

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Gita Ramadia¹, Komariah², Muh Husen Arifin³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
gitaramadia2000@gmail.com¹, komariah.bidiana@upi.edu², muhusenarifin@upi.edu³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 29-06-2023
Disetujui: 11-07-2023

Kata Kunci:

Multimedia
Pembelajaran;
Google Sites;
Pembelajaran IPS

ABSTRAK

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital masih kurang bervariasi dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan multimedia berbasis *Google Sites*, mengetahui kelayakan media, untuk mengetahui pemahaman konsep siswa terhadap materi setelah menggunakan media yang dikembangkan, dan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *Design & Development* dengan menggunakan pengembangan ADDIE. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket dan tes. Partisipan dari penelitian ini diantaranya adalah ahli terkait untuk memberikan penilaian terhadap media. Penelitian ini menghasilkan produk Multimedia *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan validasi dari para ahli, menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Google Sites* mendapatkan skor 100% dengan interpretasi "Sangat Layak". Pemahaman konsep siswa terhadap materi kegiatan ekonomi pada saat menggunakan multimedia berbasis *Google Sites* mendapatkan nilai rata-rata 82 dengan interpretasi "Sangat Baik". Selain itu respon guru terhadap multimedia *Google Sites* memperoleh nilai dengan interpretasi "Sangat Layak" atau memperoleh skor 100% sedangkan respon siswa mendapatkan skor 81,1% dengan interpretasi "Sangat Layak". Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia *Google Sites* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar.

Abstract: *The background of this research is that digital-based learning media is still less varied in social studies learning material for economic activities in grade IV elementary schools. The purpose of this study is to determine the development of Google Sites-based multimedia, to find out the feasibility of media, to find out the understanding of student conceptions to the material after using the developed media, and to find out the response of teachers and students to the products used. This research uses the Design & Development method using ADDIE development. Data collection in this study using questionnaires and tests. Participants of this study include related experts to provide an assessment of the media. This research resulted in Google Sites Multimedia products on grade IV elementary school economic activity material. Based on validation from experts, it shows that Google Sites-based multimedia gets a score of 100% with a "Very Decent" interpretation. Students' conceptual understanding of economic activity material when using Google Sites-based multimedia received an average score of 82 with an interpretation of "Very Good". In addition, teacher responses to Google Sites multimedia received a score with an interpretation of "Very Decent" or obtained a score of 100%, while student responses received a score of 81.1% with an interpretation of "Very Decent". Thus, it can be concluded that Google Sites multimedia is very feasible to be used in social studies learning material for grade IV economic activities in elementary schools.*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mencerdaskan generasi bangsa demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas dan berbudi pekerti luhur (Pristiwanti et al., 2022). Sejalan dengan pendapat (Wijaya et al., 2016) yang menyatakan bahwa pendidikan harus mampu

mencetak generasi yang berkompentensi di abad 21. Pendidikan dalam praktiknya harus relevan dengan karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Setiap generasi memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dalam mendidik pun harus disesuaikan (Widaningsih et al., 2019).

Generasi siswa sekolah dasar kebanyakan lahir setelah tahun 2010, generasi tersebut dikenal dengan generasi alpha (Novianti et al., 2019). Generasi ini dari sejak lahir sudah adanya keberadaan teknologi. Sehingga menurut (Purnama, 2018) menyatakan bahwa generasi alpha sudah sangat akrab dengan kecanggihan teknologi dan dianggap sebagai generasi yang lebih maju daripada generasi sebelumnya. Dengan demikian, kehidupan generasi alpha merupakan generasi yang sudah terpengaruh dengan keberadaan teknologi. Namun terdapat karakteristik yang negatif pada generasi ini diantaranya seperti suka mengatur, tidak mau berbagi, sulit mematuhi aturan, sudah ketergantungan dengan teknologi, dan sangat kurang berkomunikasi secara langsung (Setyo Widodo & Sita Rofiqoh, 2020).

