



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Google Sites Materi Kegiatan Ekonomi di Daerahku Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Helga Salsabila¹, Aisyah Putri Asyari², Firda Nahwa Firdausi³, Samsul Susilawati⁴, Luthfiya Fathi Pusposari⁵

Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

helgasalsabilaaa@gmail.com¹, aisyahasyari@gmail.com², firdausifirnanahwa@gmail.com³, susilawati@pips.uin-malang.ac.id⁴, luthfiya@pips.uin-malang.ac.id⁵

ABSTRACT

This research aims to develop Google Sites-based learning media on the material "Economic Activities in My Region" for grade V students of science subjects at MI KH. Hasyim Asy'ari, Malang. This development is motivated by the low effectiveness of conventional learning media, which do not follow students' characteristics, and the use of technology in learning. The development model used in this study is the Lee & Owens (2004) model, which includes the stages of analysis, design, development, and evaluation. This research is only focused on the durability of development. The results of the analysis stage show that students need learning media that is accessible, visually appealing, and appropriate to their needs. The design stage is carried out by arranging materials according to the curriculum and applying multimedia design principles according to Mayer (2009) so that the material is easier to understand. The result is an interactive learning media using Google Sites that is equipped with text, images, videos, and practice questions. This study recommends the use of Google Sites as an effective learning medium, especially in supporting more enjoyable learning.

Keywords: Multimedia learning, Google Sites, IPAS, economic activities

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi "Kegiatan Ekonomi di Daerahku" untuk siswa kelas V mata pelajaran IPAS di MI KH. Hasyim Asy'ari, Malang. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya efektivitas media pembelajaran konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model Lee & Owens (2004) yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Penelitian ini hanya difokuskan sampai pada tahap pengembangan. Hasil dari tahap analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media belajar yang mudah diakses, menarik secara visual, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun materi sesuai kurikulum serta menerapkan prinsip desain multimedia menurut Mayer (2009) agar materi lebih mudah dipahami. Hasil akhirnya berupa media pembelajaran interaktif menggunakan Google Sites yang dilengkapi teks, gambar, video, dan soal latihan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kata-Kata Kunci: Multimedia pembelajaran, google sites, IPAS, kegiatan ekonomi

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat. Pada era digital ini kemajuan informasi dan teknologi telah mempengaruhi segala bidang, terutama di bidang Pendidikan. Teknologi telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat memperluas dan mengembangkan pembelajaran peserta didik serta mendukung tujuan pendidikan (Saputra, 2020). Selain itu, teknologi dalam Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan pembelajaran serta dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan teknologi untuk mengajar dan berinteraksi dengan peserta didik, sehingga pembelajaran di kelas lebih menarik dan tidak monoton (Baikuna et al., 2023). Namun pada realitanya, masih terdapat sejumlah guru yang belum

memanfaatkan komputer dalam proses pembelajaran, sementara sebagian orang awam juga mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media digital.

Beberapa inovasi pengembangan teknologi dalam pembelajaran telah dilakukan, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang di desain dengan tampilan yang menarik untuk menyampaikan informasi atau pesan serta interaktif bagi penggunanya (Munir, 2015). Menurut hasil observasi, di MI KH Hasyim Asy'ari Kota Malang sudah tersedia LCD dan proyektor, serta sound system di setiap kelasnya yang akan mendukung pemanfaatan pembelajaran dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Solusi untuk permasalahan tersebut serta melihat dari kondisi lapangan, media pembelajaran berbasis website cocok digunakan sebagai alternatif pilihan media pembelajaran jarak jauh. Google sites merupakan website yang diluncurkan oleh pihak google. Google sites ini merupakan salah satu media website yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Aprilia et al., 2024). Google sites ini memiliki kelebihan berupa dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh serta dapat diakses dengan perangkat apapun (Widyantoro et al., 2024). Google sites ini mudah digunakan untuk pemula, karena dalam pemanfaatan serta pengimplementasiannya cukup hanya dengan mengunggah materi pembelajaran, memberikan tugas, memberikan pengumuman, serta mengunduh dan melihat tugas-tugas peserta didik (Said et al., 2023, Subhan Aryandi & Rikayanti, 2024).

