

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *GOOGLE SITES* BERMUATAN *TRI KAYA PARISUDHA* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Made Hery Permana Putra¹, Komang Surya Adnyana², I Nyoman Pancaria³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: madeherypermanaputra@gmail.com¹, suryakomank16@gmail.com²,
pancarianyoman@gmail.com³

ABSTRAK: Peserta didik kelas V memiliki minat belajar rendah, mudah bosan, sulit mengingat materi, dan lebih memilih bermain HP setelah sekolah. Pembelajaran IPAS terasa monoton akibat minimnya penggunaan media digital oleh guru. Pengembangan media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* diharapkan menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan atau fenomena yang terjadi. Penelitian ini memiliki tujuan 1) mendeskripsikan rancang bangun, 2) menganalisis validitas, 3) dan kepraktisan media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development* atau R&D) yang mengadaptasi model *ADDIE* sebagai acuan dalam proses pengembangannya. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Petandakan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket. Subjek yang digunakan pada penelitian ini melibatkan tiga ahli di setiap aspek baik (media, bahasa, materi), dua guru, dan 10 peserta didik. Temuan penelitian ini mengungkapkan hasil: (1) Rancang bangun media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* diawali dengan tahap analisis untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang terjadi di lapangan kemudian merancang media yang dilakukan pada tahap *desain* meliputi mempersiapkan sarana pendukung pembuatan media dan pembuatan rancangan media, (2) validitas media berada dalam kategori “Sangat Tinggi” dengan skor 0,98 (media), 0,95 (materi), dan 0,91 (bahasa), serta (3) kepraktisan media dalam kategori “Sangat Praktis” dengan hasil penilaian 99% dari guru dan 99% dari peserta didik. Berdasarkan uji validitas dan kepraktisan, media pembelajaran ini layak diuji coba di lapangan.

Kata Kunci: *Google Sites, Tri Kaya Parisudha, IPAS, ADDIE*

ABSTRAK: *Fifth-grade students tend to have low learning motivation, become easily bored, struggle to retain learning materials, and prefer playing on their phones after school. The IPAS learning process often feels monotonous due to the limited integration of digital media by teachers. The development of digital learning media using Google Sites, incorporating Tri Kaya Parisudha values, is expected to serve as a solution to these challenges. This study aims to: (1) describe the design and development process, (2) analyze the validity, and (3) evaluate the practicality of Google Sites-based digital learning media enriched with Tri Kaya Parisudha. This research adopts a Research and Development (R&D) approach, utilizing the ADDIE development model,*

and was conducted at SD Negeri 2 Petandakan. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The subjects involved in this study included three experts in each field (media, language, and content), two teachers, and ten students. The findings revealed that: (1) the development process began with a needs analysis to identify existing problems and learning requirements in the field, followed by a design stage involving the preparation of media resources and the creation of a media prototype; (2) the validity scores were categorized as "Very High," with results of 0.98 (media), 0.95 (content), and 0.91 (language); and (3) the practicality was rated as "Very Practical," with 99% approval ratings from both teachers and students. Based on the validity and practicality assessments, this digital learning media is deemed feasible for classroom implementation.

Keywords: *Google Sites, Tri Kaya Parisudha, IPAS, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan penyokong utama pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik dapat membentuk generasi yang kompeten, Terlatih dengan baik dan mampu menjawab segala bentuk tantangan di masa mendatang, sehingga dapat memajukan bangsa dan negara. penerapan pendidikan di Indonesia dilaksanakan berdasarkan peraturan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. "Tiap-tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran", dan dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 dijelaskan bahwa "Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya" Ketentuan ini mencerminkan komitmen negara dalam menjamin hak Seluruh warga berhak mendapatkan pendidikan dasar tanpa pengecualian. sekaligus menunjukkan bahwa pendidikan merupakan prioritas fundamental dalam pembangunan bangsa Indonesia.

