



# Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Riduan Suma Jumadi Tsani<sup>1\*</sup>, Esti Susiloningsih<sup>1</sup>, Makmum Raharjo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

\*email: [06131282126025@student.unsri.ac.id](mailto:06131282126025@student.unsri.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.13363>

## Abstract

*This study aims to develop a learning media assisted by Google Sites on the topic of plant body parts for fourth-grade elementary school students. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The subjects of this study include 28 fourth-grade students. Data collection techniques consist of interviews, validation sheets, questionnaires, tests, and documentation. Media expert validation obtained a percentage score of 91.66%, categorized as highly valid. Material expert validation achieved a percentage score of 95.45%, also categorized as highly valid. The teacher's response to the learning media showed a percentage of 96.87%, classified as highly valid. The student response questionnaire in the individual trial obtained a score of 91.66%, categorized as highly practical, while the student response questionnaire in the small group trial scored 88%, also classified as highly practical. The obtained N-Gain score of 0.742 indicates a high category of improvement in students' understanding. It can be concluded that the learning media assisted by Google Sites for the IPAS subject in fourth-grade elementary school is suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** *Development; Learning Media; Google Sites; IPAS*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan Google Sites pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas IV sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, lembar validasi, angket, tes, dan dokumentasi. Validasi dari ahli media memperoleh hasil presentase 91,66% termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi ahli materi memperoleh hasil presentase 95,45% termasuk dalam kategori sangat valid. Respon guru terhadap media pembelajaran menunjukkan persentase 96,87% termasuk dalam kategori sangat valid. Angket respon siswa dalam uji coba perorangan memperoleh skor 91,66% dikategorikan sangat praktis sedangkan angket respon siswa kelompok kecil sebesar 88% dikategori sangat praktis. Skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,742 menunjukkan



peningkatan pemahaman siswa dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV sekolah dasar layak digunakan kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Google Sites*, IPAS

---

## 1. Pendahuluan

Kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di bidang pendidikan. Di era digital saat ini, dunia pendidikan berkembang sangat pesat, terutama dalam hal mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Penerapan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar ([Yana, 2019](#)). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran digital yang dapat diakses secara fleksibel oleh siswa.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar seseorang dan membantu mencapai tujuan pembelajaran ([Zahwa et al., 2022](#)). Media pembelajaran juga dapat memberikan suatu hasil yang maksimal dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang dilakukan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran yang sesuai juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta mengasah keterampilan mereka dalam menerapkan ilmu yang diperoleh, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun saat mempelajari materi berikutnya ([Ariawan et al., 2021](#)).

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Google Sites*. Media Pembelajaran *Google Sites* merupakan media pembelajaran berbasis web yang memungkinkan penggabungan berbagai jenis informasi seperti teks, gambar, presentasi, video, tautan, dan lain-lain ([Arumingtyas, 2021](#)). *Google Sites* juga memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyusun dan menyajikan materi pembelajaran secara sistematis sehingga pembelajaran lebih efektif. Salah satu kelebihan *Google Sites* adalah dapat digunakan tanpa biaya. Selain itu, *Google Sites* menawarkan sejumlah fitur yang memudahkan pembuatan situs web, termasuk blok konten, video terintegrasi YouTube, *carousel* gambar, *placeholder* untuk konten, dan formulir yang terhubung langsung ke formulir *Google* ([Ubaidi et al., 2023](#)).

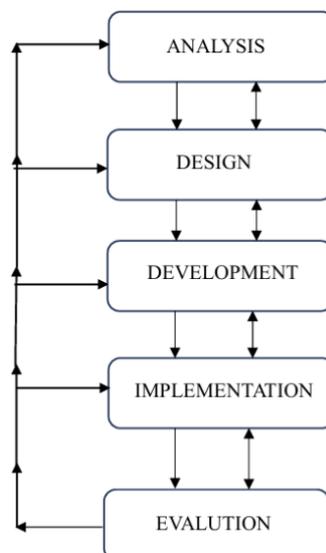
Namun, dalam praktiknya, masih banyak pembelajaran dikelas yang bergantung pada metode konvensional, seperti ceramah dan buku teks, yang terkadang kurang efektif dalam menarik minat siswa. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung visualisasi materi. Selain itu, keterbatasan sumber belajar yang kurang menarik juga menjadi penyebab rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Google Sites* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif bagi siswa kelas IV. Media ini dirancang untuk menyajikan materi bagian tubuh tumbuhan dengan tampilan yang lebih menarik, menggunakan kombinasi teks, gambar, video, dan kuis

interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa. Diharapkan, dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbantuan google sites pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 72 Palembang dengan subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan, merupakan fase atau kegiatan yang berupaya menghasilkan barang baru atau menyempurnakan barang yang sudah ada ([Okpatrioka, 2023](#)). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, angket respon dan tes. Data dianalisis dengan secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel. Prosedur penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi ([Cahyadi, 2019](#)). Dari tahapan tersebut peneliti merancang dan mengembangkan produk media pembelajaran berbantuan google sites yang diawali dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. **Gambar 1.** Dibawah ini merupakan tahapan model pengembangan ADDIE.



**Gambar 1.** Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Sumber; ([Rayanto & Sugianti, 2020; 33](#))

Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis (*analysis*), tahapan ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan guru dan siswa melalui kegiatan observasi dan wawancara untuk melihat dan mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan, media apa saja yang digunakan, metode yang diterapkan oleh guru serta mendapatkan informasi yang lebih rinci mengenai kendala atau tantangan

yang dihadapi selama proses pembelajaran khususnya pada materi IPAS. Selanjutnya, dilakukan tahapan desain (*design*) yaitu merancang suatu produk yang akan digunakan. Tahapan ini dilakukan dengan memilih platform media, rancangan materi, rancangan flowchart, rancangan kerangka tampilan media dan instrumen pengumpulan data, Produk yang dirancang sebelumnya sudah disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Tahapan selanjutnya yaitu pengembangan (*Development*) dengan mengembangkan desain media yang telah dirancang sebelumnya menjadi media pembelajaran fisik berupa media pembelajaran google sites. Media yang telah dikembangkan dilakukan tahapan validasi dengan ahli media dan materi.

Produk Media Pembelajaran yang telah dibuat dilakukan uji coba dalam tahapan implementasi (*Implementation*). Uji coba media dilakukan bersama guru dan siswa kelas IV untuk mengetahui kepraktisan dalam penggunaan media. Uji coba siswa dilakukan dengan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Setelah media di uji cobakan kemudian dilakukan pengisian angket respon bersama guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media. Tahapan selanjutnya dilakukan evaluasi (*evaluation*), dengan melakukan uji coba lapangan untuk mengukur sejauh mana keefektifan media yang telah dikembangkan. Uji coba lapangan ini dilakukan dengan siswa kelas IV sebanyak 18 siswa yang tidak termasuk dalam uji coba perorangan dan kelompok kecil. Uji efektifitas ini dilakukan dengan pemberian soal *pretest* dan *posttest* dengan butir soal sebanyak 15 dengan materi IPAS topik bagian tubuh tumbuhan. Hasil *pretest* dan *posttest* ini dianalisis dengan menggunakan perhitungan skor N-Gain.

### 3. Hasil dan pembahasan

#### 3.1 Hasil

##### 3.1.1 Tahap Analisis (Analysis)

Tahapan awal dalam penelitian dengan dilakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa. Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan melakukan hasil observasi dan wawancara dan analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan wawancara. Data yang diperoleh telah diolah dan disajikan dalam Tabel 1. Hasil observasi dan wawancarara bersama guru dan siswa.

**Tabel 1. Hasil Observasi dan Wawancara**

Aspek	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa
Metode Pembelajaran	Guru menggunakan ceramah, diskusi, dan demonstrasi.	Metode ceramah dominan, tetapi juga digunakan diskusi	Guru sering menjelaskan secara langsung, tapi kadang diskusi.
Keterlibatan Siswa	Sebagian besar siswa kurang responsif dalam pembelajaran	Beberapa siswa aktif, tetapi banyak yang pasif.	Siswa lebih antusias jika ada aktivitas diskusi atau praktik.
Penggunaan Media	Media yang digunakan meliputi video, buku, gambar.	Guru menggunakan buku teks, gambar, video, dan PowerPoint.	Siswa lebih tertarik jika ada gambar, video, atau permainan interaktif.