Ilmu Pengetahuan Sosial itu sangat penting diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik sebagai fondasi dalam membangun keterampilan sosial, memahami nilai-nilai moral, dan menghargai budaya yang ada di Masyarakat (Syafuddin et al., 2024). Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V, materi “Kegiatan Ekonomi di Daerahku” membutuhkan pemahaman yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu menyampaikan materi ini secara lebih menarik dan memudahkan siswa memahami konsep-konsep ekonomi local (Arifah et al., 2023). Menurut penelitian Berliana, dkk (2024) dengan judul “Interactive Learning Media based-on Google Sites Assisted by Wordwall on Social Science Learning Regarding Economic Activities.” menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis google sites efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi ekonomi kelas 5 (Lestari et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan serta penelitian terdahulu, pengembangan multimedia pembelajaran berbasis google sites menjadi langkah strategis dalam mendukung pembelajaran IPAS, sehingga dalam tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis google sites materi “Kegiatan Ekonomi di Daerahku” mata pelajaran IPAS kelas V SD/MI.

KAJIAN PUSTAKA

Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah kombinasi dari berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang secara terpadu untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Menurut Murjainah, dkk (2023) multimedia pembelajaran merupakan penggunaan beberapa jenis media yang dikombinasikan berbasis komputer untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Dengan multimedia, konsep-konsep yang abstrak dapat divisualisasikan sehingga memudahkan pemahaman siswa (Murjainah et al., 2023).

Multimedia pembelajaran menurut Richard E. Mayer (2001) adalah proses di mana siswa membangun representasi mental dari kata-kata dan gambar yang disajikan kepada mereka, seperti teks cetak yang dipadukan dengan ilustrasi atau narasi dan animasi. Mayer menekankan bahwa pembelajaran multimedia yang efektif harus mengaktifkan dua saluran kognitif, yaitu saluran visual dan saluran auditori, sehingga siswa dapat memproses informasi secara lebih optimal. Dalam bukunya *Multimedia Learning*, Mayer juga mengemukakan beberapa prinsip desain multimedia yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti prinsip koherensi, signaling, redundansi, dan segmentasi. Prinsip-prinsip ini bertujuan agar materi pembelajaran dapat disajikan secara terstruktur, relevan, dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa membangun pengetahuan yang terpadu dan bermakna (Prameswari et al., 2021).

Keunggulan multimedia pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan berbagai unsur media yang merangsang berbagai indera sekaligus, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Multimedia juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan (Anggraeni et al., 2021). Namun, multimedia juga memiliki kekurangan, seperti kebutuhan perangkat teknologi yang memadai, biaya pengembangan yang tidak murah, serta perlunya keterampilan guru dalam mengoperasikan dan mengembangkan media tersebut agar optimal (Kuswanto et al., 2017).

Model penyajian multimedia pembelajaran biasanya meliputi tutorial interaktif, simulasi, latihan soal, dan problem solving yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi. Model tutorial interaktif, siswa dapat mengakses materi secara sistematis dan diberi umpan balik langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. Model ini juga memungkinkan siswa memilih jalur pembelajaran sesuai kebutuhan, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kemampuan masing-masing siswa (Kuswanto et al., 2017).

Google Sites sebagai Multimedia Pembelajaran

Google Sites merupakan platform pembuatan situs web yang mudah digunakan dan sangat potensial sebagai media pembelajaran digital. Platform ini memungkinkan guru untuk mengelola dan menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan tampilan yang menarik serta mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *Google Sites* dapat mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, gambar, video, audio, dan presentasi yang dapat ditautkan melalui link, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan interaktif (Rawati Napitu et al., 2023). Integrasi dengan produk *Google* lain seperti *Google Drive*, *Google Forms*, dan *Google Slides* juga mempermudah guru dalam mengelola materi dan evaluasi pembelajaran secara online (Ch Taaraungan et al., 2025).