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum. Menurut Mulyasa (2023) Kurikulum Merdeka memiliki sifat yang fleksibel dalam penerapannya. yang disesuaikan dengan kepribadian, kemampuan, dan kreativitas peserta didik. Kurikulum ini dikembangkan Pemerintah dalam lingkup pendidikan dasar dan menengah mulai tahun 2022 dan diterapkan secara bertahap melalui proyek sekolah penggerak. Implementasinya mencakup pembelajaran mandiri, perubahan mandiri, dan pembagian kurikulum secara mandiri di sekolah yang siap melaksanakannya. Dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial digabungkan menjadi satu mata pelajaran terpadu bernama IPAS. Berdasarkan pendapat Andreani & Gunansyah (2023), IPAS merupakan penggabungan antara IPA dan IPS yang bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai berbagai fenomena alam serta hubungan manusia dengan lingkungannya. Kurikulum ini Menanamkan keterampilan abad ke-21 kepada peserta didik sebagai bekal menghadapi masa depan, seperti pemanfaatan teknologi, berpikir kritis, kerja sama, dan inovasi, melalui metode pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata.

Kemajuan teknologi turut memengaruhi kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). diharapkan dapat dimanfaatkan secara

optimal, Tak terbatas pada hiburan saja, namun juga memiliki peran dalam mendukung proses belajar agar pembelajaran IPAS tidak membosankan dan mampu menarik minat peserta didik (Handayani *et al.*, 2023). Guru juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dengan optimal melalui cara yang inovatif dan kreatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, interaktif, dan efektif. Namun perkembangan teknologi dalam pendidikan menghadapi berbagai tantangan atau permasalahan, termasuk kesenjangan akses terhadap perangkat teknologi seperti komputer atau *smartphone*, serta koneksi internet yang belum merata (Sinambela *et al.*, 2024) Selain itu, penggunaan perangkat teknologi oleh peserta didik sering kali lebih difokuskan untuk hiburan seperti bermain *game* dan menonton video, sehingga menurunkan fokus dan minat dalam pembelajaran IPAS (Muttaqiin, 2023) Kondisi ini diperburuk dengan kurangnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara maksimal demi menunjang kegiatan belajar mengajar (Goal & Simanjuntak, 2023).

Bukti pendukung berasal dari hasil wawancara dan observasi kegiatan ini sebelumnya telah dilaksanakan pada tanggal 04 September 2024 bersama wali kelas V di SD Negeri 2 Petandakan. menunjukkan bahwa peserta didik di kelas V memiliki minat belajar yang rendah, sering merasa bosan, sulit mengingat materi, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS, setelah pulang sekolah peserta didik lebih memilih bermain HP daripada belajar. Penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik oleh guru masih belum optimal, sehingga suasana belajar cenderung monoton. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi dalam pengembangan sarana pembelajaran yang didukung dengan teknologi guna menjawab tuntutan pendidikan di zaman digital.

Fenomena atau permasalahan ini perlu dicarikan solusi guna mengatasi kendala dalam pembelajaran IPAS maka perlu merancang media pembelajaran digital berbasis *Google Sites*, media ini dipilih untuk dikembangkan karena kemudahan akses yang ditawarkannya serta praktis dalam penggunaannya, baik oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran maupun oleh peserta didik dalam penggunaannya. *Platform* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat dan semangat dalam proses pembelajaran, melalui integrasi berbagai media interaktif, seperti *game*, *flipbook* dan video pembelajaran. Melalui ragam fitur tersebut, peserta didik dapat mempelajari materi sesuai dengan minat mereka. Selain itu, Pengguna memiliki kebebasan dalam mengakses *Google Sites*, baik dari segi waktu maupun lokasi. sehingga mendukung fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran, baik secara langsung di kelas maupun mandiri di rumah. *Tri Kaya Parisudha* adalah konsep moral yang mencakup tiga sikap utama yang perlu disucikan, yaitu pikiran (*Manacika*), ucapan (*Wacika*), dan tindakan (*Kayika*). *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* tidak hanya memberikan pengetahuan akademik juga untuk menanamkan nilai-nilai moral sehingga peserta didik lebih bijaksana dalam berbicara berpikir dan berperilaku yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*. sehingga media ini cocok untuk dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hal tersebut didukung oleh penelitian. Penelitian (Salsabila & Aslam, 2022) Menegaskan bahwa *Google Sites* merupakan platform yang layak dijadikan media pembelajaran dengan validasi materi mencapai 79%. Penelitian Ningsih *et al.* (2023) menemukan bahwa media ini

