



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *GOOGLE SITES* PADA MATERI ENERGI DAN SUMBER ENERGI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI KELAS IV SDN 05 INDRALAYA

Indah Sari¹, Siti Dewi Maharani², Fahmi Surya Adikara³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 23 Maret 2025
 Revisi: 29 Maret 2025
 Diterima: 4 April 2025
 Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:
 Media, interactive, google sites

Kata Kunci:
 Media, interaktif, google sites

DOI :
 10.31932/jpdp.v11i1.4586

Surel Korespondensi:
 indahsari160603@gmail.com

Abstract

This study aims to develop an Interactive Learning Media assisted by Google Sites for the topic of Energy and Energy Sources in Everyday Life for Grade IV students at SDN 05 Indralaya. The type of research used is Research and Development (R&D), employing the ADDIE development model, which in this study includes only four stages: Analysis, Design, Development, and Implementation. The subjects of this study were 18 fourth-grade students from class IV C at SDN 05 Indralaya. The result of the research is a learning media product supported by Google Sites. Based on the media validation results assessed by validators, the total score for media aspects from the media expert was 90%, categorized as "Highly Valid." The material expert gave a score of 93.75%, also categorized as "Highly Valid," and the practitioner expert gave a score of 94.64%, also categorized as "Highly Valid." Student responses after small-group and large-group product trials with 18 fourth-grade students at SDN 05 Indralaya showed scores of 95% for the small group and 97.22% for the large group, both categorized as "Very Attractive." Based on these assessments, it can be concluded that the interactive learning media assisted by Google Sites is highly valid and feasible to be used as a learning medium in the teaching and learning process at school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites pada Materi Energi dan Sumber Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SDN 05 Indralaya . Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mrnggunakan model pengembangan ADDIE yang dalam penelitian ini hanya menggunakan empat tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) dan Implementation (Implementasi). Subjek dalam penelitian ini adalah 18 peserta didik kelas IV C SDN 05 Indralaya. Hasil penelitian ini merupakan sebuah produk media pembelajaran berbantuan google sites dengan hasil validasi media pembelajaran yang dinilai oleh para validator, total nilai aspek media dari ahli media adalah 90% dengan katagori "Sangat Valid", total nilai aspek materi dari ahli materi adalah 93,75% dengan katagori "Sangat Valid" dan total nilai dari ahli praktisi adalah 94,64% dengan katagori "Sangat Valid". Hasil respon peserta didik setelah dilakukan uji coba produk kelompok kecil dan besar kepada 18 peserta didik kelas IV SD Negeri 05 Indralaya di dapatkan nilai kelompok kecil adalah 95% dan kelompok besar 97,22% dengan katagori "Sangat Menarik". Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan google sites sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan adalah hal penting untuk semua orang terutama peserta didik, Pendidikan merupakan proses yang direncanakan secara sadar untuk

menciptakan lingkungan dan pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara aktif, sehingga mereka memiliki kekuatan spiritual,

kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri dan masyarakat (Rahman dkk., 2022). Kemajuan teknologi tentu memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam hal inovasi media pembelajaran. Hadirnya inovasi ini, guru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya juga akan memengaruhi hasil belajar mereka (Yusuf, dkk., 2023) Sesuai dengan pernyataan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, penggunaan teknologi informasi dianjurkan untuk memaksimalkan potensi peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Salah satu alat teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah, yang memberikan kemampuan kepada guru untuk merancang media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan pencapaian akademik peserta didik melalui penyajian

informasi yang lebih menarik dan mudah diakses (Islanda & Darmawan, 2023). Pendidik dapat memanfaatkan teknologi informasi yang ada untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites*.