Kemudahan akses dan penggunaan menjadi keunggulan utama *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Penelitian oleh Ela dan Darmawan (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif meningkatkan prestasi belajar siswa, dengan tingkat efisiensi penggunaan mencapai kategori sangat efisien menurut guru dan siswa (Ela & Dermawan, 2023). Hal ini membuktikan bahwa *Google Sites* tidak hanya praktis tetapi juga mendukung pembelajaran yang fleksibel, memungkinkan siswa belajar mandiri dengan akses materi yang lengkap dan terorganisir. Dengan fitur penyimpanan online gratis dan akses lintas perangkat, *Google Sites* sangat sesuai untuk pembelajaran daring maupun *blended learning*.

Google Sites juga mendukung interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa. Fitur komentar dan integrasi *Google Forms* memudahkan guru memberikan tugas, kuis, dan umpan balik secara *real-time*. Selain itu, siswa dapat berpartisipasi aktif melalui diskusi dan berbagi ide dalam platform yang sama, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (Batu Bara et al., 2024). Penelitian lain juga menegaskan bahwa penggunaan *Google Sites* dapat meningkatkan pemahaman konsep serta antusiasme siswa dalam pembelajaran (Fitroh et al., 2025).

Meski demikian, *Google Sites* memiliki keterbatasan dalam hal desain dan fitur interaktif yang masih sederhana jika dibandingkan dengan platform pembelajaran khusus lainnya. Namun, keunggulan kemudahan penggunaan dan integrasi dengan ekosistem *Google* menjadikan *Google Sites* solusi media pembelajaran yang sangat praktis dan efektif, terutama bagi guru dan siswa di tingkat sekolah dasar dan menengah. Rekomendasi penelitian menyarankan agar guru terus mengembangkan konten dan memanfaatkan fitur *Google Sites* secara optimal agar pembelajaran lebih variatif dan menarik (Ela & Dermawan, 2023).

Hakikat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada kelas V bertujuan mengembangkan keterampilan proses sains secara menyeluruh, meliputi kemampuan mengamati, mempertanyakan, merencanakan, melakukan penyelidikan, menganalisis data, mengevaluasi, dan mengomunikasikan hasil. Keterampilan ini penting agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran IPA yang menekankan konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi aktif siswa dengan lingkungan (Ar Rizky Maulana Akbar et al., 2025).

Materi kegiatan ekonomi di daerah siswa menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPAS kelas V karena menghubungkan konsep ekonomi dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar. Aktivitas ekonomi seperti produksi (pertanian, perkebunan, industri), distribusi, dan konsumsi merupakan aspek yang harus dipahami siswa agar mereka dapat mengenali bagaimana masyarakat memanfaatkan sumber daya alam dan sosial secara optimal. Pemahaman ini juga membantu siswa melihat keterkaitan antara aktivitas ekonomi dengan kondisi geografis dan sumber daya yang tersedia di daerah mereka (Tila Elisa dkk et al., 2023)

Penyajian materi kegiatan ekonomi secara kontekstual sangat penting agar siswa dapat memahami dan mengaitkan pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Dengan pendekatan kontekstual, siswa diajak untuk mengamati langsung aktivitas ekonomi di lingkungan mereka, seperti pasar tradisional, usaha pertanian keluarga, atau industri kecil di sekitar sekolah. Pendekatan ini meningkatkan relevansi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami konsep ekonomi yang terkadang bersifat abstrak (Izzatuna Dauly et al., 2024).

