



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6088 - 6096

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

Fadillah Salsabila^{1✉}, Aslam²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: fadillahsalsabila8@gmail.com¹, ea_aslam@uhamka.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis *web* dengan *Google Sites* sebagai *tools* pembuatan situs. Kemudian dilakukan uji validasi media untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah atau tahap yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi atau pengamatan, dan kuisisioner (angket). Hasil uji validasi oleh dua validator, yakni validator ahli media memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 81% diinterpretasikan ke dalam kategori layak, dan validator ahli materi memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 79% dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap media diperoleh hasil 92% dengan kategori sangat layak. Serta respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh nilai persentase 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Google Sites*, media pembelajaran berbasis *web*, pengembangan, IPA

Abstract

This research aims to generate product in the form of learning media, namely web-based learning media with Google Sites as a site creation tool. Then conducted a media validation test to find out the quality and feasibility of Google Sites web-based learning media in the fourth grade of elementary school science learning. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model that have five steps, first analysis, second design, third development, fourth implementation, and fifth evaluation. Data collection techniques are carried out by observation, interviews, and questionnaires. The results of the validation test by two validators, firstly media expert validators obtained an average percentage score of 81% interpreted into the decent category, and the expert validators obtained an average percentage score of 79% with very decent categories. Student's response to the media obtained a result of 92% with a very decent catechism. As well as the teacher's response to learning media obtained a percentage score of 96% with a very decent category. Based on the data that has been obtained, it can be concluded that Google Sites web-based learning media in the fourth grade of elementary school science learning is feasible for use in learning activities.

Keywords: *Google Sites*, media web-based learning, development, Narutal Sciences Lesson

Copyright (c) 2022 Fadillah Salsabila, Aslam

✉Corresponding author :

Email : fadillahsalsabila8@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era industri 4.0 berkembang begitu cepat dimana mengharuskan adanya transformasi digital perkembangan melalui teknologi. Era ini sering juga disebut dengan era digital (Alami, 2020:52). Adanya perkembangan teknologi yang pesat saat ini akan terus menghasilkan pola baru dalam pembelajaran dan mendorong beradaptasi dengan cepat. Dalam proses pembelajaran penggunaan serta pemanfaatan teknologi di kelas telah menjadi kebutuhan sekaligus menjadi tuntutan di era global (Rijal & Jaya, 2020:81). Salah satunya, unsur penting pendidikan dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti alur perkembangan teknologi adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi belajar menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Audia et al., 2021:1). Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik (Kustandi & Darmawan, 2020:6). Melalui media sebagai alat atau wadah penghubung untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pendidik sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, komprehensif, menarik antusias peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Hamid et al., 2020:8).

Sebagai seorang guru yang menjadi salah satu tokoh yang memiliki peran penting dalam pendidikan, mengharuskan guru mempunyai kemampuan dalam merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Maka dalam era digital ini, keterampilan menggunakan teknologi menjadi kompetensi tambahan yang harus dimiliki dan dikuasai seorang guru (Purnasari & Sadewo, 2021:3090). Situasi ini membuat guru dituntut menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi karena perkembangan teknologi yang akan terus meningkat senantiasa harus sejalan dengan kreativitas dari seorang guru dalam merancang pembelajaran.

Salah satu inovasi media pembelajaran di era digital adalah media pembelajaran berbasis *web*. Media pembelajaran berbasis *web* adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *website* yang dapat digunakan melalui jaringan internet (Hamzah & Rahman, 2016:171). Media pembelajaran berbasis *web* merupakan inovasi yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap transformasi perubahan proses pembelajaran (Januarisman & Ghufron, 2016:169). Media pembelajaran berbasis *web* dapat membantu guru dalam memadukan antara pembelajaran secara *online* dan tatap muka. Hal ini juga memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran dapat lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik (Rahman et al., 2020:628). Media pembelajaran berbasis *web* ini mudah untuk diakses dan cepat tanpa mengurangi makna dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan.

