



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “BELMARA” BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI MASYARAKAT DI DAERAH KU KELAS IV SD

Gallus Meilawati^{1*}, Ganes Gunansyah²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Oktober 2025
Revisi 16 Oktober 2025
Diterima 25 Oktober 2025

Abstract

The lack of use of learning media results in a low understanding of the fourth-grade students at SDN 1 Pulowetan in learning IPAS material about of Communities in My Region. This research aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the learning media “BELMARA” based on Google Sites for the communities material in my region for fourth-grade students. The research method is Research and Development with the ADDIE model. The subjects of the research are 13 fourth-grade students at SDN 1 Pulowetan. The results of the study show that the validity of the media by content and media experts obtained 92% and 88%, including a very valid category. This media is declared very practical based on the questionnaire results from 93% of the students. The effectiveness of the media is obtained from pretest and posttest results, showing an average N-Gain of 0.715, with the criteria of high. This indicates that the media “BELMARA” based on Google Sites is suitable to be used and can improve students’ understanding of the material of Communities in My Region.

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Google Sites, Masyarakat
di daerahku, ADDIE

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik kelas IV SDN 1 Pulowetan pada pembelajaran IPAS materi Masyarakat di Daerahku. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran “BELMARA” berbasis Google Sites pada materi masyarakat di daerahku kelas IV SD. Metode penelitian ini Research and Development dengan model ADDIE. Subjek penelitiannya yaitu 13 peserta didik kelas IV SDN 1 Pulowetan. Hasil penelitian menunjukkan validitas media oleh ahli materi dan ahli media diperoleh 92% dan 88%, termasuk dalam kategori “sangat valid”. Media ini dinyatakan “sangat praktis” berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 93%. Keefektifan media didapatkan dari hasil pretest dan posttest, menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,715 dengan kriteria “tinggi”. Hal ini mengindikasikan bahwa media “BELMARA” berbasis Google Sites layak digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Masyarakat di Daerahku.

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



Penulis Korespondensi:

*Gallus Meilawati

[*gallus.21123@mhs.unesa.ac.id](mailto:gallus.21123@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan studi integrasi dari berbagai konsep ilmu-ilmu sosial yang diformulasikan ulang secara sederhana guna memenuhi kepentingan pengajaran di sekolah dalam tujuan pembentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mencakup nilai-nilai sosial yang penting dalam kehidupan (Musyarofah dkk., 2021). IPS berperan sangat krusial dalam membangun kompetensi peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif dan analitis. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS sering menghadapi berbagai kendala yaitu kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik menghadapi kendala dalam memproses dan mengimplementasikan informasi yang berkaitan dengan peran masyarakat terhadap lingkungan alam (Argiarta dkk., 2024). Selain itu, peserta didik juga kesulitan dalam mengelompokkan bentuk keragaman kenampakan alam dan buatan (Hidayah dkk., 2024). Kurangnya pemahaman terhadap isi materi pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran IPS yang berpengaruh pada ketuntasan belajar yang kurang memuaskan.

Penyebab kesulitan belajar umumnya terdiri dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal (Adipta & Hendriawan, 2024). Faktor internal mencakup aspek-aspek dari dalam diri peserta didik, mulai dari minat, bakat dan motivasi belajar. Sementara itu, faktor eksternal bersumber dari lingkungan di luar pribadi peserta didik termasuk lingkungan belajar, fasilitas belajar, metode pembelajaran serta kondisi sosial peserta didik. Kurangnya fasilitas pembelajaran berupa media dan sumber belajar berpotensi menurunkan antusiasme peserta didik pada saat terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Pratiwi dkk., 2023). Media pembelajaran yang terbatas pada buku teks, cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan sehingga menghambat pemahaman materi secara jelas dan memengaruhi retensi jangka panjang.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN 1 Pulowetan yang berada di Kabupaten Nganjuk, ditemukan permasalahan yang sesuai terhadap pembelajaran IPS yaitu sebanyak 6 dari 13 peserta didik kelas IV menghadapi kendala dalam memahami pembelajaran IPS, tepatnya pada materi Masyarakat di Daerahku. Hal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik tidak dapat memvisualisasikan konsep dari materi dengan optimal. Kendala lainnya yang dijumpai peneliti ialah kurangnya media pembelajaran interaktif, penggunaan buku teks pelajaran masih mendominasi kegiatan pembelajaran IPS. Guru kelas IV SDN 1 Pulowetan telah berupaya menciptakan