Dengan demikian, pendidikan harus membantu dalam pencegahan karakteristik negatif tersebut. Adapun karakteristik yang perlu dimiliki generasi alpha adalah dapat memecahkan masalah, berpikir kritis, dapat berkomunikasi yang baik, kreatif, dan mampu bekerja sama, inovatif, dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan menjadi generasi yang memiliki inisiatif yang tinggi dan fleksibel (Rahayu et al., 2022). Berdasarkan karakteristik dari generasi alpha, maka pendidikan harus disesuaikan dengan abad 21. Dengan demikian pendidik harus mampu menyajikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menyesuaikan dengan karakteristiknya, terlebih generasi ini tidak terlepas dengan teknologi. Sehingga pembelajaran harus terintegrasi dengan teknologi.

Teknologi hadir memberikan pengaruh terhadap kehidupan manusia, khususnya pada kehidupan pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, konten pembelajaran harus dikemas dengan menarik dan menggunakan teknologi. Pembelajaran saat ini sudah sering memanfaatkan media dalam bentuk digital (Nur et al., 2019). Media berbasis teknologi akan membantu guru dalam mengaktifkan dalam pembelajaran serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Jayawardana, 2017). Keberadaan teknologi berpengaruh terhadap kehidupan pendidikan diantaranya seperti pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Widiara, 2020). Ciri pengaruh globalisasi salah satunya adalah terdapat perubahan pada pola pendidikan di abad 21. Dengan

demikian, pendidik harus mampu mengemas pembelajaran dengan kreatif dan inovatif, seperti halnya harus selalu mengevaluasi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa untuk menjadikan siswa yang berkompeten (Hasibuan & Prastowo, 2019). Keterampilan abad 21 menuntut siswa untuk mencari informasi lebih mandiri, berdiskusi, serta menyampaikan informasi kepada temannya. Adapun peran guru adalah sebagai fasilitator pada proses pembelajaran, sehingga akan adanya kerja sama antara guru dan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan mengenai materi yang dibahas dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan di abad 21 ini siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada abad 21, maka seorang guru harus mampu dalam mengembangkan media berbasis digital untuk membantu siswa memahami materi. Sebagaimana karakteristik siswa yang diajarkan adalah generasi yang sangat akrab dengan teknologi. Pada saat ini bentuk media pembelajaran sudah bervariasi, diantaranya seperti audio, video, dan ilustrasi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pentingnya dalam mengembangkan media yang bervariasi terhadap proses pembelajaran. Kurikulum merdeka mengintegrasikan antara kemampuan siswa dalam literasi, cakap akan pengetahuan, memiliki keterampilan, dan menguasai teknologi.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran harus didampingi dengan penggunaan media berbasis digital yang kreatif yang bertujuan sebagai jembatan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Manalu et al., 2022). Selain itu kurikulum merdeka menggunakan pendekatan teori belajar konstruktivisme dipelopori oleh J. Piaget yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan efektif jika siswa berhadapan langsung dengan objeknya, namun tidak menutup kemungkinan objek yang berhubungan dengan materi tidak dapat dihadirkan secara langsung, sehingga pemanfaatan teknologi adalah salah satu alternatifnya (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar pada kurikulum merdeka terdapat materi mengenai kegiatan ekonomi. Materi tersebut membahas mengenai kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Materi tersebut adalah materi yang sering ditemukan siswa

dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dalam mempelajari materi tersebut siswa harus berpengalaman langsung agar materi yang dipelajari bermakna. Namun, karena pembelajaran di kelas memiliki waktu yang terbatas, maka guru harus berinovasi agar siswa tetap mendapatkan pengalaman banyak meskipun kegiatan belajar dilakukan di dalam kelas saja.

Salah satu cara untuk merealisasikan hal tersebut adalah dengan menggunakan media yang berbasis digital. Dengan penggunaan teknologi dapat menampilkan kegiatan-kegiatan ekonomi secara langsung melalui media digital. Hal ini sejalan dengan teori Edgar Dale yaitu Teori kerucut Pengalaman, yang menjelaskan mengenai kualitas belajar menggunakan media pembelajaran, teori tersebut menggambarkan pengalaman belajar dari yang paling konkret hingga paling abstrak., diantaranya adalah pembelajaran dengan pengalaman langsung, observasi, partisipasi belajar, demonstrasi, berbasis wisata, melalui TV, film, audio, gambar, symbol visual, dan yang paling abstrak adalah verbal (Sari, 2019).