Aspek	Observasi	Wawancara Guru	Wawancara Siswa
Kendala Pembelajaran	Kurangnya keterlibatan siswa dan keterbatasan waktu untuk diskusi.	Media kurang variatif sehingga membuat siswa cepat bosan.	Siswa lebih tertarik jika ada gambar, video, atau permainan interaktif.
Kebutuhan Media	Diperlukan media yang menggabungkan berbagai metode dan visualisasi menarik.	Media yang lebih interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa.	Siswa menginginkan media dengan permainan, video, dan gambar yang lebih beragam.

Berdasarkan Tabel 1. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih kurang menarik bagi siswa. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku paket sehingga pembelajaran kurang menarik. Siswa juga mengatakan bahwa lebih antusias saat pembelajaran melibatkan diskusi, demonstrasi, dan permainan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

### 3.1.2 Tahapan Desain (*Design*)

Tahapan ini dilakukan dengan lima tahapan dengan tahapan awal menentukan terlebih dahulu platform media yang akan digunakan yaitu *google sites*, kemudian dilanjutkan dengan merancang materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa. Perancangan materi disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan bagian tubuh tumbuhan, fungsinya dan jenis jenis bagian tubuh tumbuhan. Penjelasan dalam setiap materi disusun dalam bahasa sederhana yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan berbagai contoh konkret agar mudah dipahami oleh siswa.

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan rancangan *flowchart* media sebagai panduan alur penggunaan media. *Flowchart* ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai struktur dan alur interaksi dalam media pembelajaran berbantuan *Google Sites*, sehingga pengguna, baik guru maupun siswa, dapat dengan mudah memahami bagaimana cara mengakses dan memanfaatkan setiap fitur yang tersedia.

Setelah merancang *flowchart* tahapan selanjutnya membuat kerangka tampilan media yang di susun dalam storyboard layout. *Storyboard* ini berfungsi untuk menggambarkan susunan elemen-elemen dalam media, seperti tata letak teks, gambar, video, tombol navigasi, serta interaksi yang akan dilakukan oleh pengguna. Setelah media dirancang tahapan selanjutnya merancang instrumen pengumpulan data yang terdiri dari lembar validasi, angket respon guru dan siswa dan lembar tes soal *pretest* dan *posttest*.

### 3.1.3 Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini diawal dengan mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* materi bagian tubuh tumbuhan yang dilakukan dengan menyesuaikan rancangan yang telah dibuat dalam *storyboard*. Media tersebut dilakukan terlebih dahulu dengan medesain setiap halaman visual yang diperlukan dalam media melalui aplikasi canva. Setelah desain visual dalam setiap halaman dibuat dilakukan tahapan desain media melalui platform google sites. Proses dalam tahapan pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk media berupa media pembelajaran google sites yang akan dilakukan validasi bersama ahli media dan materi.

Tahapan selanjutnya dilakukan validasi terhadap media yang telah dikembangkan. Tahapan ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Tahapan validasi pertama dengan ahli media yang difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu bentuk media, penggunaan media pembelajaran, dan bahasa yang digunakan dalam penyajian materi. Setelah tahapan validasi selesai dilakukan revisi terhadap masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media. Hasil penilaian ahli media terhadap media yang dikembangkan disajikan dalam Tabel 2. Hasil penilaian validasi ahli media.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media**

No	Aspek	Jumlah Pertanyaan	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Bentuk Media Pembelajaran	5	17	20	85	Sangat Valid
2.	Penggunaan Media Pembelajaran	2	8	8	100	Sangat Valid
3.	Bahasa	2	8	8	100	Sangat valid
<b>Total</b>			<b>33</b>	<b>36</b>	<b>91,66</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 2. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh dari ketiga aspek yaitu 33 dari skor maksimal 36 dengan persentase yang diperoleh 91,66% dan dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran google sites sudah baik dalam penggunaan dan tampilan desainnya.

Tahapan validasi selanjutnya dilakukan dengan ahli materi untuk mengetahui kedalaman materi yang dibuat dalam media. Penilaian aspek materi dilakukan dengan empat aspek utama yaitu kesesuaian kompetensi, cakupan dan kedalaman materi, kesesuaian materi, dan struktur kalimat. Setelah validasi selesai dilakukan, maka dilakukan tahapan revisi terhadap masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Hasil penilaian ahli materi terhadap media yang dikembangkan disajikan dalam Tabel 3. Hasil penilaian validasi ahli materi.