memiliki validitas tinggi, dengan skor validitas media mencapai 93% serta tingkat kepraktisan sebesar 93%. Penelitian Sulistyawati *et al.* (2022) membuktikan bahwa Google Sites memiliki kualitas sangat baik berdasarkan validasi materi 93%, desain pembelajaran 95%, serta hasil uji lapangan dan kelompok kecil di atas 91%.

Mengingat adanya permasalahan dan pentingnya penggunaan media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* pada matapelajara IPAS kelas V media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2015), metode ini bertujuan menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat efektivitas dari produk tersebut. Studi tentang pengembangan model atau alat pembelajaran berfokus pada produk penelitian dan metode *prototipe*. Pengujian kualitas *prototipe* perangkat pembelajaran dapat melibatkan evaluasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Mulyatiningsih (2012) menjelaskan Model ADDIE dikenal luas karena kelengkapannya dalam setiap tahap pengembangan dan rasional daripada model lain, dengan demikian, model ADDIE ini dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan beragam produk, seperti media pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran, strategi, hingga metode pembelajaran.

Tahapan yang pertama analisis dilaksanakan melalui: 1) analisis isi peneliti melakukan Analisis dilakukan terhadap beragam sumber pustaka, baik berupa buku maupun penelitian terbaru yang memiliki relevansi dengan topik yang dibahas. Analisis literatur ini bertujuan utama untuk memperoleh landasan yang kokoh untuk membangun media yang sedang dilakukan. 2) Peneliti melakukan observasi serta wawancara langsung guna mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan kendala atau permasalahan yang dihadapi mereka pada pelaksanaan pembelajaran, terutama di mata pelajaran IPAS, dilakukan dengan pendekatan yang lebih mendalam. 3) menganalisis dan merumuskan tujuan langkah ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengarahkan penelitian mereka dengan jelas dan menghindari menyimpang dari tujuan awal sehingga media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sesuai.

Tahap desain dilakukan dengan, 1) penyusunan kisi-kisi untuk uji validitas dan kepraktisan Adanya kisi-kisi membantu mengidentifikasi cakupan materi, kompetensi yang ingin dicapai, serta tujuan pembelajaran secara jelas dan sistematis untuk mendukung media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. 2) mempersiapkan sarana pendukung pembuatan media, peneliti mempersiapkan berbagai aplikasi dan web pendukung dalam pembuatan media. 3) Pembuatan Rancangan Media Pembelajaran Digital *Google Sites* Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*.

Tahap Tahap *Development* dilakukan dengan 1) pengembangan media pembelajaran *digital Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dilakukan pengembangan media pembelajaran *digital Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* Setelah media ini selesai dibuat maka langkah selanjutnya berkonsultasi dengan dosen pembimbing mengenai pengembangan media

pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* .2) melakukan uji validitas kepada ahli produk langkah ini bertujuan untuk mendapatkan evaluasi serta tanggapan atau sudut pandang melibatkan berbagai ahli, di antaranya ahli bahasa, ahli media atau produk, ahli materi/isi, serta guru yang memahami produk yang sedang dikembangkan. Uji kevalidan ini merupakan proses di mana ahli produk menguji fungsi, ketahanan/kehandalan, dan kesesuaian produk dengan standar atau spesifikasi yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

Tahap *Implementation* dilakukan dengan melakukan uji kepraktisan. Uji kepraktisan merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu produk atau bahan ajar dapat digunakan secara mudah dan efektif dalam kondisi nyata. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sudah praktis dan mudah digunakan (Anisa *et al.*, 2020). Setiap akhir tahapan dalam model *ADDIE* dilakukan dengan pelaksanaan evaluasi.