Pengembangan media berbasis digital masih terkendala dalam mengaplikasikannya, bahwa masih terdapat guru yang mengabaikan pentingnya dalam menggunakan media pembelajaran dan persiapan dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dianggap sulit untuk membuat membuat media pembelajaran yang sesuai, sehingga guru cenderung statis dalam mengembangkan media pembelajarannya (Raihany et al., 2022). Sedangkan menurut (Putri & Citra, 2019) menyatakan bahwa pendidik masih terkendala dalam pengembangan media dan penerapannya pada saat diimplementasikan dalam kegiatan belajar di sekolah dasar, seperti kesulitan dalam merancang media pembelajaran khususnya pada konten IPS di sekolah dasar, selain itu terdapat kendala dalam menerapkan media yang pengaplikasiannya sangat kompleks. Selain itu berdasarkan pengamatan di salah satu SD yaitu SDIT Daarul Huda yang dijadikan tempat penelitian, pembelajaran masih bersifat ceramah dan media yang digunakan masih berbentuk tekstual dan sumber utama pembelajaran adalah buku.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terlebih permasalahan yang terdapat di lapangan yaitu di SDIT Daarul Huda bahwa

pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dan media pembelajaran secara digital belum bervariasi, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia berbasis Google Sites pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Google Sites menurut (Pubian & Herpratiwi, 2022) akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan dinyatakan praktis untuk diterapkan di sekolah dasar. Adapun menurut (Rahman & I Nyoman, 2020) menyatakan bahwa dengan multimedia interaktif terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi IPS dan efektif pada pembelajaran IPS. Selain itu, menurut (Jubaidah & Zulkarnain, 2020) menyatakan bahwa pengembangan Google Sites dapat memfasilitasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia Google Sites pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar, untuk mengetahui kelayakan/hasil validasi produk multimedia Google Sites pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar, untuk mengetahui pemahaman konsep siswa terhadap materi kegiatan ekonomi setelah menggunakan multimedia Google Sites, dan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis Google Sites.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode D&D (*Design and Development*). Metode ini digunakan pada penelitian untuk membuat suatu produk. Dalam mengimplementasikan metode ini terdapat tahapan-tahapan, diantaranya adalah perancangan, implementasi, dan pengujian. Dalam melakukan pengujian atau implementasi harus adanya validasi produk yang telah dikembangkan kepada beberapa ahli terkait. Seperti pendapat (Richey & Klein, 2007) menyatakan bahwa metode penelitian *Design and Development* memiliki tiga komponen yaitu berupa desain, pengembangan, dan evaluasi, pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk.

Adapun penelitian ini akan mengadaptasi dari model lima tahapan pengembangan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk multimedia berbasis Google

Sites pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Partisipan pada penelitian ini yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru kelas IV dan peserta didik kelas IV di SDIT Daarul Huda. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, angket/kuesioner, dan lembar evaluasi (Tes) untuk mengetahui pemahaman konsep siswa terhadap materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahapan awal dalam pengembangan multimedia berbasis Google Sites yang berfungsi untuk mencari informasi yang terdapat di lapangan untuk menghasilkan data yang dibutuhkan untuk menunjang pengembangan multimedia Google Sites. Temuan pada tahapan ini bersumber dari guru kelas IV sekolah dasar untuk mencari tahu mengenai masalah serta kebutuhan media pembelajaran di sekolah tempat penelitian.

a. Analisis Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV mengenai permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS adalah masih kurangnya keantusiasan siswa dan dianggap sulit dipahami pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh penyajian pembelajaran masih konvensional. Selain itu pemahaman siswa masih rendah pada pembelajaran IPS dan beranggapan bahwa mata pelajaran IPS lebih banyak teks yang harus dibaca sehingga terkesan membosankan dan penyampaian dari guru masih banyak menggunakan metode ceramah.