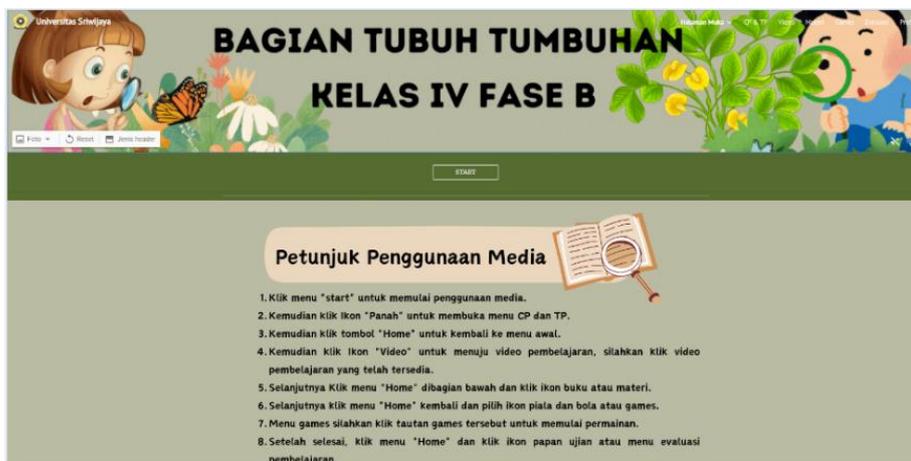
Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pertanyaan	Skor Perolehan	Skor Maks	Presentase (%)	Kategori
1.	Kesesuaian Kompetensi	2	7	8	87,5	Sangat Valid
2.	Cakupan dan Kedalaman Materi	3	11	12	91,66	Sangat Valid
3.	Kesesuaian Materi	3	12	12	100	Sangat Valid
4.	Struktur Kalimat	3	12	12	100	Sangat Valid
<b>Total</b>			<b>42</b>	<b>44</b>	<b>95,45</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 3. Secara keseluruhan total skor yang diperoleh dari ketiga aspek yaitu 42 dari skor maksimal 44 dengan persentase yang diperoleh 95,45% dan dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran google sites sudah baik dalam penyajian materi untuk mendukung pembelajaran siswa. Setelah diperoleh hasil penilaian dan revisi dari kedua validator tersebut, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap media dalam tahap implementasi.

### 3.1.4 Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah implementasi yang dilaksanakan setelah peneliti melakukan evaluasi produk yang telah dibuat dan melakukan penyesuaian berdasarkan rekomendasi serta umpan balik dari ahli media dan ahli materi. Pelaksanaan implementasi meliputi kegiatan uji coba produk media pembelajaran yang merupakan hasil akhir revisi berdasarkan kritik dan saran validator dalam tahapan sebelumnya. Produk media pembelajaran yang telah selesai direvisi dinyatakan hasil akhir yang dapat diakses melalui link <https://sites.google.com/view/media-pembelajaran-ipaskelasiv/halaman-muka>. Tampilan awal dalam media pengembangan google sites disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Awal Media Pembelajaran Google sites

Tahapan uji coba dilakukan dengan memberikan media kepada guru dan uji coba siswa dengan uji perorangan (3 siswa) dan uji coba kelompok kecil (7 siswa). Tahapan uji coba kepada siswa dilakukan dengan simulasi belajar yang dilakukan dengan media secara langsung oleh peneliti. Alur dalam simulasi belajar disesuaikan dengan modul pembelajaran yang telah disusun peneliti.

selanjutnya setelah dilakukan uji coba terhadap media, guru dan siswa akan mengisi angket respon untuk mengetahui tanggapan respon guru dan siswa terhadap penggunaan media. Hasil pengisian angket respon guru disajikan dalam Tabel 4. [Hasil Angket Respon Guru](#)

**Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pertanyaan	Skor Perolehan	Skor Maks	Presentase (%)	Kategori
1.	Media	6	23	24	95,83	Sangat Praktis
2.	Materi	2	8	8	100	Sangat Praktis
	<b>Total</b>		<b>31</b>	<b>32</b>	<b>96,87</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil perolehan penilaian yang didapat dari angket respon guru yaitu 31 dari skor maksimal 32 dengan presentase 96,87% dengan kategori sangat praktis. Perolehan hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik untuk dilakukan dalam pembelajaran. Perolehan hasil penilaian uji coba perorangan disajikan dalam Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Angket Respon Uji Coba Perorangan**

No	Aspek	Jumlah Pertanyaan	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi	4	44	48	91,66	Sangat Praktis
2.	Media	1	11	12	91,66	Sangat Praktis
	<b>Total</b>		<b>55</b>	<b>60</b>	<b>91,66</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 5. Hasil perolehan penilaian yang didapat dari angket respon uji coba perorangan yang dilakukan bersama 3 siswa diperoleh skor 55 dari skor maksimal 60 dengan presentase 91,66% dengan kategori sangat praktis. Perolehan hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik untuk dilakukan dalam pembelajaran. Hasil perolehan penilaian pengisian angket respon selanjutnya dalam uji coba kelompok kecil yang disajikan dalam Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	Jumlah Pertanyaan	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi	4	100	112	89,28	Sangat Praktis
2.	Media	1	24	28	85,71	Sangat Praktis
	<b>Total</b>		<b>124</b>	<b>140</b>	<b>88</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil perolehan penilaian berdasarkan tabel 5. angket respon uji coba kelompok kecil yang dilakukan bersama 7 siswa diperoleh skor 124 dari skor maksimal 140 dengan presentase 88% dengan kategori sangat praktis. Perolehan hasil skor tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik untuk dilakukan dalam pembelajaran.

### 3.1.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran ini yaitu evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan memenuhi kebutuhan pembelajaran. Tahapan evaluasi dilakukan uji coba lapangan untuk mengukur sejauh mana keefektifan media yang telah dikembangkan. Uji coba lapangan ini dilakukan dengan siswa kelas IV sebanyak 18 siswa yang tidak termasuk dalam uji coba perorangan dan kelompok kecil guna menghindari bias terhadap pengetahuan siswa pada penggunaan media sebelumnya. Uji efektifitas ini dilakukan dengan pemberian soal *pretest* dan *posttest* dengan butir soal sebanyak 15 soal pilihan ganda materi IPAS topik bagian tubuh tumbuhan. Pemberian soal *pretest* dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan soal *posttest* dilakukan setelah pembelajaran selesai dengan menggunakan media. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dihitung dengan menggunakan skor N-Gain untuk mengetahui keefektifan media terhadap pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Hasil perolehan penilaian *pretest* dan *posttest* disajikan dalam Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil *Pretest* dan *Posttests*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Nilai <i>Posttes</i>	Kategori
1.	JS	53	Perlu Bimbingan	80	Baik
2.	ANA	33	Perlu Bimbingan	86	Baik
3.	DFJ	40	Perlu Bimbingan	100	Baik Sekali
4.	GFA	60	Perlu Bimbingan	93	Baik Sekali
5.	AHS	73	Cukup	100	Baik Sekali
6.	EV	73	Cukup	93	Baik Sekali
7.	ED	46	Perlu Bimbingan	80	Baik
8.	JR	33	Perlu Bimbingan	86	Baik
9.	MJ	53	Perlu Bimbingan	80	Baik
10.	MR	33	Perlu Bimbingan	80	Baik
11.	GJ	33	Perlu Bimbingan	80	Baik
12.	AN	46	Perlu Bimbingan	86	Baik
13.	MN	60	Perlu Bimbingan	100	Baik Sekali
14.	AN	46	Perlu Bimbingan	80	Baik
15.	AE	66	Perlu Bimbingan	93	Baik Sekali
16.	SDA	33	Perlu Bimbingan	86	Baik
17.	SAS	40	Perlu Bimbingan	80	Baik
18.	NO	33	Perlu Bimbingan	73	Cukup
Jumlah		854		1.556	
Rata-rata		47,44		86,44	
Nilai terendah		33		73	
Nilai tertinggi		73		100	