Google sites merupakan platform multimedia interaktif yang memungkinkan pengguna menggabungkan berbagai jenis konten, seperti video, presentasi, dokumen, teks, animasi, dan audio, dalam satu tempat yang dapat diakses dan disesuaikan dengan kebutuhan (Mukti dkk., 2020). Menurut Adzkiya & Suryaman, (2021) penggunaan *google sites* dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas tampilan materi, membuatnya lebih menarik dan meminimalkan risiko kehilangan atau penumpukan materi. Selain itu, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan dan membagikan informasi serta materi pembelajaran karena semua elemen tersebut terintegrasi dalam satu situs web. Keunggulan dari *google sites* ini

dapat digunakan secara gratis dapat di-searching melalui *google* serta juga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih mandiri bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan tenaga pendidik di kelas IV SDN 05 Indralaya, ditemukan bahwa bahan ajar pembelajaran yang digunakan sebagian besar adalah buku cetak yang disediakan disekolah dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Buku digunakan sebagai bahan ajar sekaligus media pembelajaran dimana jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang dibuat khusus terutama menggunakan teknologi, penggunaan media pembelajaran sudah pernah dilakukan namun blm optimal karena masih belajar lebih bergantung kepada buku cetak saja, pembelajaran penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran belum dilakukan sepenuhnya dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku cetak sebagai sumber utama belajar. Meskipun SDN 05 Indralaya telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, materi pembelajaran belum sepenuhnya

disusun secara mandiri oleh pendidik, terutama dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Pendidikan Hal ini terlihat jelas dalam mata pelajaran IPAS, di mana belum ada inovasi signifikan yang memperlihatkan pemanfaatan metode dan media pembelajaran yang dirancang sendiri oleh guru dengan dukungan teknologi digital. Proses pembelajaran IPAS masih sangat bergantung pada buku yang disediakan oleh sekolah, sehingga penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi kurang terlihat. Pendekatan pembelajaran yang cenderung berpusat pada buku cetak membuat suasana belajar kurang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Meskipun sekolah telah menyediakan beberapa fasilitas penunjang seperti proyektor dan infokus, jumlahnya terbatas dan penggunaannya belum optimal. Hal itu, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat memanfaatkan teknologi digital. Salah satu solusi potensial adalah dengan memanfaatkan *google Sites* sebagai platform media pembelajaran. *Google Sites* memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif

dengan menggabungkan teks, video, gambar, dan kuis interaktif sesuai kebutuhan. Penggunaan *google sites* dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Materi "Energi dan Sumber Energi dalam Kehidupan Sehari-hari," *Google Sites* dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang tidak tampak secara langsung. Materi ini mencakup pemahaman mengenai energi, sumber-sumber energi yang digunakan sehari-hari, serta penerapannya dalam kehidupan. Mengingat kompleksitas materi tersebut, pengembangan media pembelajaran yang lebih visual dan dinamis sangat diperlukan, ketimbang hanya mengandalkan buku cetak, sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan aktif terlibat dalam proses belajar sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan *google sites* ini, dapat menyajikan pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pengembangan media

pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* juga mendukung tujuan inovasi ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar (Fadilah dkk., 2023). Menurut Hasan dkk., (2021:29) media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan sebagai penghubung antara guru, sebagai pemberi informasi, peserta didik, sebagai penerima informasi. *Google Sites* adalah salah satu platform berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar baik secara individu maupun kelompok (Setiawan dkk., 2022). Selain itu, *google Sites* dikembangkan oleh *Google* untuk memfasilitasi pembuatan *website* yang sederhana. Platform ini sangat cocok digunakan sebagai media

pembelajaran karena mudah dioperasikan dan tidak memerlukan coding dalam proses pembuatannya (Saputra dkk., 2022). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, 2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* dengan Model Pengembangan ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas 3 SDN 01 Sukoraharjo". Hasil validasi menunjukkan skor 96% dari ahli media dan 97% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, respons dari guru dan peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan skor 92% dari guru, serta 97% dari peserta didik kelompok kecil dan 96% dari peserta didik kelompok besar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut penelitian (Syahrani dkk., 2024) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* untuk Pembelajaran IPS di