b. Analisis Metode Pembelajaran IPS

Metode pembelajaran dan media adalah komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui pola pembelajaran yang sering dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara, menyatakan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang didampingi dengan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran mengenai penjelasan materi. Media pembelajaran yang digunakan sudah berbasis teknologi namun tidak interaktif, sehingga siswa akan pasif dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran berfungsi untuk mendorong siswa dalam hal perhatian, kemampuan, dan pikiran untuk terciptanya pembelajaran yang diharapkan. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara kepada guru, menyatakan bahwa pentingnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru yang mengajar di kelas IV tersebut merasa harus adanya inovasi media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih antusias dan lebih memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, guru mendukung terciptanya produk multimedia Google Sites.

d. Analisis Karakteristik Siswa Kelas IV

Analisis karakter siswa dilakukan juga dengan menelaah studi pustaka. Hal ini bertujuan untuk mengetahui karakter siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan perkembangan teori kognitif, Piaget menyatakan bahwa anak-anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu pada rentang usia 7 sampai 11 tahun, pada tahap ini siswa sudah memiliki kemampuan penalaran logis terhadap hal-hal konkret namun masih belum bisa untuk berpikir abstrak, dengan demikian guru harus membantu siswa untuk memahami materi yang disajikan.

e. Analisis Materi dan Tujuan

Berdasarkan analisis sebelumnya, materi yang dibahas pada multimedia Google Sites adalah materi mengenai kegiatan ekonomi. Materi tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran konten IPAS di kelas IV sekolah dasar yaitu dapat membedakan macam-macam kegiatan ekonomi yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi. Sehingga dirumuskan tujuan pembelajaran diantaranya adalah siswa dapat menjelaskan kembali materi kegiatan ekonomi, siswa dapat membedakan kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi, dan siswa dapat merancang kegiatan *market day*.

2. Perancangan (*Design*)

Desain multimedia Google Sites pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar dikembangkan dengan menyajikan permasalahan yang di kelas melalui *slide* interaktif, lembar kerja peserta didik yang disajikan ke dalam Google Sites, sajian kuis/*games*, dan video animasi sebagai penguatan materi. Penyajian tersebut dikembangkan dengan memperhatikan minat belajar siswa dan disajikan berdasarkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

a. Pemilihan Format Media

Format media yang dirancang pada penelitian ini yaitu media yang dapat diakses melalui website yang dirancang sesuai dengan minat belajar siswa. Multimedia Google Sites membantu siswa dalam pembelajaran untuk terlibat serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan belajar bekerja sama dengan kelompok. Dalam pengembangan media ini memperhatikan aspek penyajian, aspek kebergunaan, dan isi materi. Penyajian ini yaitu pada materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

b. Pemilihan Uraian Materi

Uraian materi disajikan mengenai macam-macam kegiatan ekonomi. Jenis kegiatan ekonomi yang disampaikan diantaranya adalah produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu ditambahkan materi mengenai *market day* karena materi tersebut masih berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi. Materi *market day* dijadikan aktivitas siswa dalam bentuk LKPD. Materi tersebut dirancang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada kelas IV sekolah dasar khususnya mata pelajaran IPAS dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

c. Pembuatan Garis Besar Program Media

Garis Besar Program Media (GBPM) merupakan langkah yang harus dibuat sebelum merancang media. Adapun isi dari GBPM tersebut memuat nama program, mata pelajaran, kelas, pokok bahasan, deskripsi singkat, tujuan pembelajaran, nama penyusun, dan tabel sajian media. Nama program media yaitu Multimedia berbasis Google Sites Materi Kegiatan Ekonomi. Mata pelajaran media ini adalah IPAS karena dikhususkan untuk mata pelajaran IPAS. Sasaran dari produk media ini merupakan siswa kelas IV sekolah dasar. Pokok bahasan pada multimedia Google Sites yaitu kegiatan ekonomi produksi, distribusi, konsumsi, dan *market day*. Deskripsi singkat untuk produk ini Multimedia berbasis Google Sites adalah media yang dirancang untuk menunjang pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi di kelas IV.