Berdasarkan hasil analisis awal yang diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur dan pengamatan langsung kepada wali kelas IV SDS Muhammadiyah 4 Jakarta, selama masa pembelajaran jarak jauh pemberian informasi dan komunikasi berkaitan dengan pembelajaran melalui *Whatsapp Group*. Informasi biasanya terdiri dari beberapa *link* dan dokumen lain yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan secara terpisah-pisah antara lain ada *link video conference*, *link* absensi, *link* video pembelajaran, dokumen materi berupa *powerpoint*, atau bahan ajar lainnya. Sehingga dapat membuat peserta didik kesulitan ketika harus membukanya satu per satu dan harus berpindah aplikasi yang berbeda-beda. Bagi guru pun terkadang

menjadi bingung dan kesulitan karena terlalu banyak *link* dan dokumen yang akan diberikan, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pemberian *link* dan dokumen kepada peserta didik. Kemudian ketika pembelajaran tatap muka di kelas penyampaian materi yang masih bersifat *textbook* dengan bantuan *powerpoint* yang ditampilkan melalui layar proyektor, dimana tampilannya pun monoton dan membosankan serta tidak interaktif yang dapat menimbulkan kurangnya semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas, sehingga perlu adanya dorongan pembaharuan dalam pembelajaran agar pembelajaran yang mudah digunakan, interaktif, dikemas dengan lebih menarik dan menjadi sesuatu yang baru bagi peserta didik dengan memanfaatkan teknologi (Muttaqin et al., 2021:3). Media pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan solusi atas masalah tersebut dalam pembelajaran. Saat ini banyak *platform* digital yang dapat digunakan dalam pembuatan *website*, salah satunya yaitu *Google Sites*. *Google Sites* adalah salah satu produk yang dimiliki oleh *google* sebagai *tools* pembuatan situs. *Google Sites* dapat digunakan dalam membuat situs *website* baik digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok. Bagi pengguna baru (awam) *Google Sites* ini sangat mudah dikelola serta digunakan karena menu dan fitur-fitur yang dimiliki mudah dimengerti dan familiar (Harsanto, 2014:27). *Google Sites* juga dapat terhubung dengan produk *google* lainnya seperti *google docs*, *google form*, *google sheet*, *google drive*, *google calendar*, *youtube* dan lain sebagainya (Arief, 2017:138). Dalam penggunaan *Google Sites*, dapat digunakan secara gratis dan keamanan data-data akan terjaga karena aman dari virus sehingga materi dan informasi tentang pembelajaran tidak mudah hilang.

Google Sites dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta praktis dan sederhana karena dikemas dalam satu *web* yang terintegrasi. *Google Sites* mudah digunakan karena berbasis *website*, peserta didik hanya perlu membuka *link* (alamat *web*) dan dokumen yang diberikan guru melalui *web browser* yang sudah tersedia di *smartphone*, sehingga peserta didik tidak memerlukan aplikasi lain untuk membukanya. Berbagai macam materi pembelajaran dan informasi dapat diberikan dan dikumpulkan melalui *Google Sites* sehingga peserta didik tidak ada tertinggal (Azis, 2019:313). Dengan media *Google Sites* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan juga guru dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih mudah, sederhana dan menarik.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi utama penanaman ide kepada peserta didik dan menjadi pemahaman konsep dasar IPA yang kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari (Kumala, 2016:9). Karena melalui pembelajaran IPA, peserta didik mencari tahu tentang alam, melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya, serta melatih peserta didik untuk mampu berpikir kritis juga objektif. Dengan belajar IPA menjadi bekal bagi peserta didik untuk dapat dikembangkan menjadi lebih bermakna bagi kehidupan sehari-hari (Prananda & Hadiyanto, 2019:914). IPA dengan teori-teorinya mencoba untuk menentukan hubungan dan menggambarkan kenyataan dengan fakta-fakta yang ada di alam semesta (Wahyu et al., 2020:109).

Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA sudah seharusnya memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dalam menunjang proses belajar bagi peserta didik. Karena struktur dan konten atau isi IPA bersifat konsep yang abstrak, sehingga dengan adanya media mampu membuat menjadi lebih konkret atau nyata. Materi-materi IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis, dengan bantuan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat menjadi nyata, sederhana, mudah, dan praktis (Wahyu et al., 2020:108). *Google Sites* ini dapat membantu memudahkan peserta didik dalam belajar dalam penyajian materi yang dikemas lebih menarik, sehingga peserta didik memiliki semangat dan antusias dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Metode ini adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk

mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan hasilnya melalui proses penelitian, perencanaan, produksi, dan pengujian kelayakan atau keefektifan produk yang telah dihasilkan agar dapat berfungsi di masyarakat luas dengan baik (Winarni, 2018:248). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada pembelajaran IPA kelas IV yang dapat memudahkan peserta didik dan juga guru dengan media yang baru, inovatif serta menarik. Media pembelajaran berbentuk *website* yang menjadikan berbagai aktifitas pembelajaran dan informasi menjadi satu dalam satu *website*. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SDS Muhammadiyah 4 Jakarta.

Model penelitian pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE, menjadi model yang tepat dalam pengembangan media pada penelitian ini karena model ADDIE paling umum digunakan untuk pengembangan instruksional (Cahyadi, 2019:39). Serta dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti bahan ajar, model, metode, strategi, dan media pembelajaran. Selain itu, model ADDIE dikemas dengan sederhana dalam prosedurnya namun sistematis. Model ADDIE yang mempunyai lima langkah atau tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Data dalam penelitian ini diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil analisis kebutuhan, wawancara, kritik (masukan) dan saran dari para ahli media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi yang diberikan ahli media, ahli materi, hasil angket respon guru, dan uji coba yang dilakukan kepada peserta didik sebagai objek penelitian terhadap media yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yakni angket lembar validasi untuk para ahli, angket respon guru dan respon peserta didik. Pengisian penilaian angket menggunakan skala *likert* bentuk checklist dengan skala 5. Selanjutnya, data akan dianalisis dari hasil angket dengan menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut (Optiana, 2019:4):

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

Keterangan:

NP = Nilai persentase

R = Nilai yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan atau dideskripsikan ke dalam kategori untuk menentukan nilai kelayakan terhadap produk yang dihasilkan seperti tabel 1, berikut:

Tabel 1. Skala Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
0% - 40%	Tidak Layak

Sumber: (Muntaha, 2019:181)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada pembelajaran IPA kelas IV diperoleh melalui langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap awal dalam penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui studi literatur, observasi atau pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran

dan analisis kebutuhan dan karakteristik guru serta peserta didik. Dalam tahap ini ditemukan bahwa kesulitan peserta didik ketika pembelajaran jarak jauh karena harus membuka secara satu per satu dan harus berpindah aplikasi untuk membuka *link* pembelajaran yang diberikan guru. Ketika pembelajaran di kelas penyampaian materi yang masih bersifat *textbook* dengan bantuan *slide powerpoint* sederhana sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak interaktif yang dapat menimbulkan kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, melakukan analisis materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum. Kemudian melakukan analisis alat dan pembuatan media yakni sebuah situs pembuatan *web* yang merupakan bagian dari produk yang dibuat oleh google yang bernama *Google Sites* yang dapat diakses pada *link* atau alamat berikut: <https://sites.google.com/>.

Tahap Perancangan (*Design*). Tahap yang kedua yaitu perancangan atau perencanaan produk. Dalam tahap ini peneliti mulai merancang media dan materi yang akan dikembangkan ke dalam media *Google Sites*. Mulai dari pembuatan desain dengan menentukan konsep *background*, membuat *storyboard* untuk mempermudah konsep yang akan dibuat dalam media, konsep tata letak, isi materi dan gambar-gambar pendukung lainnya.