Kelas V SDN Cinangka 5, Depok" menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi menunjukkan skor 92% dari ahli media dan 83,33% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini mencapai 94,25%, menandakan hasil yang sangat positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* merupakan alat yang efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS, karena berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Menurut penelitian (Lutfiah, 2023) berjudul "Penggunaan Aplikasi *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Ngaglik 01 Batu" menjelaskan bahwa *Google Sites*, sebagai aplikasi pembelajaran online, berfungsi mirip dengan website di internet dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Google Sites* dalam meningkatkan pemahaman pelajaran IPAS. Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik dari 60,63% pada siklus 1 menjadi 78,10% pada siklus 2, dengan total peningkatan 34,96%. Disarankan agar guru membimbing peserta didik dalam menggunakan media inovatif ini, sementara pihak sekolah perlu mendukung kebutuhan perlengkapan pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran inovatif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman pelajaran IPAS pada peserta didik.

Sedangkan penelitian (Salsabila & Aslam, 2020) ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* sebagai alat pembuatan situs. Penelitian ini melibatkan uji validasi untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran berbasis web *Google Sites* dalam konteks pembelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang mengikuti model ADDIE, terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan,

pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuisioner. Hasil uji validasi oleh dua validator menunjukkan bahwa validator ahli media memberikan rata-rata nilai persentase 81%, yang masuk dalam kategori layak, sementara validator ahli materi memperoleh rata-rata 79% dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap media menunjukkan nilai 92% dalam kategori sangat layak, dan respon guru mencapai 96%, juga dalam kategori sangat layak. Berdasarkan uraian diatas penelitian tersebut ditunjukan bahwa pengembangan media pembelajaran *google sites* layak digunakan. Peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Namun, yang jadi pembeda dalam penelitian sebelumnya adalah penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* pada materi energi dan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. Menggunakan kurikulum merdeka materi IPAS dilakukan di SDN 05 Indralaya dikelas IV. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik melakukan penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Google Sites* Pada Materi Energi dan Sumber Energi dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SDN 05 Indralaya.

Berdasarkan uraian diatas empat penelitian tersebut ditunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *google sites* layak digunakan. Peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif . Namun,yang jadi pembeda dalam penelitian sebelumnya adalah penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* pada materi energi dan sumber energi dalam dikehidupan sehari-hari. Menggunkan kurikulum merdeka materi IPAS dilakukan di SDN 05 Indralaya dikelas IV. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Google Sites* Pada Materi Energi dan Sumber Energi dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SDN 05 Indralaya.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan

pengembangan, yang dalam Bahasa Inggris dikenal sebagai *research and development (R&D)*, adalah metode penelitian yang kini banyak diterapkan di lingkungan akademik untuk merancang dan menguji efektivitas produk. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk dengan melalui langkah-langkah yang meliputi identifikasi masalah yang mungkin muncul, serta proses desain dan pengembangan produk sebagai solusi yang optimal (Waruwu, 2024). Menurut (Okpatrioka, 2023) mengemukakan bahwa penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui pendekatan ini, permasalahan dalam pendidikan dapat diidentifikasi dan dicari solusinya, sehingga memungkinkan pengembangan dan penerapan pendidikan yang lebih efektif (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*) merupakan suatu pendekatan penelitian yang dirancang untuk menciptakan produk baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan

menghasilkan produk-produk inovatif. Penelitian ini menggunakan model dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Setiawan dkk., 2022). Penelitian dilaksanakan di SDN 05 Indralaya Jl. Lintas Timur KM.37 RT 07, Kec. Indralaya Mulya Kab. Ogan Ilir Prov. Sumatera Selatan. Pengambilan data dan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data wawancara, lembar validasi, angket dan dokumentasi. Sebelum uji coba produk dilakukan ke peserta didik, produk divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli dengan

menggunakan instrumen lembar validasi (angket) untuk mengetahui validitas produk apakah layak digunakan, setelah layak digunakan peneliti melakukan implementasi uji coba produk ke peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan penelitian menggunakan instrumen (angket). Data yang diperoleh diolah berdasarkan hasil penelitian menggunakan instrumen angket skala likert untuk mengetahui validitas dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites*.