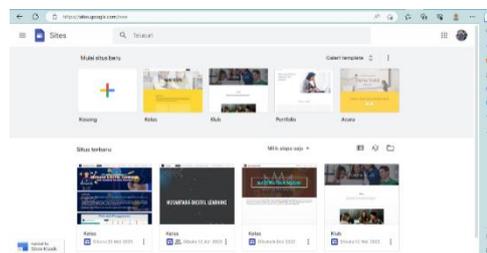
d. Membuat Modul Ajar

Modul ajar merupakan rencana pembelajaran pada kurikulum merdeka yang disusun oleh guru dari suatu materi dengan terperinci. Penyusunan

modul ajar pada penelitian ini berfungsi untuk mengarahkan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Modul ajar membantu peneliti dalam pembelajaran menggunakan Multimedia Google Sites dapat terlaksana dengan efektif. Pada modul ajar yang telah disusun adalah menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, tujuan dari penerapan model ini adalah mendorong siswa untuk lebih berpikir kritis mengenai masalah yang berhubungan dengan materi kegiatan ekonomi yang disajikan pada multimedia Google Sites.

e. Rancangan Produk Multimedia Google Sites

Multimedia Google Sites dirancang menjadi media interaktif dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Pada multimedia Google Sites terdapat variasi media seperti ilustrasi, video animasi, fitur diskusi, dan kuis yang disatukan dalam satu platform yaitu Google Sites. Dalam pengembangannya multimedia Google Sites ini memerlukan aplikasi lain seperti *canva* untuk mendesain, *padlet* yang merupakan fitur diskusi, *quizizz* dan *crossword labs* sebagai platform untuk membuat kuis.



Gambar 1 Platform Google Sites

3. Tahap 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti harus melakukan langkah-langkah dalam pembuatan produk multimedia Google Sites, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media. Platform yang dibutuhkan dalam pembuatan multimedia Google Sites adalah Google Site, Canva, Padlet, Quizizz, dan Crossword Labs. Pada aplikasi canva peneliti membuat desain yang dibutuhkan untuk pengembangan Google Sites seperti *background*, *slide* PPT, dan video animasi. Untuk membuat fitur diskusi peneliti menggunakan aplikasi padlet yang dapat diakses melalui website. Sedangkan pembuatan *games*/kuis, peneliti menggunakan dua aplikasi yakni quizizz dan crossword labs. Setelah semuanya dibuat, hasilnya diubah menjadi tautan, sebagai contoh hasil pembuatan video animasi

diunggah ke youtube dan tautannya dimasukkan ke dalam Google Sites begitu pun yang lainnya. Dalam pembuatannya, pada Google Sites terdapat *button* yang dapat diklik oleh siswa diantaranya adalah Beranda sebagai pengantar media dan tampilan petunjuk penggunaan, Ayo Mengamati sebagai sajian permasalahan mengenai materi kegiatan ekonomi yang berupa ilustrasi dikemas ke dalam *slide* PPT, LKPD (Padlet) adalah fitur kegiatan siswa yang harus dikerjakan mengenai perencanaan *market day*, Latihan Soal yang berupa quizizz dan crossword labs (TTS), Rangkuman yang berupa inti materi kegiatan ekonomi, dan yang terakhir adalah Profil yang berisi mengenai profil creator, ucapan terima kasih, dan referensi.



Gambar 2 Pembuatan Multimedia Google Sites

Multimedia Google Sites yang telah dirancang dapat diakses oleh pengguna melalui browser di PC/laptop atau di *Handphone* dengan cara mengakses tautan.



Gambar 3 Tampilan Multimedia Google Sites

Setelah pembuatan multimedia Google Sites selesai, tahap selanjutnya adalah validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator ahli materi yaitu Yona Wahyuningsih, M.Pd, validator ahli bahasa yaitu Dr. Kurniawati, M.Pd, validator ahli media yaitu Nurul Hidayah, M.Pd.

Berdasarkan penilaian oleh para ahli, adapun rekapitulasi penilain pada masing-masing aspek terhadap multimedia Google Sites materi kegiatan ekonomi mendapat skor 100% atau semua ahli menyatakan "Ya" pada skala penilaian angket dengan menggunakan Skala Guttman. Dengan demikian dapat diartikan bahwa semua ahli setuju bahwa media yang telah dikembangkan sudah

sangat layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Tautan Multimedia Google Sites: <https://sites.google.com/view/merdekadigitallearning/beranda>.