Subjek Penelitian melibatkan 3 orang ahli instrumen, 3 orang ahli di setiap aspek (bahasa, materi dan media), 2 orang guru dan 10 peserta didik. Kegiatan penelitian ini bertempat di SD Negeri 2 Petandakan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beragam metode, seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan lembar validasi yang diisi oleh para ahli dalam bidang media, bahasa, dan materi, serta uji kepraktisan yang dilakukan oleh praktisi dan peserta didik. Selanjutnya, data tersebut dikonversi menjadi skor dengan skala Likert yang memiliki rentang dari 1 hingga 5.

Penilaian validitas dilakukan oleh para ahli data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan rumus Aiken's *V* guna mengukur sejauh mana tingkat validitasnya atau kelayakan media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang dikembangkan. Setelah proses perhitungan selesai, data hasil validasi kategorikan sesuai kriteria validitas guna menentukan tingkat validitas produk. Hasil tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kategori yang meliputi sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Pengelompokan ini bertujuan memberikan gambaran yang jelas mengenai kualitas produk berdasarkan penilaian para ahli.

Penilaian terhadap kepraktisan produk dalam penelitian ini diperoleh melalui respons yang diberikan oleh guru dan peserta didik menggunakan angket sebagai instrumen, yang berisi beberapa pernyataan yang mengukur sejauh mana kemudahan penggunaan dan keterlaksanaan produk selama proses pembelajaran. Data yang terkumpul dari angket kemudian dihitung dan dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Hasil analisis ini selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu, Kategori ini mencakup tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, hingga sangat praktis sesuai dengan penilaian/skor yang diperoleh. Kategori tersebut memberikan gambaran sejauh mana produk dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran di lapangan.

PEMBAHASAN

Google Sites, sebagai layanan dari *Google*, memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk membuat dan mengelola situs web tanpa harus memiliki keterampilan teknis atau pemrograman. Menurut Febrian & Nasution (2024) platform ini mendukung pendidik dalam menyusun serta menyajikan informasi secara cepat dan efisien, Hal ini memungkinkan akses yang mudah bagi pengguna. *Google Sites* dipilih karena menawarkan berbagai keunggulan, termasuk sebagai *platform* pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses. Fitur ini memungkinkan siswa untuk mengunduh materi dan belajar dengan fleksibel, baik di rumah maupun di luar (Rosiyana, 2021). Integrasinya dengan layanan *Google seperti Drive, Docs, dan Forms* memudahkan guru dalam menyisipkan berbagai konten, termasuk video dan kuis (Djoko *et al.*, 2024). Desain dan tampilan yang menarik dan interaktif mampu mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Bhagaskara *et al.*, 2021). serta materi yang tersimpan otomatis memungkinkan siswa mengaksesnya kembali tanpa batas waktu (Rosiyana, 2021).

