 20 Mei 2026 melalui uji coba bertahap. Uji coba perorangan melibatkan satu siswa (AAF). Peneliti menampilkan media menggunakan proyektor dan mendampingi subjek mencoba seluruh fitur. Subjek kemudian mengisi angket 17 butir pernyataan dan memberikan persentase 98% (sangat layak), dengan semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mendapat respons sangat positif.

Uji coba kelompok kecil melibatkan 3 siswa (ARZ, AAF, INA) yang dipilih secara acak. Setelah melihat dan mencoba media, masing-masing siswa diminta menyampaikan kekurangan dan mengisi angket respons. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh masukan awal mengenai kemudahan penggunaan, tampilan, serta kelayakan media sebelum diujicobakan pada skala yang lebih luas. Tabel 7 menyajikan hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 7. Hasil Angket Respons Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Subjek	Persentase	Kriteria
1	ARZ	92%	Sangat Layak
2	AAF	98%	Sangat Layak
3	INA	96%	Sangat Layak
Rata-rata		95%	Sangat Layak

Uji coba lapangan melibatkan 10 siswa kelas III SDN Bendo 02 sebagai sampel penuh. Media ditampilkan menggunakan LCD proyektor, setelah itu siswa diminta mengkritisi kekurangan dan mengisi angket respons. Tabel 8 menyajikan hasil uji coba lapangan secara lengkap.

Tabel 8. Hasil Angket Respons Uji Coba Lapangan

No.	Subjek	Persentase	Kriteria
1	ADD	92%	Sangat Layak
2	AKR	96%	Sangat Layak
3	APS	88%	Sangat Layak
4	ARZ	92%	Sangat Layak

5	AAF	98%	Sangat Layak
6	INA	96%	Sangat Layak
7	MHTS	91%	Sangat Layak
8	NAAS	94%	Sangat Layak
9	SAP	96%	Sangat Layak
10	SMP	98%	Sangat Layak
Rata-rata		94%	Sangat Layak

Respons guru kelas (Tutik Anita Sari, S.Pd.) terhadap 21 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan desain layar, kualitas materi, isi materi, dan kemanfaatan menghasilkan jumlah skor 104 dari maksimal 105, sehingga persentase mencapai 99% (sangat layak). Guru menyatakan bahwa media ini sangat mudah, praktis, menarik, interaktif, dan memudahkan peserta didik memahami materi. Tabel 9 merangkum keseluruhan hasil uji kelayakan.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Media

Sumber Respons	Subjek	Persentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	1	98%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	3	95%	Sangat Layak
Uji Coba Lapangan	10	94%	Sangat Layak
Respons Guru	1	99%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan	-	93%	Sangat Layak

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran IPAS kelas III SDN Bendo 02 melalui prosedur model ADDIE yang sistematis. Produk yang dihasilkan berupa situs web interaktif yang mengintegrasikan materi pembelajaran, kuis, *game* edukatif, serta tautan video. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) bahwa media pembelajaran merupakan segala sarana yang berfungsi sebagai penyalur pesan dari pendidik kepada peserta didik, yang secara efektif

mampu menstimulasi pikiran, perasaan, atensi, serta minat belajar siswa. Penggunaan *Google Sites* terbukti mampu menyajikan materi IPAS secara visual yang lebih atraktif dibandingkan metode konvensional.

Dari aspek validasi, rata-rata persentase sebesar 85% mengonfirmasi bahwa media memenuhi standar kelayakan dari sisi materi, bahasa, dan tampilan. Ahli materi mencatat bahwa konten sudah relevan dengan kompetensi dasar IPAS kelas III namun masih perlu diperkaya ilustrasi gambar yang lebih kontekstual. Ahli bahasa memberikan penilaian sempurna karena seluruh aspek kebahasaan, termasuk kaidah EYD, penggunaan diksi baku, dan kejelasan struktur kalimat, sudah memenuhi standar. Ahli media menilai tampilan visual proporsional dan navigasi *Google Sites* yang intuitif sangat membantu siswa belajar secara mandiri. Hasil ini selaras dengan temuan Sari & Maharani (2023) yang melaporkan validasi sangat layak dengan rata-rata 89,5% untuk media berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPA kelas III SD.

Dari aspek respons pengguna, rata-rata keseluruhan 93% menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap media ini. Peningkatan antusiasme siswa yang signifikan diamati selama proses pembelajaran berlangsung, sejalan dengan temuan Adzkiya & Suryaman (2021) bahwa *Google Sites* membantu pendidik menyajikan materi dengan lebih atraktif melalui variasi konten multimedia. Keunggulan media ini dari aspek aksesibilitas multi perangkat juga terkonfirmasi siswa dapat mengakses materi melalui HP, komputer, maupun laptop yang sejalan dengan Arumingtyas (2021) bahwa *Google Sites* unggul pada kemudahan akses, baik dari segi tempat maupun waktu.