4. Implementasi (*Implementation*)

Multimedia Google Sites diterapkan kepada 21 orang siswa kelas IV sekolah dasar yang berasal dari satu kelas yang sama. Dalam proses pembelajaran disiapkan empat unit laptop karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Implementasi pembelajaran menggunakan model *problem based learning* untuk mendorong siswa berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah yang disajikan pada konten pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok yang berfungsi untuk lembar media siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi yang terdapat pada multimedia Google Sites. Setelah selesai memecahkan masalah tersebut, siswa membuat laporan untuk dipresentasikan di depan kelas dan diunggah ke dalam multimedia Google Sites pada kolom yang telah disediakan. Pada kegiatan tersebut terjadinya diskusi antara siswa dengan siswa dan maupun guru dengan siswa. Setelah kegiatan diskusi berakhir, dilanjutkan dengan menyimak video animasi yang terdapat pada multimedia Google Sites sebagai penguatan materi mengenai kegiatan ekonomi. Setelah itu, siswa melakukan *games* yang terdapat pada multimedia Google Sites seperti kuis yang berbasis digital. Kegiatan terakhir adalah pengerjaan tes yang berupa soal berbentuk essay yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi kegiatan ekonomi.

Multimedia Google Sites menjadikan siswa menjadi peran utama dalam pembelajaran, dari mulai setiap kelompok saling berdiskusi dan siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya. Peran guru pada proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan pengarah dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru memberikan respon yang positif terhadap sajian multimedia Google Sites. Penilaian guru terhadap multimedia Google Sites dari aspek indikator penilaian yaitu kelayakan isi/materi, kualitas penyajian, kelayakan kebahasaan, teknis, desain, dan pelaksanaan pembelajaran memberikan skala penilaian "Ya" karena pada angket guru

menggunakan Skala Guttman, jika dipersentasekan memperoleh 100% yang dapat disimpulkan bahwa guru setuju bahwa multimedia Google Sites sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Pubian & Herpratiwi, 2022) yang menyatakan bahwa media Google Sites cocok digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Adapun hasil angket respon siswa terhadap penggunaan multimedia Google Sites memperoleh rata-rata hasil persentase sebesar 81,1%. Berdasarkan persentase tersebut multimedia Google Sites menunjukkan interpretasi "Sangat Layak". Pada angket siswa disediakan kolom komentar dan perasaan siswa dengan menggunakan multimedia Google Sites, bahwa multimedia Google Sites mudah dimengerti untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya materi kegiatan ekonomi. Tampilan yang disajikan pun menarik perhatian siswa untuk belajar, dan kemasan materi yang disajikan mudah dipahami sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahapan terakhir dalam pengembangan multimedia Google Sites adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh pengguna dari hasil penelitian yang telah diperoleh dari pengguna. Evaluasi ini dilakukan untuk memperbaiki multimedia Google Sites secara keseluruhan. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari beberapa ahli terkait dan pengguna bahwa multimedia Google Sites sudah memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan menjadikan siswa lebih interaktif pada proses pembelajaran sudah sangat layak untuk digunakan. Hal ini dilihat dari penilaian ahli, respon guru, dan respon siswa bahwa media yang sudah dirancang bermanfaat untuk pembelajaran. Adapun kelemahan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan media ini tidak banyak aspek yang perlu diperbaiki, hanya saja petunjuk penggunaan dibuat lebih rinci dan jelas seperti dikemas dalam bentuk video tutorial penggunaan.