Selanjutnya dicari rata-rata nilai validasi dan respon peserta didik tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Hutabri, 2022).

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Kategori Jawaban	Skor Penilaian
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket Validator

Nilai(%)	Keterangan
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Sangat tidak valid

Sumber; (Riza dkk., 2020)

Tabel 3. Kriteria Penilaian Respon Peserta didik

Nilai(%)	Keterangan
81 – 100	Sangat menarik
61 – 80	Cukup menarik
41 – 60	Kurang menarik
21 – 40	Tidak menarik
0 – 20	Sangat tidak menarik

Sumber;(Riza dkk., 2020)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Indralaya melibatkan 18 peserta didik kelas IV. Hasil penelitian mencangkup 3 hasil yaitu mendeskripsikan prosedur pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites*, mendeskripsikan kevaliditas produk, mendeskripsikan respon peserta didik terhadap kemenarikan produk. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* pada materi energi dan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV SDN 05 Indralaya. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation). Tahap *analysis* (analisis) dilakukan untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi yang dilakukan peneliti untuk mempertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti melakukan tahap analisis melalui kegiatan observasi dan wawancara di SDN 05 Indralaya. Analisis yang dilakukan peneliti meliputi analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi. Tahap *design* (perancangan) peneliti membuat perancangan produk media pembelajaran sesuai dengan analisis yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Hal yang dilakukan tahap ini proses pemilihan *platform*, pemilihan materi, perancangan kerangka media, dan

perancangan instrumen pengumpulan data. Tahap *Development* (Pengembangan) pengembangan peneliti melakukan pengembangan dan pembuatan produk dan juga melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan setelah divalidasi produk dilakukan tahapan perbaikan sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Peneliti melakukan pengembangan berdasarkan rancangan yang telah dibuat dan desain sebelumnya. *Storyboard* yang telah didesain pada tahap sebelumnya dikembangkan dan direalisasikan dengan berbantuan *google sites* untuk membuat media pembelajaran berbantuan *google sites*. Pada tahap selanjutnya adalah *implementation* (implementasi), yang dimulai setelah peneliti merevisi produk berdasarkan saran / masukan dari validator ahli media dan ahli materi. Selanjutnya produk di uji

cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 05 Indralaya dilakukan dengan melibatkan 18 peserta didik dalam dua tahap uji coba, yaitu uji kelompok kecil berjumlah 3 orang peserta didik dan kelompok besar 15 orang peserta didik. Setelah diuji coba kemudian peserta didik diberikan angket respon menilai tingkat ketertarikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* yang telah dikembangkan. Tahap *evaluation* (evaluasi) merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE, Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan yang dimana dilakukan evaluasi formatif untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan peserta didik.



Gambar 1. Hasil Produk Media Interaktif Berbantuan Google Sites Yang Dikembangkan



Gambar 2. Hasil Produk Media Interaktif Berbantuan Google Sites Yang Dikembangkan

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Penyajian Media	16	15	93,75	Sangat Valid
2.	Tampilan	16	15	93,75	Sangat Valid
3.	Suara	4	3	75	Valid
4.	Operasional	4	3	75	Valid
Jumlah		40	36	90	Sangat Valid

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Kurikulum	12	12	100	Sangat Valid
2.	Materi	24	21	87,5	Sangat Valid
3.	Interaksi	4	4	100	Sangat Valid
4.	Bahasa	8	8	100	Sangat Valid
Jumlah		48	45	93,75	Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Media	28	26	92,85	Sangat Valid
2..	Materi	28	27	96,42	Sangat Valid
	Jumlah	56	53	94,64	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Uji coba Kelompok Kecil

Aspek	Nomor item	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
Media	1,2,4,11, 12,13,15	84	80	95,23	Sangat Menarik
Tampilan	5,7,8,14	48	46	95,83	Sangat Menarik
Materi	3,6,9,10	48	45	93,75	Sangat Menarik
Jumlah		180	171	95	Sangat Menarik