Secara teoretis, temuan ini mengonfirmasi efektivitas teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era Kurikulum Merdeka. Integrasi *Google Sites* sangat mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang berpusat pada kebutuhan individu siswa. Media yang dirancang dengan menggabungkan aspek audio, visual, dan kinestetik memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif (Nurrita, 2018). Implikasi praktis dari penelitian ini antara lain: (1) guru dapat menggunakan media berbasis *Google Sites* secara langsung dalam mengajar; (2) sekolah yang memiliki fasilitas

internet dapat mengoptimalkan media ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS; dan (3) penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media digital serupa pada materi dan mata pelajaran yang berbeda. Keterbatasan media ini adalah ketergantungannya pada koneksi internet, sehingga apabila sekolah tidak memiliki fasilitas internet yang memadai, implementasi media akan terhambat.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan dua simpulan utama. Pertama, media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS materi Ketampakan Alam dan Buatan di Daerahku untuk siswa kelas III SDN Bendo 02 berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan diberi judul "Aku dan Lingkungan Sekitarku" dan mencakup fitur navigasi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi ajar berbasis teks dan gambar, video pembelajaran, *game* edukatif berbasis Educaplay, dan kuis evaluasi. Media bersifat responsif, dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, dan mendukung pembelajaran daring maupun luring.

Kedua, media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini dibuktikan dari hasil validasi ahli yang mencapai rata-rata 85% (ahli materi 75%, ahli bahasa 100%, ahli media 80%), serta hasil uji coba dan respons pengguna yang mencapai rata-rata 93% (uji perorangan 98%, kelompok kecil 95%, lapangan 94%, respons guru 99%). Dengan demikian, media ini terbukti bukan sekadar inovasi teoretis, melainkan sebuah alternatif media pembelajaran yang praktis dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas produk terhadap hasil belajar, mengembangkan media serupa untuk materi yang berbeda, serta mengembangkan versi media yang dapat diakses secara *offline* agar tidak bergantung pada koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., & Sarin, Z. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(3).
- Aminatun, I., Ismaya, E. A., Fardani, M. A., & Kassim, Z. (2023). Example Non-Example Model Assisted by Panca in Improving Understanding of Concepts in Class III at Public Elementary School 03 Terban. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(5), 28–31. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v2i5.5.2023>
- Andi, A., Sukarman, P., & Ramadhani, F. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Penerbit Media Sains Indonesia.
- Ardief, V. C., & Tito, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Pengenalan Bangun Ruang di SD Negeri 1 Purbalingga Wetan. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, 7(1), 91–100.
- Arumingtyas, P. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9.
- Daniyati Muttaqien, A., Bulqis Saputri, Muttaqien, I., Aqila Septiyani Muttaqien, S., & Setiawan Muttaqien, U. D. (2023). *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fauzi, Y. A., Saputra, G. Y., & Subastian, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Hardware Kelas VIII di SMP Negeri 21 Samarinda. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, September.
- Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159.
- Hardiningrum, P. Y. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 20–31.
- Hendra, Maria, D., Nay, W., Christianto, H., Lalang, A. C., & Eka, C. G. (2025). Optimalisasi Keterampilan Desain Media Belajar Interaktif Berbasis Digital bagi Guru-Guru di Malaka. *Jurnal Pengabdian dan Solidaritas Masyarakat (Harmoni Sosial)*, 2, 38–46.
- Meilina, D. M., & Afriyah, N. (2024). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 387–400.
- Mukti, Y. I. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah dengan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(2), 84–88.
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*.

Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putu, N., Gayatri, A., Agung, A., Agung, G., & Ngurah, I. K. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 317–327.
- Riendy, & M, A. P. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Materi Berpikir Komputasional Kelas X SMKN 17 Samarinda. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4, 95–103.
- Rini, M., & Dolly. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 334–342.
- Rosiyana. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 217–226.
- Sari, P. M., & Maharani, Y. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 1–14.
- Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D). *Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
- Suryaningrat, R. R., & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPA berbasis Website di SMPN 6 Cilegon. *Jurnal PTI*, 10, 62–68.
- Suryanto. (2018). Analisis Perbandingan antara Blogger dan Google Site. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1).
- Syahrani, L., Gunawan, R., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 1768–1773.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Vandiana, L. G. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Kelas X SMA (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yuniatma, P., Syofyan, H., & Putri, L. S. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 253–257.
- Yulia, M., & Desyandri. (2022). Pengembangan Media Poliomino pada Pembelajaran Jaring-Jaring Kubus dan Balok melalui Project Based Learning di SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*

531 | Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites pada Materi Ketampakan Alam dan Buatan Kelas III Sekolah Dasar

Evanda Vella Delli, Ibadullah Malawi, Sri Budyartati

FKIP Universitas Mandiri, 8, 2421–2430.

Zulemil, P. A., & Fikhen, T. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web melalui Google Sites pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 10, 289–298.

532 | Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites pada Materi Ketampakan Alam dan Buatan Kelas III Sekolah Dasar
Evanda Vella Delli, Ibadullah Malawi, Sri Budyartati