Penelitian pengembangan ini Menghasilkan media pembelajaran digital menggunakan platform *Google Sites*. yang memuat nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* yaitu inovasi digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar. Menggunakan *Platform Google Sites*, Melalui media ini, peserta didik dapat mengakses konten pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, terstruktur, dan fleksibel kapan saja. Melalui media pembelajaran digital *Google Sites* yang memuat nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*, peserta didik tidak sekadar memperoleh pembelajaran secara akademis tetapi juga diarahkan untuk mengimplementasi nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi *Tri Kaya Parisudha* membantu membentuk karakter peserta didik agar lebih bijaksana dalam berpikir, berucap dengan santun, dan berperilaku positif sesuai dengan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*. Pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan mudah diakses, media ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan pendidikan di era modern tetapi juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan pendidikan karakter yang bermakna bagi peserta didik.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, tahap analisis dimulai dengan menganalisis 10 literatur dari pengembangan media *Google Sites*. Langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang dimiliki oleh peserta didik, memahami karakter mereka, serta mengetahui hambatan yang mereka alami selama proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Informasi ini menjadi dasar penting dalam perancangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama wali kelas V di SD Negeri 2 Petandakan, diperoleh data bahwa siswa kelas V menunjukkan tingkat minat belajar yang masih tergolong rendah, sering merasa bosan, sulit mengingat materi, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS, setelah pulang sekolah peserta didik lebih memilih bermain HP daripada belajar. Guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik, kreatif dan interaktif, yang menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi dalam pengembangan media Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dilakukan guna

menjawab tuntutan pendidikan di era digital, selanjutnya merumuskan tujuan dengan menetapkan materi “seperti apakah budaya daerahku?” dan menetapkan CP dan TP yang akan digunakan.

Tahap desain diawali dengan pembuatan instrumen penelitian guna menilai validitas dan kepraktisan media. Selanjutnya, mempersiapkan sarana pendukung seperti *Google Sites*, *Canva*, *Bing AI*, *Heyzine Flipbook*, *Wordwall*, *Educaplay*, *Google Forms*, *Padlet*, *Doratoon*, dan *CapCut*. Pada tahap perancangan, penyusunan media dilakukan dengan mencari dan membuat materi bermuatan *Tri Kaya Parisudha*, serta mengumpulkan komponen seperti gambar dan animasi. Desain media dibuat menggunakan *Canva* agar tampil menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sementara *Bing AI* digunakan untuk menghasilkan gambar pada menu. *Google Sites* mencakup materi pembelajaran, video, *game* interaktif, dan evaluasi. Materi dibuat dengan *Canva* lalu diubah menjadi *flipbook* menggunakan *Heyzine*. Video pembelajaran dikembangkan dengan *CapCut*, *Doratoon* dan *Canva* agar lebih menarik dan interaktif. *Game* interaktif dirancang menggunakan *Wordwall* dan *Educaplay* untuk memperkuat pemahaman peserta didik secara menyenangkan. Evaluasi dibuat dengan *Google Forms*, sementara refleksi pembelajaran menggunakan *Padlet* agar lebih menarik.

Tabel 3. Rancangan Isi/komponen Dari Setiap Halaman Media

Halaman	ISI/Komponen
Halaman <i>cover</i>	Berisikan ucapan selamat datang, menu login/masuk
Halaman petunjuk	Berisisiksn petunjuk penggunaan media pembelajaran digital <i>Google Sites</i> bermuatan <i>Tri Kaya Parisudha</i>
Halaman menu	Berisikan identitas penulis tujuan pembelajaran dan pilihan menu seperti menu materi pembelajaran, menu <i>game</i> dan menu evaluasi
Halaman materi	berisikan materi pembelajaran berupa <i>flipbook</i> dan video pembelajaran
Halaman <i>game</i>	Berisi beberapa pilihan <i>game</i> yang dapat di pilih peserta didik sesuai dengan keinginannya <i>game</i> ini berupa <i>game</i> edukasi yang sesuai dengan konten materi
Halaman evaluasi	terdapat soal terkait dengan materi pembelajaran yang telah disajikan dan refleksi pembelajaran.

Tahap Pengembangan atau *Development*, langkah pertama dilakukan dengan mengembangkan produk sehingga menghasilkan produk akhir berupa *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* telah melewati serangkaian proses validitas oleh para ahli (ahli materi, bahasa, pembelajaran). Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh penilaian tinggi, memastikan setiap aspek teknis dan edukatif telah memenuhi standar yang ditetapkan. Tahap implementasi dilakukan dengan uji kepraktisan dengan praktisi dan peserta didik menunjukkan bahwa media ini memperoleh penilaian tinggi. Adapun hasil media pembelajaran digital berupa *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha*.