variasi media pembelajaran berupa media gambar poster sebagai penunjang, namun media tersebut masih belum berhasil meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dikarenakan respon peserta didik yang kurang tertarik. Sehingga diperlukan kompetensi pendidik dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Minimnya pemahaman guru dalam penggunaan platform digital menjadi hambatan utama dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, terlebih karena guru masih kesulitan menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan materi pembelajaran yang sifatnya kontekstual. Sementara itu, melalui pembelajaran IPS, harapannya peserta didik secara sistematis mampu memahami berbagai aspek yang berhubungan dengan dinamika sosial dalam masyarakat (Susilowati & Sutama, 2022). Penggunaan buku teks untuk menjadi sumber belajar tunggal menyebabkan peserta didik kesulitan menyerap informasi dan kurang memahami pengetahuan dalam jangka panjang. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan teknologi, seperti video pembelajaran dan aplikasi pembelajaran akan lebih relevan, dinamis dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Kiswanto dalam Hidayatullah dkk., 2023). Maka, dibutuhkan media pembelajaran digital yang membangun pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Satu di antara platform digital berbasis website yang sering digunakan khalayak luas adalah *Google Sites*. *Google sites* merupakan alat online populer dan mudah digunakan oleh pendidik untuk menciptakan situs web pendidikan dengan penggabungan teks, foto, video, presentasi dan lampiran (Syahrani & Gunawan, 2024).

Terdapat relevansi dengan penelitian sebelumnya tentang penggunaan media yang dikembangkan. Penelitian dari (Lutfiah, 2023), yang menelaah pemanfaatan *Google Sites* dalam pembelajaran IPAS yang mampu mendorong peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias. Namun keterbatasan pada penelitian ini yakni objek penelitian difokuskan pada kemampuan berpikir tingkat rendah. Sedangkan pada kenyataannya pencapaian tingkat kognitif peserta didik kelas IV seharusnya sudah pada level yang tinggi sebagaimana tujuan pembelajaran. Selanjutnya, studi dari (Syahrani & Gunawan, 2024), menyarankan agar memperbaiki media pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan lebih inventif dan kreatif melalui penggabungan fitur-fitur baru agar peserta didik mempunyai keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Studi dari (Chofifah & Gunansyah, 2024), menunjukkan media pembelajaran *Google Sites* dapat mendorong tingkat ketuntasan belajar peserta didik.

Kesenjangan dalam penelitian sebelumnya terletak pada penyampaian materi bentang alam yang hanya berupa pemberian materi secara visual berupa gambar dengan fokus pada capaian pembelajaran tingkat rendah. Hal tersebut kurang mampu memberikan visualisasi menarik dan pemahaman mendalam tentang karakteristik bentang alam. Penggabungan beragam fitur pada media *Google Sites* merupakan solusi yang dapat dipergunakan sebagai cara memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan mengeksplorasi karakteristik bentang alam yang berkaitan terhadap mata pencaharian masyarakat dengan lebih interaktif. Salah satunya ialah penggunaan fitur 3D yang memungkinkan representasi visual yang mendekati kondisi nyata, sehingga peserta didik dapat mempelajari bentuk bentang alam dan mampu mengaitkan dengan mata pencaharian masyarakat.

Dari paparan keterbatasan tersebut, mampu memberikan kepercayaan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website. Media ini dirancang melalui platform *Google Sites* dengan integrasi teknologi *Assemblr* yang memberikan variasi fitur 3D merupakan upaya peneliti dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran IPS. Media pembelajaran “BELMARA” merupakan singkatan dari Bentang Alam dan Mata Pencaharian, dimana media pembelajaran yang dikembangkan berkonsentrasi pada pembelajaran IPS materi masyarakat di daerahku mengenai bentang alam dan keterkaitannya dengan mata pencaharian masyarakat. Diharapkan dengan adanya media “BELMARA” mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Masyarakat di Daerahku dengan visualisasi yang menarik. Dengan demikian, dibutuhkan penelitian yang komprehensif berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif BELMARA Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Masyarakat di Daerahku Kelas IV SD” yang ditujukan guna mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* pada materi masyarakat di daerahku kelas IV SD.