Tabel 5. Respon Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Nomor item	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
Media	1,2,4,11, 12,13,15	420	412	98,10	Sangat Menarik
Tampilan	5,7,8,14	240	231	96,25	Sangat Menarik
Materi	3,6,9,10	240	232	96,66	Sangat Menarik
Jumlah		900	875	97,22	Sangat Menarik

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* pada materi energi dan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari dilaksanakan di kelas IV SDN 05 Indralaya yang bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites*, untuk mendeskripsikan kevaliditas produk media pembelajaran interaktif

berbantuan *google sites* dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* pada materi energi dan sumber energi dalam kehidupan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran interaktif sehari-hari di kelas IV SDN 05 Indralaya.

Prosedur pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* pada materi energi dan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV SDN 05 Indralaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Puang dkk., 2023). Pada penelitian ini, tahap penelitian hanya menggunakan 4 langkah dari 5 langkah penelitian pengembangan ADDIE dikarena penyesuain tujuan penelitian serta adanya keterbatasan waktu.

Tahap analisis (*Analysis*), peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi aktual di sekolah. Analisis ini mencakup beberapa aspek utama, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi dimulai dengan analisis kinerja guna mengidentifikasi dan memahami permasalahan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap peserta didik untuk menilai karakteristik mereka berdasarkan tingkat

pengetahuan, keterampilan, serta perkembangan kognitif. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 05 Indralaya untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada buku dan metode ceramah, yang menyebabkan peserta didik mudah bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV.C diketahui bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, dan media interaktif seperti *google sites* belum digunakan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi belum digunakan secara optimal.

Buku Pembelajaran tidak semuanya di bawah pulang termasuk pembelajaran IPAS Padahal, penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta bisa mengemas materi pembelajaran yang bisa diakses kapan saja. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media

pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* dengan materi yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya Bab 4 mengenai "Energi dan sumber Energi dalam Kehidupan Sehari-hari". Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendorong tenaga pendidik untuk lebih inovatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran.

Tahap perancangan (*Design*) tahap ini mencakup perencanaan dalam pengembangan produk media pembelajaran (Cahyadi, 2019). Pada tahap perancangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan ini mencakup mendesain produk pemilihan *platform*, materi, kerangka media pembelajaran, dan *storyboard*. *Google sites* dipilih sebagai platform utama karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, dan soal interaktif, serta dapat diakses di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Materi yang digunakan diambil dari mata pelajaran IPAS kelas IV, Bab 4 "Energi dalam Kehidupan Sehari-

hari", sesuai dengan buku guru dan siswa di SDN 05 Indralaya. Kerangka media pembelajaran disusun dalam bentuk *flowchart* yang mencakup cover, menu utama, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, video, soal evaluasi, serta identitas pengembang. Selain itu, *storyboard* dibuat sebagai panduan visual agar penyajian materi lebih sistematis dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran bagi peserta didik. Selanjutnya peneliti merancang instrumen berupa angket validasi yang digunakan sebagai alat penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk menilai kevalidan serta kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Sedangkan angket peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemaritan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Tahap pengembangan (*Development*), pada tahap pengembangan untuk mendeskripsikan kevaliditas produk dimana peneliti merealisasikan media pembelajaran sesuai dengan desain

yang telah ditentukan, yaitu menggunakan platform *google sites*. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* dinilai diperoleh persentase 90% yang mencakup aspek penyajian media, tampilan, suara, dan operasional dengan katagori "Sangat Valid". Sedangkan validasi yang dilakukan ahli materi memperoleh rata-rata penilaian 93,75% yang mencakup aspek kurikulum, materi, interaksi, dan bahasa dengan katagori "Sangat Valid" dan validasi yang dilakukan oleh ahli praktisi memperoleh rata-rata penilaian 94,64% yang mencakup aspek media dan materi dengan katagori "Sangat Valid". Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* ini sangat valid. Produk yang dikembangkan dievaluasi untuk memperoleh kritik dan saran untuk melakukan revisi setelah melakukan validasi ada beberapa aspek yang diperbaiki berdasarkan saran dan masukan oleh ahli validator diperlukan revisi terhadap media

pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran dari validator.