Gambar 1. Tampilan Halaman Cover



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu



Gambar 5. Tampilan Halaman Game



Gambar 2. Tampilan Halaman Petunjuk



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi



Gambar 6. Tampilan Halaman Evaluasi

Tahap uji validitas media pembelajaran digital *Google Sites* yang memuat ajaran *Tri Kaya Parisudha* dilakukan oleh tiga ahli yang menilai berdasarkan tiga aspek, yaitu kebahasaan, materi, dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, media yang dikembangkan

dinilai memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi pada ketiga aspek tersebut. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria kelayakan. Rincian hasil uji validitas pada setiap aspek disajikan dalam tabel dibawah.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Validitas Oleh Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	50	48	49	40	38	39	117	120	0,98	Sangat Tinggi

Hasil uji validasi dari ahli media yang ditampilkan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh skor sebesar 0,98. Nilai ini berada dalam rentang 0,8–1,0 menurut kriteria validitas produk, yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Artinya, media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi tampilan maupun dalam hal penggunaan dan pengorganisasian media.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Validitas Oleh Ahli Materi/isi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	46	49	49	36	39	39	114	120	0,95	Sangat Tinggi

Hasil validasi dari ahli materi yang terdapat pada Tabel 5 menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh skor sebesar 0,95. Nilai ini berada dalam rentang 0,8–1,0 menurut kriteria validitas produk, yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Artinya, media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, Kesesuaian Konten dan Penyajian, Tingkat Kesulitan serta kesesuaian evaluasi.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Validitas Oleh Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	46	44	49	36	34	39	109	120	0,91	Sangat Tinggi

Hasil uji validasi dari ahli bahasa yang ditampilkan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh skor sebesar 0,91. Nilai ini berada dalam rentang 0,8–1,0 menurut kriteria validitas produk, yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari aspek kebahasaan, seperti Kebenaran Kaidah Bahasa dan Kesesuaian Bahasa dengan Audiens.

Uji kepraktisan terhadap media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* melibatkan dua guru/praktisi dan sepuluh orang peserta didik yang berada di kelas V SD Negeri 2 Petandakan, yang bertujuan untuk menguji penggunaan media dalam lingkungan belajar sebenarnya. hasil uji validitas akan ditampilkan pada tabel dibawah.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Guru/praktisi

Responden	$\sum x$ (Butir 1 – 10)	n	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Keterangan
R1	50	50	100%	Sangat Praktis
R2	49	50	98%	Sangat Praktis
TOTAL	99	100	99%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan yang di sajikan pada Tabel 7 menyatakan uji kepraktisan oleh guru/praktisi menunjukkan bahwa rata-rata nilai kepraktisan pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh hasil sebesar 99%. Jika disesuaikan dengan Kriteria kepraktisan, skor tersebut berada dalam rentang 86 – 100%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan ‘sangat praktis’.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Peserta Didik

Responden	$\sum x$ (Butir 1 – 10)	n	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Keterangan
R1	50	50	100%	Sangat Praktis
R2	50	50	100%	Sangat Praktis
R3	50	50	100%	Sangat Praktis
R4	50	50	100%	Sangat Praktis
R5	50	50	100%	Sangat Praktis
R6	50	50	100%	Sangat Praktis
R7	50	50	100%	Sangat Praktis
R8	49	50	98%	Sangat Praktis
R9	49	50	98%	Sangat Praktis
R10	49	50	98%	Sangat Praktis
TOTAL	497	500	99%	Sangat Praktis

Tabel 8 memperlihatkan bahwa hasil uji kepraktisan oleh 10 orang peserta didik yang berada di kelas V mendapatkan hasil sangat praktis terhadap media pembelajaran digital *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dengan skor sebesar 99%. Jika disesuaikan dengan Kriteria kepraktisan, skor tersebut berada dalam rentang 86 – 100%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan ‘sangat praktis’.

SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan *Google Sites* bermuatan *Tri Kaya Parisudha* menunjukkan beberapa hasil penting. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai platform seperti *Canva*, *Bing AI*, *Heyzine Flipbook*, *Wordwall*, *Educaplay*, *Google Forms*, *Padlet*, *Doratoon*, dan *CapCut*. Media ini terdiri dari beberapa halaman. Halaman cover berisi ucapan selamat datang dan menu login, sedangkan halaman petunjuk memberikan panduan penggunaan. Halaman menu mencakup identitas penulis, tujuan pembelajaran, menu materi, *game*, dan evaluasi. Halaman materi berisikan materi berupa

flipbook dan video, halaman *game* interaktif berisikan empat pilihan *game*. halaman Evaluasi berisikan evaluasi dan refleksi pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi pada tiga aspek utama. Berdasarkan hasil penilaian, media ini meraih skor 0,98 dari ahli media, 0,95 dari ahli materi, dan 0,91 dari ahli bahasa. Seluruh skor tersebut berada dalam kisaran 0,8 sampai 1,0, yang menandakan bahwa tingkat validitasnya termasuk kategori “sangat tinggi”. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dengan kualitas yang sangat baik dalam hal tampilan media, isi materi, dan penggunaan bahasa. Selain itu, hasil uji kepraktisan yang melibatkan dua guru/praktisi dan sepuluh peserta didik yang berada di kelas V di SD Negeri 2 Petandakan juga menunjukkan respons yang sangat baik. Nilai rata-rata kepraktisan dari guru maupun peserta didik mencapai 99%, yang dikategorikan sebagai “sangat praktis” berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan.

Berdasarkan temuan dari studi yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi sebagai tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran ini, yaitu dalam rangka meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan pengguna, diperlukan integrasi lebih banyak game edukatif dari Wordwall dan Educaplay atau web lainnya sebagai media latihan yang menyenangkan dan efektif juga berikan game yang memiliki tingkat kesulitan bertahap agar lebih menantang. Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat sejumlah rekomendasi yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian berikutnya. Penelitian berikutnya disarankan agar pengembangan media lebih berfokus pada peningkatan variasi dan kedalaman materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan komprehensif. Selain itu, diperlukan optimalisasi dari segi tampilan dan fitur interaktif guna meningkatkan keterlibatan pengguna serta mempermudah navigasi dalam media pembelajaran. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih fleksibel, sehingga dapat diakses secara offline tanpa ketergantungan pada jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.
- Anisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11, 72–80.
- Bhagaskara, A. E., Firdausi, A. K., & Syaifuddin, M. (2021). Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–119. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5541>
- Djoko, S., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Modifikasi Website Google Site sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pasar Modal. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 888. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>

- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 152–159.
- Goal, C. A. L., & Simanjuntak, S. (2023). Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Teknologi dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 08 Bilah Hilir Labuhan Batu T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 06, 2441–2448.
- Handayani, F. L., Putri, D. A., Fahrnunisa, S. A., Rizqi, S. A., Munbaitis, T. B., Julyani, T. N., & Sukmawati, W. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.105>
- Mulyasa. (2023). *Impementasi kurikulum merdeka*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Muttaqiin, A. (2023). Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) pada Pembelajaran IPA untuk Melatih Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 34–45. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.819>
- Ningsih, S., Murtadlo, & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Educational Managemen*, 4(<https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/JJEM/issue/view/69>), 108–122.
- Rosiyana. (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>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sinambela, S. M., Joy Novi Yanti Lumbantobing, Mima Defliyanti Saragih, Al Firman Mangunsong, Chairun Nisa, Johan Pardamean Simanjuntak, & Jamaludin Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyawati, N. L. G., Suarjana, I. Md., & Wibawa, I. M. citra. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan & Konseling*, 4, 895–905.