METODE

Metode penelitian menggunakan Research and Development merujuk pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kelima tahapan tersebut saling terkait dan menjadi dasar dalam mengembangkan media. Peneliti menggunakan model ADDIE karena mampu merancang dan mengembangkan serta mengevaluasi produk pendidikan secara runtut untuk menyelesaikan tantangan terkait

sumber belajar yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Safitri & Aziz, 2022). Dalam setiap tahap pengembangan dilakukan secara terstruktur sehingga dapat menciptakan produk pendidikan yang berkualitas dan selaras dengan kebutuhan pengguna.

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yaitu melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui analisis kondisi lapangan, kebutuhan dan materi pembelajaran hingga menentukan solusi yang tepat. Tahap desain dilakukan dengan merancang materi, media, dan perangkat pembelajaran sesuai kebutuhan. Pada tahap pengembangan, merancang final media beserta konten materi, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dievaluasi. Pelaksanaan tahap implementasi yakni menerapkan media pada peserta didik sebagai subjek penelitian. Tahap terakhir adalah evaluasi untuk menilai hasil dari setiap tahapan sebagai bahan perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pulowetan, Kabupaten Nganjuk, dengan fokus pada peserta didik kelas IV sebanyak 13 peserta didik dijadikan subjek penelitian. Data yang didapatkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif melalui proses pengembangan media interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* menggunakan model ADDIE. Data kuantitatif dari penelitian ini berasal dari hasil validasi oleh para ahli media dan materi, data pretest, data posttest dan data angket kepraktisan pendidik dan peserta didik. Sedangkan data kualitatif yang dipergunakan didapatkan dari hasil data respon, komentar, dan masukan dari para validator, guru dan peserta didik sebagai pengguna media terhadap produk yang dibuat. Hasil dari data kuantitatif dan kualitatif ini menentukan kelayakan sebuah media pembelajaran yang mencakup aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dalam pengimplementasiannya pada peserta didik.

Kevalidan media dinilai menggunakan lembar validasi materi dan media berbasis skala likert 5 poin, dianalisis dengan rumus persentase guna menentukan tingkat kevalidannya. Kepraktisan media diukur melalui angket tanggapan peserta didik menggunakan skala likert 5 poin dan dihitung persentasenya untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dianalisis dengan SPSS Statistics 27. Analisis keefektifan mencakup Uji Normalitas, Uji Paired Sample T-Test, perhitungan N-Gain guna mengetahui peningkatan

pemahaman peserta didik serta Uji *Effect Size (Cohen's d)* guna mengukur besar pengaruh media terhadap pembelajaran.





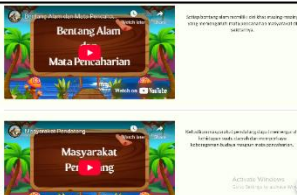
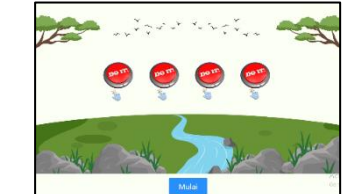
HASIL

Pengembangan media “BELMARA” berbasis *Google Sites* menekankan pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi masyarakat di daerahku kelas IV di SDN 1 Pulowetan, Kabupaten Nganjuk. Penelitian menggunakan model ADDIE yang sistematis dan mudah diimplementasikan, dimulai dari tahap analisis (*analyze*) dengan menganalisis kondisi lapangan dan kebutuhan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 26 Oktober 2024. Hasil analisis mengindikasikan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang melibatkan media pembelajaran interaktif, sehingga peserta didik merasa pembelajaran terlalu membosankan dan kurang memvisualisasikan konsep dari materi. Keterbatasan jenis media tersebut membuat peserta didik tidak tertarik dan kurang terlibat selama pembelajaran. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dimiliki guru dalam menyusun media pembelajaran. Oleh karenanya dikembangkanlah media “BELMARA” berbasis *Google Sites* untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi masyarakat di daerahku.