Selain itu, pembelajaran IPAS kelas V yang mengintegrasikan aspek sosial dan alam secara terpadu membantu siswa memahami hubungan timbal balik antara kondisi geografis, sumber daya alam, dan aktivitas ekonomi masyarakat. Pendekatan holistik ini tidak hanya mengembangkan pengetahuan konseptual, tetapi juga membentuk sikap dan kesadaran sosial serta lingkungan yang lebih baik pada siswa. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi sarana penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan peduli terhadap lingkungan sekitar (Dwi Evitasari, 2022)

METODE

Pengembangan bahan ajar berbasis web Google Sites untuk materi Kegiatan Ekonomi di Daerahku Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di MI KH. Hasyim Asy'ari menggunakan model pengembangan Lee & Owens (2004), yang terdiri dari empat tahap: analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi, serta evaluasi. Namun, penelitian ini difokuskan hingga tahap pengembangan.

Pada tahap pengembangan, materi pembelajaran multimedia digital dirancang sesuai dengan kurikulum (IPAS) dan kebutuhan siswa. Konten interaktif serta elemen visual yang menarik dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dalam pengembangannya juga mengadaptasi prinsip pengembangan multimedia pembelajaran yang dikemukakan oleh Mayer (2009).

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI KH. Hasyim Asy'ari, Malang, pada mata pelajaran IPAS kelas V. Melalui model Lee & Owens, diharapkan produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pendidikan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di MI KH. Hasyim Asy'ari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Multimedia

Berdasarkan analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran di MI KH Hasyim Asy'ari Malang, terdapat sejumlah temuan penting yang perlu diperhatikan. Pertama, saat ini sekolah memanfaatkan buku cetak, modul digital, dan lembar kerja siswa sebagai multimedia pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kendala signifikan, seperti ketidaklengkapan materi dan penggunaan bahasa yang sulit dipahami oleh siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih komprehensif dan mudah diakses oleh seluruh siswa.

Kedua, analisis karakteristik siswa menunjukkan adanya variasi dalam kemampuan belajar mereka. Beberapa siswa merasa bahwa materi yang disajikan cukup sulit, yang mengindikasikan perlunya penyesuaian multimedia pembelajaran agar sesuai dengan tingkat kemampuan rata-rata siswa (Adrian et al., 2020). Gaya

belajar yang paling dominan di kalangan siswa adalah visual, sehingga penting untuk mempertimbangkan aspek ini agar multimedia pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan berbagai tipe pembelajar.

Selanjutnya, keselarasan materi dengan kurikulum juga menjadi fokus utama. Pengembangan multimedia pembelajaran harus sejalan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Rahayu et al., 2023), sehingga materi yang disajikan tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Responden juga mengungkapkan preferensi terhadap berbagai format multimedia pembelajaran digital, seperti modul dan slide presentasi. Mereka menyarankan agar multimedia pembelajaran mencakup materi tambahan, video, dan kuis online. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pandangan Hanifah (2023) bahwa penggunaan multimedia pembelajaran digital memberikan dampak positif dalam proses belajar. Menurut Chusna (2024), media digital, seperti aplikasi pendidikan dan konten multimedia, dapat meningkatkan minat serta rasa ingin tahu siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Media digital juga berpotensi meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa melalui konten interaktif, seperti video, animasi, dan aplikasi pendidikan (Wardana et al., 2024).

Kesimpulannya, pengembangan multimedia pembelajaran di MI KH Hasyim Asy'ari Malang perlu memperhatikan ketersediaan, karakteristik siswa, kesesuaian dengan kurikulum, dan variasi format. Dengan mengatasi kendala yang ada dan menerapkan saran dari responden, diharapkan multimedia pembelajaran yang dikembangkan akan lebih efektif dan mendukung proses pembelajaran yang optimal.

Desain Multimedia

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pengembangan multimedia, spesifikasi produk, dan konten pembelajaran. Berikut adalah jadwal perencanaan untuk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti:

Tabel 1. Jadwal Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Waktu	Kegiatan
Analisis Kebutuhan	April 2025
Desain Multimedia	Mei 2025
Pengembangan Multimedia	Mei – Juni 2025

Setelah menyusun jadwal, peneliti menganalisis hasil dari analisis kebutuhan untuk merumuskan spesifikasi produk dan konten pembelajaran. Dari analisis tersebut, teridentifikasi adanya kesenjangan antara ketersediaan bahan ajar dan kondisi ideal yang diharapkan.