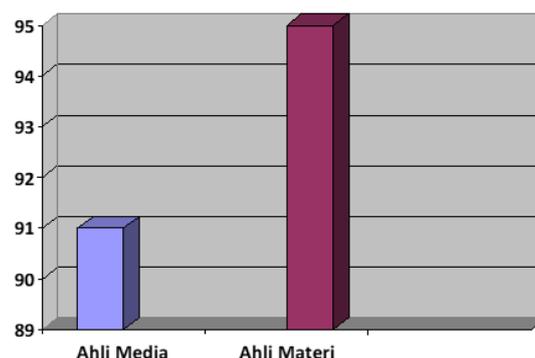
No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Nilai <i>Posttes</i>	Kategori
	Nilai $\geq 70$	11%		100%	
	Nilai $< 70$	89%		0%	

Hasil perolehan analisis data *posttest* dan *pretest* diatas menunjukkan bahwa, rata rata hasil perolehan nilai *pretest* yaitu 47,44 dengan perolehan presentase 11% dengan nilai  $\geq 70$ . Hasil perolehan *posttes* memperoleh hasil rata rata yaitu 86,44 dengan perolehan presentase 100% dengan nilai  $\geq 70$ . Peningkatan nilai siswa  $\geq 70$  pada kegiatan *posttest* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* efektif dapat membantu siswa dalam memahami materi mengenai bagian tubuh tumbuhan.

### 3.2 Pembahasan

Analisis kebutuhan guru dan siswa di SDN 72 Palembang bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai proses pembelajaran, tantangan yang dihadapi, dan kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih mengandalkan buku paket sebagai sumber utama, sementara penggunaan teknologi dalam pembelajaran jarang diterapkan. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa sering kesulitan memahami materi IPA yang bersifat abstrak, seperti bagian tubuh tumbuhan, terutama jenis-jenis dan fungsinya. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan minimnya variasi metode pengajaran membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Menurut (Jihan Nabilah et al., 2023), media pembelajaran sangat penting untuk melengkapi proses pembelajaran karena jika digunakan dengan tepat, strategi yang digunakan dalam pembelajaran akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menghadirkan materi secara visual, konkret, dan interaktif. Media berbasis *google sites* menyediakan berbagai metode interaktif seperti video animasi, gambar menarik, dan kuis, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep abstrak lebih mudah (Wulandari et al., 2023). Selain itu, *Google Sites* memberikan akses yang fleksibel, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Media *Google Sites* juga dapat menampilkan materi dengan cara yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa (Rosiyana, 2021)

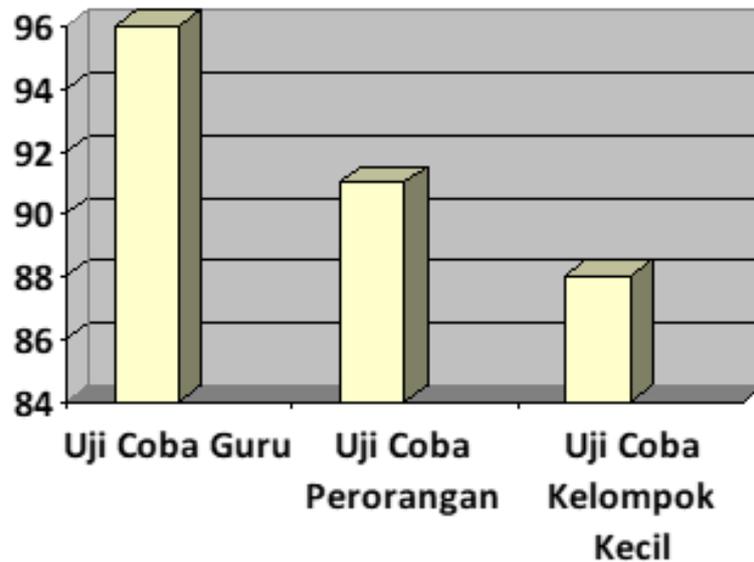
Hasil dari analisis kebutuhan guru dan siswa yang telah dilakukan dikembangkanlah sebuah produk media pembelajaran *google sites*. Media yang dihasilkan ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi. Rekapitulasi Penilaian Ahli media dan materi disajikan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Rekapitulasi Ahli Media dan Materi

Penilaian Ahli media memperoleh hasil skor dengan presentase sebesar 91,66% dan ahli materi memperoleh skor dengan presentase 95,45% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [\(Nuraeni et al., 2023\)](#) dengan memperoleh skor presentase sebesar 80% dengan kategori sangat layak dan ahli materi memperoleh skor presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak.