Tahap desain (*design*), yang mencakup perencanaan pengembangan media pembelajaran untuk dapat direalisasikan di tahap pengembangan. peneliti merancang desain produk dengan menentukan komponen media, menyusun materi hingga membuat *storyboard* untuk mempermudah konsep media “BELMARA” berbasis *Google Sites*. Modul ajar disusun berdasarkan kurikulum merdeka dengan menyesuaikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materinya meliputi bentang alam, karakteristiknya yang berpengaruh pada mata pencaharian masyarakat, serta pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan sosial dan ekonomi. Pada *storyboard* media “BELMARA” terdiri dari halaman beranda dengan enam menu utama, yaitu, menu cara penggunaan media “BELMARA”; menu tujuan pembelajaran berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; menu tes berisi soal pretest dan posttest dalam bentuk *Quizizz*; menu materi berisi video pembelajaran dan gambar fitur 3D; menu game yang akan dikerjakan oleh peserta didik; dan menu profil pengembang media. Evaluasi difokuskan pada peninjauan kelengkapan *storyboard* agar media pembelajaran dapat efektif, menarik dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Tahap pengembangan (*development*), kegiatan pada tahap ini memuat beberapa hal hingga menghasilkan produk akhir. Setelah produk selesai dibuat, produk media pembelajaran tidak langsung diimplementasikan bersama peserta didik, namun divalidasikan terlebih dahulu. Validasi media berguna untuk mengukur kelayakan dan kesesuaian media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Adapun proses tahap pengembangan meliputi pembuatan konten media “BELMARA” berbasis *Google Sites* menggunakan berbagai platform. Kontennya mencakup gambar fitur 3D dari Assemblr, video pembelajaran melalui Canva dan Capcut yang diunggah ke Youtube, tes pretest dan posttest dengan Quizizz, serta games interaktif dari website Interacty. Semua konten disusun sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, dilengkapi dengan elemen visual dan fitur interaktif. Hasil pengembangan media interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengembangan Media “BELMARA”

| | | |
|---|---|--|
|  |  |  |
| Tampilan beranda | Tampilan cara kerja | Tampilan tes |
|  |  |  |
| Tampilan gambar 3D | Tampilan video materi | Tampilan games |

Validasi pada tahap pengembangan dilakukan oleh peneliti melalui uji validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi materi dan media interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* tersebut dijabarkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

| Jenis Validasi | Skor Penilaian | Skor Maksimal | Presentase Kevalidan | Kriteria Kevalidan |
|-----------------|----------------|---------------|----------------------|--------------------|
| Validasi Materi | 46 | 50 | 92% | Sangat Valid |

| | | | | |
|----------------|----|-----|-----|--------------|
| Validasi Media | 88 | 100 | 88% | Sangat Valid |
|----------------|----|-----|-----|--------------|

Hasil validasi media “BELMARA” berbasis *Google Sites* menunjukkan kriteria sangat valid karena berada pada rentang kevalidan 81-100%, sehingga layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dengan mempertimbangkan saran dan ulasan dari validator ahli materi dan media.

Tahap implementasi (*implementation*), dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* kepada peserta didik kelas IV SDN 1 Pulowetan, tepatnya pada hari Senin, 26 Mei 2025. Uji coba dilakukan secara langsung dengan melibatkan 13 peserta didik. Seluruh kegiatan implementasi menggunakan media “BELMARA”, meliputi apersepsi, pemberian pertanyaan pemantik, penyampaian materi, kerja kelompok untuk mengerjakan LKPD, presentasi hasil diskusi, bermain games interaktif, kemudian diakhiri dengan pengerjaan posttest serta pengisian angket respon oleh peserta didik.