6. Pemahaman Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Google Sites

Pada penelitian ini tidak hanya mengembangkan media saja, tetapi juga untuk mengetahui pemahaman konsep siswa terhadap materi kegiatan ekonomi setelah menggunakan multimedia Google

Sites. Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan melalui beberapa tahapan tahapan diantaranya adalah menyerap, memahami, serta menerima materi yang diolah melalui pengalaman belajar agar materi yang diterima lebih bermakna. Adapun indikator pemahaman konsep menurut Bloom dalam (Anderson & Karthwohl, 2010) mengenai indikator pemahaman konsep diantaranya adalah menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan (Tsabit et al., 2020). Pada penelitian ini, indikator pemahaman konsep yang digunakan diantaranya adalah menjelaskan kembali, mengklasifikasikan, dan mencipta. Untuk mengukur pemahaman konsep ini, pada akhir pembelajaran siswa diberikan lembar evaluasi yang berupa tes. Tes tersebut berbentuk soal essay.

Tabel 1 Hasil Penilaian Evaluasi (Test) Siswa

No	Nama Inisial	Skor Perolehan	Skor Total	Nilai
1	AFA	9	12	75
2	ARQ	10	12	75
3	ARB	10	12	84
4	ADAW	10	12	84
5	ASR	10	12	84
6	ANA	12	12	100
7	FA	9	12	75
8	ILA	10	12	84
9	MNA	9	12	75
10	MA	10	12	84
11	MAGP	11	12	92
12	MEI	8	12	67
13	MMA	11	12	92
14	MRR	8	12	67
15	NRAM	9	12	75
16	NZ	11	12	92
17	PAP	10	12	84
18	QNZKN	10	12	84
19	RD	9	12	75
20	RDAC	10	12	84
21	SRY	10	12	84
Rata-Rata				82

Berdasarkan hasil tes siswa yang berjumlah 21 orang memperoleh rata-rata nilai evaluasi sebesar 82. Berdasarkan kriteria interpretasi skor dapat dikatakan "Kurang" apabila nilai yang diperoleh <60, "Cukup Baik" apabila nilai yang diperoleh 60-69, "Baik" apabila nilai yang diperoleh 70-79, dan "Sangat Baik" apabila nilai yang diperoleh 80-100 (Abidin, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa mengenai materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDIT Daarul Huda dinyatakan

“Sangat Baik” dengan menggunakan multimedia Google Sites.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian mengenai pengembangan multimedia berbasis Google Sites menghasilkan produk multimedia Google Sites pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Multimedia Google Sites mendapatkan penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa multimedia Google Sites mendapatkan skor 100% dengan interpretasi sangat layak. Pemahaman siswa setelah menggunakan produk multimedia Google Sites pada pembelajaran kegiatan ekonomi yang diukur dengan tes nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 82 dengan interpretasi sangat baik. Adapun respon siswa dan guru terhadap produk multimedia Google Sites mendapatkan respon yang sangat baik. Sehingga multimedia Google Sites sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, maka terdapat saran yaitu peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba multimedia Google Sites dengan cara mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia Google Sites. Dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi yang dikemas ke dalam Google Sites dapat lebih rinci dan luas lagi untuk dimanfaatkan untuk beberapa kali pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak pihak yang terlibat dalam penyusunan penelitian ini. Khususnya pada civitas Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, dosen pembimbing, serta SDIT Daarul Huda yang menjadi tempat penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi Di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan google sites pada pembelajaran matematika materi pola bilangan smp kelas viii smpn 1 Astambul. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/jpl/article/view/1183>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Novianti, R., Maria, I., & Riau, U. (2019). Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman Prodi PG PAUD FKIP. *Pendidikan & Sosial*, 8(2), 65–70.
- Nur, T., Sekolah, A., Agama, T., & Darunnajah Bogor, I. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. In *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains* (Vol. 1, Issue 2).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Purnama, S. (2018). Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education: Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 439–502.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research* (A. Messina (ed.)). Lawrence Erlbaum Associates.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Setyo Widodo, G., & Sita Rofiqoh, K. (2020). Pengembangan Guru Profesional Menghadapi

- Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>
- Tsabit, D., Rizqia Amalia, A., & Hamdani Maula, L. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran Ips Sistem Daring Di Kelas Iv.3 Sdn Pakujajar Cbm. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 No 1 June 2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>
- Widaningsih, T., Widyawati, P., Shodiq, A., & Zayadi, A. (2019). Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alfa: Sebuah Telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 315–323.
- Widiara, I. K. (2020). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan*, 2(December), 50–56.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263–278.