Tahapan Implementasi dilakukan dengan uji coba media dan pemberian angket respon guru dan siswa. Rekapitulasi hasil angket respon guru dan uji coba kepada siswa disajikan dalam Gambar 4.



**Gambar 4.** Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Siswa

Hasil perolehan angket respon guru diperoleh skor dengan presentase 96% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian [\(Darniyanti et al., 2023\)](#) yang memperoleh skor presentase 93,33% dengan kategori sangat praktis. Uji coba perorangan dilakukan dengan 3 siswa yang memperoleh skor 91% kategori sangat praktis dan uji coba kelompok kecil dengan 7 siswa dengan skor perolehan 88% dengan kategori sangat praktis. Hasil perolehan tersebut sejalan dengan penelitian [\(Sulistyawati et al., 2022\)](#) dengan perolehan uji perorangan 95,5% dan uji coba kelompok kecil 92,5% dikategorikan sebagai sangat praktis. Berdasarkan hasil tahapan kedua uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Google Sites* sangat praktis. Tahapan selanjutnya uji lapangan dengan melibatkan 18 siswa. Tahapan uji lapangan ini dilakukan dengan pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Hasil perolehan yang didapat dari Skor N-Gain 0,742 yang berkategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *google sites* efektif dalam membantu siswa memahami materi bagian tubuh tumbuhan. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan [\(Ningsih & Imam Farisi, 2023\)](#) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh skor 81,13% pada kelas eksperimen.

---



---

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbantuan *Google Sites* untuk materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis (*analysis*) yang mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa. Tahapan selanjutnya peneliti melakukan tahapan perancangan (*design*) yang meliputi beberapa tahapan yaitu pemilihan platform media, rancangan media pembelajaran, rancangan materi pembelajaran, rancangan flowchart media pembelajaran, dan rancangan kerangka tampilan media dan rancangan instrumen pengumpulan data.

Tahapan pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media dan dilakukan validasi. Hasil perolehan penilaian kevalidan suatu media didapatkan dari ahli media memperoleh skor 91% dan 95% dari ahli materi, keduanya dalam kategori sangat valid. Hasil validasi yang didapat menunjukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid atau layak dalam pembelajaran.

Tahap Implementasi dilakukan dengan uji coba media dan pemberian angket respon. Hasil angket respon guru memperoleh skor presentase 96% dengan kategori sangat praktis dan uji coba perorangan 91% dengan kategori sangat praktis dan uji coba kelompok kecil 88% dengan kategori sangat praktis. Tahapan selanjutnya dilakukan evaluasi dengan uji lapangan dengan melibatkan 18 siswa kelas IV. Hasil perolehan rata rata nilai siswa dengan perhitungan menggunakan N-Gain 0,742 (kategori tinggi) menunjukkan bahwa media *Google Sites* efektif dalam membantu pemahaman siswa.

---



---

#### Referensi

- Ariawan, S., Aji, A. B., & Tawil, T. (2021). Pengaruh Blended Learning Flex Model Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 42–52. <https://doi.org/10.31603/bedr.4848>
- Arumingtyas, P. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9.
- 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>
- Darniyanti, Y., Hader, A. E., & Putri, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD*.
- Jihan Nabilah, N., Dewina, Z., & Muhammadiyah Hamka, U. (2023). The Effect Of Using Google Sites Media On The Learning Outcomes Of Science And Technology Students In Grade V. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3713>
- Ningsih, S., & Imam Farisi, M. (2023). Nomor (1), Maret 2023. In *Jambura Journal of Educational Management* (Issue 4). <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>

- Nuraeni, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal Of Clasroom Action Research*. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4007>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan . *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya*.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek. Pasuruan: Lembaga Akademik & Lembaga Penelitian.
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Sulistiyawati, N. L. G., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2022). *Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Ubaidi, O. A., Nabila, R., Raffi, M. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas V Sekolah Dasar. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 8). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yana, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa The Efect Of Using Lms Platforms As Learning Media Based Blended Learning Toward Students' Learning Achievement. *Dimensi*, 8(1), 1–12.
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PEMILIHAN Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>