Di MI KH Hasyim Asy'ari Kota Malang, telah tersedia bahan ajar dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran digital. Namun, dalam praktiknya, bahan ajar digital tersebut belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh ketidaklengkapan beberapa materi, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, serta kurangnya dukungan terhadap gaya belajar siswa yang lebih dominan visual.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti mengusulkan solusi berupa pengembangan multimedia pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran. Pemilihan multimedia pembelajaran sebagai solusi didasarkan pada sejumlah penelitian yang menunjukkan dampak positifnya terhadap proses pembelajaran. Menurut Noetel (2022), multimedia pembelajaran dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan interaksi siswa dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Megawangi (2025), yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan pengembangan multimedia pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswa secara lebih efektif dan menyeluruh.

Pengembangan Multimedia

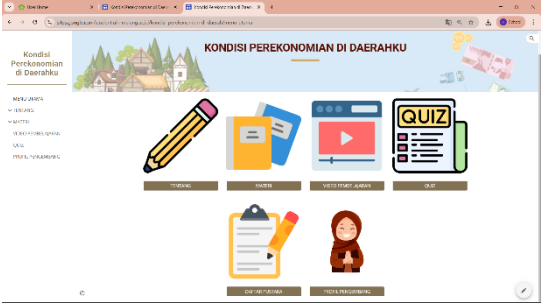
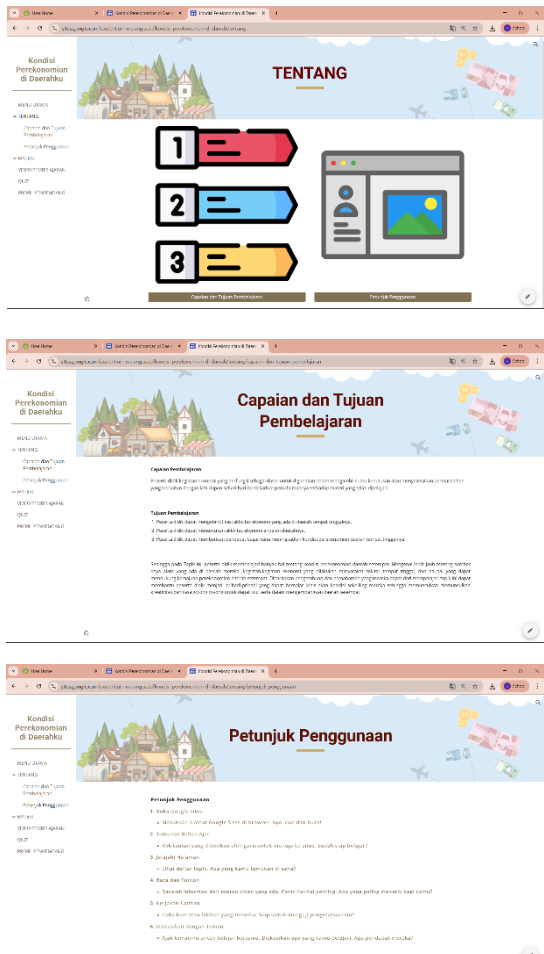
Pada tahap ini, peneliti akan melanjutkan ke pengembangan produk yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses ini, peneliti akan membuat storyboard atau sketsa awal multimedia pembelajaran sebagai panduan untuk mengembangkan berbagai elemen media. Sketsa ini akan membantu memastikan bahwa setiap komponen tersusun dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah storyboard yang telah dibuat