Tahap Pengembangan (*Development*). Dalam tahap ketiga ini, rancangan yang telah dirancang selanjutnya akan diproses dan dimuat ke dalam media *Google Sites*. Berikut hasil produk media *Google Sites* disajikan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2. Tombol Menu-menu



Gambar 3. Menu Absensi



Gambar 4. Menu Kompetensi Dasar



Gambar 5. Menu Materi



Gambar 6. Isi Materi



Gambar 7. Menu Quiz dan Games



Gambar 8. Menu Petunjuk

Media pembelajaran berbasis *web Google Sites* ini bisa dikunjungi melalui *link* berikut yaitu <https://sites.google.com/view/gaya-dan-gerak-kelas-iv/>

Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket dengan skala penilaian bersamaan dengan produk media yang telah dikembangkan diberikan kepada validator. Berikut hasil validasi oleh kedua ahli, disajikan pada tabel 2 dan tabel 3 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Pengujian Validasi oleh Ahli Media

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kualitas Tampilan	82%	Sangat Layak
Pemrograman	80%	Layak
Rata-rata	81%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli media di atas, ada dua aspek yang digunakan untuk penilaian. Aspek kualitas tampilan memperoleh skor persentase 82% dideskripsikan ke dalam kategori sangat layak. Sedangkan aspek pemrograman memperoleh skor persentase 80% masuk ke dalam kategori layak. Sehingga memperoleh rata-rata persentase dari hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 81%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan termasuk ke dalam kategori sangat layak.

Tabel 3. Hasil Pengujian Validasi oleh Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi Materi	80%	Layak
Kelayakan Penyajian Materi	74%	Layak
Kebahasaan	84%	Sangat Layak
Rata-rata	79%	Layak

Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi di atas, ada tiga aspek yang digunakan untuk penilaian. Aspek yang pertama kelayakan isi materi memperoleh skor 80% termasuk ke dalam kategori layak. Aspek kelayakan penyajian materi memperoleh skor 74% mendapat kategori layak, dan aspek kebahasaan memperoleh skor 84% dengan kategori sangat layak. Maka rata-rata skor persentase hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 79%, sehingga berdasarkan kriteria termasuk ke dalam kategori layak.

Kesimpulan penilaian hasil validasi oleh para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* ini layak untuk diujicobakan dengan beberapa revisi atau perbaikan. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan atau revisi media.

Tahap Penerapan (*Implementation*). Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yakni kepada peserta didik dan guru kelas IV. Pada tahap ini akan diberikan angket kepada responden (peserta didik dan guru) untuk mengetahui respon mengenai produk dan mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan dengan *Google Sites*. Adapun hasil penilaian dari respon guru dan peserta didik disajikan pada tabel 4 dan tabel 5, sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Penilaian Respon Guru

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	95%	Sangat Layak
Tampilan Media	94%	Sangat Layak
Manfaat	100%	Sangat Layak
Rata-rata	96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil respon guru pada media pembelajaran *Google Sites* ini, bahwa pada aspek materi mendapat skor persentase sebesar 95%, aspek tampilan media mendapat skor persentase 94%, dan aspek kebermanfaat hasil produk media bagi guru mendapat skor persentase 100%. Sehingga secara keseluruhan diperoleh respon dari guru rata-rata persentase sebesar 96%, berdasar kriteria termasuk ke dalam kategori sangat layak.