Kepraktisan media “BELMARA” berbasis *Google Sites* diperoleh dari hasil angket tanggapan yang diisi oleh pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 1 Pulowetan. Adapun hasil kepraktisan media “BELMARA” dijabarkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media

| Angket Respon | Skor Penilaian | Skor Maksimal | Presentase Kepraktisan | Kriteria Kepraktisan |
|---------------|----------------|---------------|------------------------|----------------------|
| Peserta didik | 543 | 585 | 93% | Sangat Praktis |
| Pendidik | 73 | 75 | 97% | Sangat Praktis |

Hasil kepraktisan media “BELMARA” berbasis *Google Sites* memperoleh kategori sangat praktis karena berada pada rentang kepraktisan 81-100%, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam menunjang peningkatan pemahaman. Keefektifan media “BELMARA” berbasis *Google Sites* diukur melalui hasil pretest dan posttest peserta didik. Selanjutnya analisis data dilakukan uji normalitas sebagai tahap awal analisis. Hasil uji normalitas dijabarkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

| | <i>Kolmogorov-Sminov^a</i> | | | <i>Shapiro- Wilk</i> | | |
|----------|--------------------------------------|-----------|-------------|----------------------|-----------|-------------|
| | <i>Statistic</i> | <i>Df</i> | <i>Sig.</i> | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> |
| Pretest | .237 | 13 | .045 | .853 | 13 | .054 |
| Posttest | .266 | 13 | .012 | .859 | 13 | .061 |

Uji Normalitas menggunakan mengindikasikan data pretest dan posttest terdistribusi normal, karena nilai signifikasinya lebih dari 0,05. Setelah itu dilakukan uji Paired Samples T-Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar peserta didik. Hasil uji paired samples t-test dijabarkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Test

| | | Paired Differences | | | | | | | |
|------|---------|--------------------|--------|-------|-----------------|----------------|---------------|-----------|-------------|
| | | Mean | Std | Std. | 95% Confidence | | T | df | Sig. |
| | | | Deviat | Error | Interval of the | | | | (2- |
| | | | ion | Mean | Difference | | | | tailed) |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair | Pretes- | -31.538 | 14.051 | 3.897 | -40.030 | -23.047 | -8.093 | 12 | .000 |
| 1 | Posttes | | | | | | | | |

Hasil uji paired sample T-test, nilai signifikansi adalah ($<0,000$) $< 0,05$ sehingga H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest berbeda secara signifikan, menandakan media “BELMARA” efektif dalam meningkatkan pemahaman. Kemudian, dilakukan analisis N-Gain guna menentukan seberapa besar peningkatan pretest dan posttest. Hasil Uji N-Gain dijabarkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

| <i>Descriptive Statistic</i> | | | | | |
|------------------------------|----------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| | <i>N</i> | <i>Minimum</i> | <i>Maximum</i> | <i>Mean</i> | <i>Std.</i> |
| | | | | | <i>Deviation</i> |
| Ngain_Score | 13 | .00 | 1.00 | .7150 | .28213 |
| Ngain_persen | 13 | .00 | 100.00 | 71.5018 | 28.21326 |
| Valid N (listwise) | 13 | | | | |

Dari hasil analisis N-Gain menunjukkan hasil mean yaitu 0,7150 artinya adanya peningkatan nilai pretest dan posttest dengan kategori tinggi. Sehingga media “BELMARA” berbasis *Google Sites* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi masyarakat di daerahku. Selanjutnya, dilakukan penghitungan nilai *effect size* guna mengetahui besar dampak penggunaan media interaktif “BELMARA” terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil uji *Effect Size* dijabarkan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *Effect Size*

| <i>Paired Samples Effect Size</i> | | | | | | |
|-----------------------------------|----------|--------------------|---------------------------------|---------------|--------------|--------------|
| <i>95% Confidence Interval</i> | | | | | | |
| | | | <i>Standardizer^a</i> | <i>Poin</i> | <i>Lower</i> | <i>Upper</i> |
| <i>Estimate</i> | | | | | | |
| Pair | Pretest | Cohen's d | 14.051 | -2.245 | -3.272 | -1.192 |
| 1 | Posttest | Hedges' correction | 14.510 | -2.174 | -3.169 | -1.154 |

Hasil Uji *Effect Size* menunjukkan pembelajaran dengan media “BELMARA” menghasilkan *effect size Cohen's* sebesar 2,245, termasuk kriteria sangat tinggi. Hal ini berarti media berefek besar dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik berdasarkan hasil pengerjaan soal pretest dan posttest.