Bahan ajar berbasis Google Sites terdiri dari beberapa halaman yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Halaman Utama menampilkan judul bahan ajar yang menarik perhatian. Di Halaman Menu, siswa dapat melihat judul menu yang memudahkan navigasi ke bagian-bagian belajar. Halaman Tentang memberikan informasi mengenai aplikasi, menjelaskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, Halaman Materi menyajikan judul menu, gambar materi, dan konten yang relevan untuk akses lebih lanjut. Di Halaman Video, siswa dapat menonton video materi yang menjelaskan konsep-konsep penting. Halaman Kuis berfungsi untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Terakhir, Halaman Profil Pengembang menyajikan deskripsi profil pengembang, memberikan konteks lebih kepada siswa tentang siapa yang membuat bahan ajar ini. Dengan struktur yang jelas, setiap halaman dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Setelah menyusun storyboard, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan multimedia pembelajaran. Pada tahap ini, fokus utama adalah mengembangkan bahan ajar berbasis web menggunakan Google Sites. Materi yang disajikan disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Desain bahan ajar dirancang seatraktif mungkin, dengan mempertimbangkan elemen visual yang menarik, seperti penggunaan warna yang cerah, font yang mudah dibaca, serta gambar dan grafik yang relevan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam proses ini, peneliti juga tidak mengabaikan prinsip multimedia Mayer, yang menekankan pentingnya integrasi antara teks, gambar, dan audio untuk mendukung pemahaman siswa (Mayer, 2009). Dengan mengikuti prinsip ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, bahan ajar Google Sites terdiri dari beberapa elemen penting sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Halaman	Tampilan
Menu Utama	
Tentang	

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Google Sites Materi Kegiatan Ekonomi di Daerahku Mata Pelajaran IPAS Kelas V Helga Salsabila, Aisyah Putri Asyari, Firna Nahwa Firdausi, Samsul Susilawati, Luthfiya Fathi Pusposari

<p>Materi</p>	
<p>Video Pembelajaran</p>	
<p>Quiz</p>	
<p>Profil Pengembang</p>	

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, multimedia pembelajaran berbasis google sites ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan membutuhkan akses pembelajaran yang fleksibel, interaktif, serta sesuai dengan kurikulum. Desain visual yang menarik, penyusunan materi yang sistematis, serta integrasi multimedia seperti video dan kuis terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Proses penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan produk. Peneliti ini belum melakukan pengujian kelayakan awal (validasi ahli), tanpa

uji coba luas di berbagai konteks sekolah. Selain itu, belum dilakukan analisis mendalam terhadap pengaruh media ini terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.

Langkah pengembangan selanjutnya mencakup validasi ahli materi dan desain, kemudian perluasan uji coba media ke peserta didik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, pengukuran dampak terhadap hasil belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif, serta dapat dilakukan integrasi dengan platform belajar lain seperti Google Classroom untuk mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan terpadu.

REFERENSI

- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3842>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aprilia, N. A., Arafah, A. A., Sukriadi, S., Rahmi, R. P., Iksam, I., & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan MARBIKA (Media Pembelajaran dengan Etnomatematika) Berbasis Google Sites pada Materi Pola Gambar dan Pola Bilangan Kelas IV. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1185–1199. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3245>
- Arifah, A., Rahma, A., Savon, I., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, arita. (2023). PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR DENGAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1).
- Ar Rizky Maulana Akbar, Aura Khairunnisa, Indah Puspita Sari, M Rifqy Atsir, Raihan Chandra Gumelar, Wibisono F Budiargo, & Wati Sukmawati. (2025). Hakikat Pendidikan IPA. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(1), 235–245. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i1.395>
- Batu Bara, C., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2672–2682. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8185>
- Chusna, N. L. U., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. *Asian Pendidikan*, 4, 72–78. <https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024>
- Ch Taaraaungan, V. S., Bastian, O., Maengkom, T., & Christien Sumakul, G. (2025). Penerapan Google Sites sebagai Solusi Teknologi Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 3(3). <https://doi.org/10.61132/manuhara.v3i3.1876>
- Dwi Evitasari, A. (2022). Media Audio-Visual Berbantu Aplikasi Kinemaster pada Kegiatan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(1), 137–145.
- Ela, E. I., & Dermawan, D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN FISIKA KELAS XI MA MA'ARIF CILAGENI KADUNGORA. *Jurnal Teknodik*, 51–62. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.991>
- Fitroh, Q., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Google Sites untuk Mendukung Pemahaman Konsep Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 565–571. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6646>