Tabel 5. Hasil Angket Penilaian Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	92%	Sangat Layak
Tampilan Media	91%	Sangat Layak
Manfaat	92%	Sangat Layak
Rata-rata	92%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Google Sites* ini menyatakan bahwa pada aspek media mendapat skor persentase 92%, aspek tampilan media mendapat persentase skor 91%, dan aspek kebermanfaat hasil produk media bagi peserta didik mendapat skor persentase 92%. Sehingga secara keseluruhan respon peserta didik diperoleh rata-rata persentase sebesar 92, berdasarkan kriteria termasuk ke dalam kategori sangat layak. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahapan terakhir dari penelitian pengembangan model ADDIE ini. Pada tahap ini dilakukan perbaikan-perbaikan terakhir untuk menyempurnakan kekurangan agar menghindari adanya kendala untuk kedepannya ketika media *Google Sites* ini akan digunakan didalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis *web Google Sites* ini memberikan manfaat bagi peserta didik dan juga guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rijal & Jaya, 2020) media pembelajaran berbasis *web* memberikan suasana baru dalam pembelajaran. Dapat membantu menghindari situasi belajar menjadi tidak membosankan dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga bisa membuat peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar agar membantu peserta didik memahami materi dengan mudah. Serta dapat mempermudah peserta didik dalam belajar karena media *Google Sites* ini dapat dengan mudah untuk di akses kembali sehingga peserta didik dapat melihat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya sebagai bahan evaluasi. Kemudian media pembelajaran *Google Sites* juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian informasi, materi pembelajaran dan membagikan materi karena tergabung menjadi satu dalam satu *web*.

Sehingga materi terlihat lebih baik, lebih menarik, serta tidak mudah tertumpuk dan hilang, selaras dengan penelitian sebelumnya oleh (Adzkiya & Suryaman, 2021:31).

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *Google Sites* ini antara lain: dapat diakses dan dapat digunakan secara gratis, mudah untuk digunakan dan dioperasikan, dapat dibuka diberbagai perangkat dengan mudah, alamat (*link*) *Google Sites* mudah untuk dibagikan (*share*), soal latihan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik semangat dalam mengerjakan soal evaluasi, serta keamanan terjaga karena *Google Sites* aman dari virus sehingga data-data tidak mudah hilang. Namun media *Google Sites* ini mempunyai kelemahan atau kekurangan yakni, perangkat yang digunakan dalam mengakses *Google Sites* harus terhubung atau terkoneksi jaringan internet (*online*) agar dapat mengakses *link website* di *Google Sites*. Selain itu juga, bagi peserta didik yang masih perlu pendampingan dan juga arahan dalam mengoperasikan media *Google Sites* ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, pengembangan produk media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan dengan hasil produk sebuah media pembelajaran berupa *website Google Sites*. Hasil uji validasi kelayakan oleh validator pertama yakni ahli media memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 81%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh hasil rata-rata skor persentase sebesar 79% dalam kategori layak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* layak untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Allah SWT. yang selalu memberikan kesehatan, kepada orangtua dan keluarga, kepada dosen pembimbing, serta dosen yang terlibat dalam proses penelitian ini, dan teman-teman yang telah mendukung untuk kelancaran dalam penelitian ini. Terima kasih kepada SDS Muhammadiyah 4 Jakarta sebagai tempat pelaksanaan penelitian ini, serta kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

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), 1–7. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, 2(1), 49–56. <https://ejournal.staisyamsululum.ac.id/index.php/jtt/article/view/71>
- Arief, R. (2017). Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan V 2017*, 137–144. <https://core.ac.uk/download/pdf/289705217.pdf>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 1(2), 308–318. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education*

- 6096 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar – Fadillah Salsabila, Aslam*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, & Rahman, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>
- Harsanto, B. (2014). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Google sites dan Media Sosial* (S. Sonjaya (ed.); 1st ed.). UNPAD PRESS.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA di SD*. Edie Infografika.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat : Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(01), 171–187. <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>
- Optiana, N. (2019). Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo dalam pembelajaran praktikum fisika untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 6(2), 1–5. <https://doi.org/10.12928/jrpkpf.vxix.xxxx>
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909–915. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.181>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Rahman, N., Maemunah, Haifaturrahmah, & Fujiaturrahmah, S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *Journal of Character Education Society*, 3(3), 621–630. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.2793>
- Rijal, A. S., & Jaya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R&D*. Bumi Aksara.