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk menilai kualitas media “BELMARA” dan pelaksanaan pembelajarannya. Hambatan yang muncul antara lain lamanya proses mendesain gambar 3D Assemblr yang diatasi dengan bantuan Pain 3D dan kendala dalam pelaksanaan pretest Quizizz yang diatasi dengan pendampingan ulang. Selain itu, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi media dan memaksimalkan pengembangan media. Melalui proses evaluasi, peneliti dapat mengukur keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran sekaligus merumuskan aspek yang perlu disempurnakan agar media lebih efektif dalam mendukung pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* dengan model pengembangan ADDIE pada materi IPAS kelas IV, khususnya topik Masyarakat di Daerahku. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Pulowetan, Kabupaten

Nganjuk. Media “BELMARA” berbasis *Google Sites* memberikan pengalaman baru bagi peserta didik karena memperoleh materi dari konten media dan mengeksplorasi tampilan visual yang menarik. Pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan berjalan dua arah. Hal ini sesuai dengan (Faizah & Fathurrahman, 2024), bahwa penggunaan *Google Sites* mampu memberikan fleksibilitas dalam pemilihan cara belajar sesuai dengan gaya belajar, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan dalam memahami materi pembelajaran.

Media interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* yang dibuat teruji mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik. Media “BELMARA” ini tidak hanya membangun suasana belajar menyenangkan, namun juga memfasilitasi peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran IPAS, khususnya topik masyarakat di daerahku. Keberhasilan tersebut tentu didukung oleh kolaboratif pendidik dengan peserta didik dalam membangun proses pembelajaran yang lebih interaktif. Guru pun merasakan manfaat dari media tersebut karena membantu menyampaikan materi secara lebih tersrtuktur, menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan itu, menurut Irza Nur Islamiah (dalam Adzkiya & Suryaman, 2021), bahwa *Google Sites* mampu membantu guru dalam menyampaikan materi, pengelolaan tugas dan penilaian.

Pengembangan media “BELMARA” berbasis *Google Sites* mengintegrasikan berbagai platform digital pendukung, seperti Assemblr untuk membuat gambar 3D dataran tinggi, dataran rendah dan pantai sebagai pemantik visual, Quizizz untuk pretest dan posttest dengan tampilan menarik dan audio yang menyenangkan, serta Youtube untuk menautkan video pembelajaran yang dibuat peneliti. Selain itu, media ini dilengkapi fitur permainan edukatif interaktif dari Interacty, seperti memori, mencocokkan pasangan, slideshow gambar serta teka-teki silang yang dibuat guna membangun suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa cemas peserta didik terhadap soal-soal pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Hasan dkk., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mempermudah penyampaian informasi, pembelajaran namun juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil implementasi mengindikasikan media “BELMARA” berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran materi masyarakat di daerahku. Media ini memfasilitasi peserta didik mengakses materi secara interaktif melalui gambar 3D, video pembelajaran, games, serta pretest dan posttest, sehingga

mempermudah peserta didik menguasai konsep dan menghubungkannya pada situasi sehari-hari. Meskipun memerlukan jaringan internet, media ini tetap efektif digunakan sesuai kebutuhan dan kondisi sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Johdi dkk., 2024) bahwa *Google Sites* memberikan kemudahan bagi pendidik untuk merancang media pembelajaran dengan beragam fitur tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman.