Tahap implementasi (*implementation*). Setelah melakukan perbaikan revisi media pembelajaran interaktif dan dinyatakan layak digunakan untuk di uji cobakan selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 05 Indralaya. Tahap uji cobakan kepeserta didik dilakukan dua tahap yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil respon peserta didik pada Uji coba kelompok kecil yang melibatkan tiga peserta didik memperoleh penilaian 95% dengan kategori "Sangat Menarik". Selanjutnya, uji coba kelompok besar yang melibatkan 15 peserta didik memperoleh penilaian 97,22% dengan kategori "Sangat Menarik".

Berdasarkan hasil respon angket peserta didik pada uji kelompok kecil dan kelompok besar, maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* yang dikembangkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran "Sangat Menarik" sebagai media pembelajaran dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan peneliti relevan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Azizah, (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* dengan Model Pengembangan ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas 3 SDN 01 Sukoraharjo". Hasil validasi menunjukkan skor 96% dari ahli media dan 97% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, respons dari guru dan peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan skor 92% dari guru, serta 97% dari peserta didik kelompok kecil dan 96% dari peserta didik kelompok besar. Selanjutnya relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahrani dkk., (2024) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* untuk Pembelajaran IPS di Kelas V SDN Cinangka 5, Depok" menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi menunjukkan skor 92% dari ahli media dan 83,33% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini mencapai 94,25%,

menandakan hasil yang sangat positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *google sites* merupakan alat yang efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS, karena berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* sangat valid dan memperoleh respons positif, dinilai sangat menarik, dan layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Google Sites* pada Materi Energi dan Sumber Energi dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas IV SDN 05 Indralaya". Produk yang dikembangkan peneliti ini menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yang mencakup yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi

(Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Penelitian ini mencapai tahap keempat, yaitu Implementasi, karena tujuan penelitian telah tercapai yaitu mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Kevaliditas produk media pembelajaran interaktif di tentukan berdasarkan hasil dari validasi oleh para validator. Hasil validasi ahli media memperoleh penilaian rata-rata 90%. dengan kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian ahli materi memperoleh penilaian rata-rata 93,75% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil Validasi dari ahli praktisi guru mendapatkan nilai rata-rata 94,64% dengan kategorikan "Sangat Valid". Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* menunjukkan hasil yang sangat positif. Uji coba kelompok kecil 3 peserta didik memperoleh penilaian 95%, sementara kelompok besar 15 peserta didik mencapai 97,22%, keduanya

dalam kategori "Sangat Menarik". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya sangat valid secara akademik, tetapi juga menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan dan sangat menarik sebagai media dalam proses pembelajaran

Daftar Pustaka

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. (JSR), 1(2), 1-17.
- Azizah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 72-81. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research* <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *Media pembelajaran*.
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Hal 51-62 Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development of Google Sites as an Instructional Media to Enhance Students' Learning Achievement (Vol. 27).
- Lutfiah, D. (2023). Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Ngaglik 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 93-118.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51-59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip/epro/article/view/21703/9143> <https://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Puang, M. A., Ki'i, O. A., & Maing, C. M. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Materi Gelombang Berjalan Dan Stasioner Kelas XI SMA Berbasis Video Animasi Whiteboard. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika UNWIRA*, 1(1), 15-22. <https://doi.org/10.30822/magneton.v1i1.2041>.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, G. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 21. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112327>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296-301.
- 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. 9(3), 1768-1773.

- Setiawan, K., Naomi, S., & Winata, W. (2022). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 73–82.
- Saputra, H., Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 123–135. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta Journal*, 5(3), 111–118.
- Yusuf Nungky Diandita, Ria Saputra, H. M. Z. (2023). *Yusuf Nungky Diandita1, Ria Saputra2, Heri Maria Zulfiati*. 9(20), 409–416.