- Hanifah, N. H., Putri, C. A., Salsabila, H., Megawangi, R., & Hurriyah, S. M. E. (2023). Development of Website-Based Social Teaching Material in Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 9(2), 157–166.
- Izzatuna Dauly, N., Wuryani, M. T., Muslim, R. I., & Nurani, D. C. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 11(1), 211–222. <https://doi.org/10.36706/jisd.v11i1.53>
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komerung Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design COMPUTER-BASED TRAINING WEB-BASED TRAINING DISTANCE BROADCAST TRAINING PERFORMANCE-BASED SOLUTIONS SECOND EDITION*.
- Lestari, B. D., Fathurrahman, Moh., & Putra, G. M. C. (2024). Interactive Learning Media based on Google Sites Assisted by Wordwall on Social Science Learning regarding Economic Activities. *Belantika Pendidikan*, 7(2), 112–119. <https://doi.org/10.47213/bp.v7i2.339>
- Luluk Baikuna, M. Farhan Hidayatuloh, Muhammad Fikri Rizal, Nafiatul Fitria, Nurul Ulfatun Anjelina, M. Rivani Eko Mahendra, Marlina Marlina, & Agustina Zahrotin Nisak. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Mayer, R. E. (2009a). *Multimedia Learning* (second, Issue 112). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009b). Principles for Managing Essential Processing in Multimedia Learning. In *Multimedia Learning* (pp. 171–174). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678.012>
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murjainah, Pratiwi, A., Kuswidyanarko, A., Imansyah, F., Taufik, M., Agustina, E., & Rusdiono, B. (2023). Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru SD Negeri 14 Banyuasin. *International Journal of Community Service Learning*, 7(1), 77–84. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i1.54563>
- Megawangi, R. (2025). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di MI NU Hidayatul Mubtadiin Malang*.
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Harris, N. R., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2022). Multimedia Design for Learning: An Overview of Reviews With Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 92(3), 413–454. <https://doi.org/10.3102/00346543211052329>
- Prameswari, N. S., Prodi, *, Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., & Semarang, U. N. (2021). Arty: Jurnal Seni Rupa SIBI MULTIMEDIA LEARNING MODEL BASED ON TUTORIALS FOR DEAF STUDENTS MODEL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SIBI BERBASIS TUTORIAL BAGI SISWA TUNARUNGU. In *Arty* (Vol. 10, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Relevansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 108–118. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>

- Rawati Napitu, F., Fitri, I. N., Limbong, J., & Sulistiani, R. (2023). PEMANFAATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Silwangi Seri Pendidikan*, 9(1), 1–6.
- Said, A. R., Iriansyah, H. S., & Huzaefah, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(2), 544–558. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1872>
- Saputra, A. (2020). Tantangan Dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management. Pendidikan Dan Teknologi*, 3(1).
- Subhan Aryandi, M., & Rikayanti, R. (2024). MENYUSUN BAHAN AJAR BERBASIS GOOGLE SITES TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PADA MATERI BILANGAN RASIONAL. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 178–189. <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i1.1794>
- Syafruddin, S., Saputra, M. A., Nurfatun, N., Putri, H., Haimin, H., Afriani, A., & Darmawan, D. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>
- Tila Elisa dkk, D., Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, A., Tila Elisa, D., Bumbun, M., & Dheni Purnasari, P. (2023). *Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ppd/index>
- Wardana, A. K., Handayani, D. S., Kaunang, R. R., & Setijadi, N. N. (2024). Peranan Ict Dan Digital Media Dalam Edukasi. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(2), 450–457. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i2.1693>
- Widyantoro, H. S., Prihadi, S., & Wijayanti, P. (2024). Pengembangan Media E-Learning Geografi Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Spatial Critical Thinking Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi di Kelas X SMA Negeri 1 Boyolali Tahun 2022/2023. *GEADIDAKTIKA*, 4(1), 45. <https://doi.org/10.20961/gea.v4i1.73311>