Kelayakan media pembelajaran interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* dianalisis dari aspek validitas, kepraktisan dan keefektifan. Hasil validasi memperlihatkan bahwa media sangat valid dan layak digunakan, dengan tingkat kevalidan yang tinggi sesuai kriteria penilaian. Validasi ini menjadi tahap penting untuk memastikan kesesuaian isi, desain, dan fungsi media dengan kebutuhan peserta didik, serta memperoleh masukan objektif dari para ahli. Selain itu, hasil angket tanggapan peserta didik memperlihatkan media “BELMARA” sangat praktis digunakan karena memudahkan akses dan pemahaman materi, serta membangun suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media “BELMARA” layak diterapkan dalam pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran “BELMARA” berbasis *Google Sites* dibuktikan dari hasil analisis pretest dan posttest secara statistik. Berdasarkan uji normalitas, data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji paired sample t-test memperlihatkan bahwa H_0 diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah menggunakan media “BELMARA”. Selanjutnya uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori “tinggi”, yang berarti media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara efektif. Selain itu, perhitungan *effect size* menunjukkan nilai dalam kategori “sangat tinggi” yang mengindikasikan bahwa penggunaan media “BELMARA” memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi. Sehingga, media “BELMARA” berbasis *Google Sites* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini mempunyai perbedaan signifikan dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* di tingkat sekolah dasar. Penelitian (Lutfiah, 2023), hanya memfokuskan media pada penyajian materi melalui video Youtube sehingga capaian kognitif peserta didik terbatas pada level dasar. Sedangkan penelitian ini mengembangkan media *Google Sites* dengan

mengintegrasikan berbagai fitur interaktif yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian (Syahrani & Gunawan, 2024), mengembangkan media *Google Sites* sebagai wadah penilaian yang berisikan permainan. Media “BELMARA” berbasis *Google Sites* justru dikembangkan lebih komprehensif sebagai satu kesatuan pembelajaran yang menyatukan konten materi, penilaian bahkan aktivitas permainan yang menyenangkan dalam satu platform. Hal ini menjadikan media lebih fleksibel, menarik dan selaras dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, media interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian fitur-fitur interaktif yang variatif dan menarik. Pada tahap implementasi, media “BELMARA” secara efektif memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman konseptual yang terintegrasi.

SIMPULAN

Media “BELMARA” berbasis *Google Sites* yang dibuat dinyatakan valid, praktis, dan efektif, dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS pada materi masyarakat di daerahku kelas IV sekolah dasar.

1. Kevalidan media pembelajaran interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* ditunjukkan melalui hasil uji validasi oleh ahli materi dan media yang memperlihatkan kriteria sangat valid dengan disertai beberapa saran perbaikan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media.
2. Kepraktisan media pembelajaran interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* ditunjukkan melalui hasil analisis angket tanggapan peserta didik yang menunjukkan kategori sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran disertai tanggapan positif terhadap penggunaan media “BELMARA” dalam pembelajaran.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif “BELMARA” berbasis *Google Sites* dibuktikan melalui uji normalitas terbukti data berdistribusi normal. Selanjutnya, pada uji t menghasilkan keputusan bahwa H_a diterima, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berdasarkan uji N-Gain, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kategori tinggi, sehingga media ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran. Selain itu pada hasil uji *effect size*, mengindikasikan media

ini memiliki efek yang besar terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS kelas IV SD pada topik masyarakat di daerahku.

Selanjutnya saran bagi guru adalah memanfaatkan media “BELMARA” untuk mengatasi keterbatasan media IPAS kelas IV dan mengintegrasikannya dengan penugasan agar peserta didik lebih aktif. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan merancang media serupa pada pembelajaran lain dengan uji coba lebih luas dan menambahkan fitur interaktif seperti objek 3D dan animasi.

REFERENSI

- Adipta, M., & Hendriawan, D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas IV di MIS An-Nasriyah Pringgarata. 7, 35–40.
- 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. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Argierta, A., Apta Candra, M. S., Noviyanti, S., & Sofwan. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Sofwan Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 1322–1329.
- Chofifah, Y. A. N., & Gunansyah, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “NARES” Berbasis Google Sites Pada Materi Indonesia Kaya Raya Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*.
- Faizah, L. N., & Fathurrahman, Moh. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hidayah, R. M., Nurhasanah, & Sobri, M. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 4 Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal Of Information Systems And Management*, 02(06). <https://jisma.org>

- Johdi, H., Gunawan, Ayub, S., & Kosim. (2024). *Indonesian Journal of STEM Education The Effectiveness of Interactive Google Sites-Based Learning Media on Students' Conceptual Understanding*.
- 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 (JPTWH)*, 2(1), 93–118. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). Konsep Dasar IPS. Komojoyo Press (Anggota IKAPI).
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <http://jurnal umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Susilowati, A., & Utama. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 31–43. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.129705>
- 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>