

## Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis *Google Sites* Materi Warisan Budaya Kelas V

Athiyyah Maharani<sup>1</sup>, Sukriadi<sup>2</sup>, Makmun<sup>3</sup>, Tri Wahyuningsih<sup>4</sup>

Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia  
Email: [athiyyahmaharani@gmail.com](mailto:athiyyahmaharani@gmail.com)<sup>1</sup>, [sukriadi@fkip.unmul.ac.id](mailto:sukriadi@fkip.unmul.ac.id)<sup>2</sup>, [makmun@fkip.unmul.ac.id](mailto:makmun@fkip.unmul.ac.id)<sup>3</sup>,  
[tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id](mailto:tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id)<sup>4</sup>

### Info Artikel

#### Keywords:

*Learning Media,  
Local Wisdom,  
Google Sites,  
Elementary School.*

### Abstract

*Determining the development process, viability, and student response to the developed medium is the aim of this research and development. Learning materials based on google sites that integrate local knowledge are created using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) research methodologies. The study's subjects are grade V students at SD Negeri 009 Sungai Kunjang. Users and experts have assessed this media's viability. For their feasibility study, two media experts scored an average of 87.33% in the extremely practicable category, while two material experts scored an average of 91.33% in the same area. When students' responses were evaluated in small-scale trials, the very feasible group received a score of 96.86%, whereas in large-scale trials, the very feasible category received a score of 92.36%. Both small-scale and large-scale trials clearly show these results. This learning resource, which integrates local knowledge from google sites, can be used as a teaching tool in the cultural heritage curriculum of class V of elementary school, according to the results of the user response feasibility test.*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memahami proses pengembangan, menilai kelayakan, serta mengumpulkan tanggapan siswa terhadap media yang telah dibuat. Proses pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 009 Sungai Kunjang. Media pembelajaran ini telah dievaluasi oleh para ahli dan mendapatkan umpan balik dari pengguna. Penilaian kelayakan dari dua ahli media menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87,33%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Di sisi lain, penilaian dari dua ahli materi memperoleh rata-rata nilai 91,33%, juga dalam kategori sangat layak. Tanggapan siswa terhadap media ini terlihat dari hasil uji coba yang dilakukan dalam dua skala. Pada uji coba skala kecil, media ini mendapatkan nilai 96,86% dengan kategori sangat layak, sedangkan pada uji coba skala besar, nilai yang diperoleh adalah 92,36%, juga dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil evaluasi kelayakan dan tanggapan pengguna, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* bermuatan kearifan lokal ini sangat layak digunakan untuk mengajarkan materi warisan budaya pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

© 2025 Universitas Ngudi Waluyo

## PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan formal pertama yang akan mempengaruhi bagaimana siswa berkembang di masa depan adalah sekolah dasar. Agar siswa memiliki potensi yang kokoh dan ideal di jenjang selanjutnya, pada jenjang sekolah dasar diharapkan dapat memaksimalkan potensi siswa melalui kegiatan pembelajaran. (Wuryandani, Maftuh, & Budimansyah, 2019). Dalam proses kegiatan pembelajaran inilah peran guru sebagai pendidik menentukan bagaimana perkembangan potensi peserta didik ini dapat berjalan dengan sesuai harapan yang diinginkan oleh guru. Dengan mudah tujuan Pendidikan dapat tercapai apabila dilakukan upaya untuk meningkatkan standar pendidikan, mencakup pengenalan sistem pendidikan yang lebih kontemporer dibandingkan dengan sistem yang tersedia sebelumnya (Khomsah, Romyati, & Darmanto, 2024).

Amini (2023) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran saat ini yakni di era digital menghadirkan tantangan sekaligus peluang. Salah satu yang menjadi kesulitan bagi pendidik yakni bagaimana memanfaatkan kondisi teknologi yang ada sebagai media pembelajaran yang efektif. Peserta didik generasi saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital, memerlukan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Kemudian dikarenakan kemampuan yang berbeda dalam memahami pembelajaran yang dimiliki oleh setiap siswa. Kemudian, untuk membuat siswa lebih memiliki peran aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat menggunakan konten ajar interaktif dan strategi pengajaran yang dapat menarik minat mereka. Tujuan dari ini adalah untuk memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pendidikan.

Penggunaan materi dalam kegiatan pembelajaran dan teknologi secara bersamaan dapat menyediakan suasana belajar yang merangsang guna meningkatkan

motivasi siswa untuk belajar. Sebab penggunaan media digital dalam pendidikan telah memungkinkan untuk menyampaikan konten dengan cara yang lebih kreatif dan menarik dengan memadukan kartun, musik, video, dan foto. Dengan hal tersebut maka akan mempengaruhi proses kegiatan belajar dan menarik minat siswa (Nurhidayati & Madiun, 2024). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Indarini (2025) dimana menyatakan dengan media digital yang dapat diakses daring akan menjadi media yang digunakan dengan bantuan TIK. Hasilnya, siswa akan dapat belajar lebih kreatif dan fleksibel, dengan menerapkan strategi pengajaran inovatif yang tak hanya dari buku teks dan mencatat.

Salah satu perkembangan terbaru dalam media pendidikan di era digital adalah pembelajaran berbasis web. Jaringan internet dapat digunakan untuk mengakses sumber belajar di situs web, dimana media ini merupakan bentuk penggunaan teknologi digunakan di bidang pendidikan guna mendukung proses belajar mengajar. (Salsabila & Aslam, 2022). Mukti dkk (2024) menyatakan *google sites* adalah platform yang menyediakan materi pembelajaran berbasis web. Kemampuan *google sites* dalam menawarkan berbagai fitur interaktif adalah salah satu manfaat utamanya yakni menyediakan berbagai fitur interaktif yang memperkaya pengalaman belajar. Dengan *google sites*, guru dapat mengintegrasikan berbagai media seperti berupa tulisan, gambar, video, dan audio dalam satu platform, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan beragam.

Bersamaan dengan penggunaan teknologi, budaya dapat diintegrasikan dengan pendidikan, di mana pendidikan mengadaptasi nilai-nilai budaya untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. "*Solving common challenges that are typically connected to the local culture will be simple for students*". Jati diri yang dimiliki bangsa

Indonesia dicerminkan dengan budaya kearifan lokal yang ada serta berperan dalam membentuk karakter individu. Sebagai sumber tambahan yang ditawarkan oleh pendidik, prinsip-prinsip pendidikan karakter dan nilai kearifan lokal dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. (Sari, Pangestika, & Khaq, 2023).

Guru membutuhkan materi pembelajaran digital berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran mandiri dalam konteks proses pendidikan modern. Saat ini konten pengajaran berbasis digital yang lebih mudah diakses dan tersedia gratis secara daring, merupakan suatu hal yang dibutuhkan. Oleh karena itu, integrasi materi budaya dan pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Kajian dilakukan oleh Huda (2020) yang menyatakan bahwa teknik pengajaran yang lebih efisien dapat ditemukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus sumber belajar di kelas. Media pembelajaran adalah teknologi yang memudahkan penyampaian materi, sedangkan sumber belajar adalah perangkat yang digunakan guru.

Media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan canggih secara teknologi dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa, hal inilah yang menjadikan alasan pembuatan media pembelajaran menjadi penting. Mengingat siswa sekolah dasar sudah terbiasa menggunakan perangkat dan internet di era digital ini, penggunaan media berbasis teknologi menjadi lebih mudah diterima. Menurut data pra-penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan pengamatan langsung oleh peneliti di lapangan diketahui informasi bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas proyektor/ LCD dan sebagian siswa kelas tinggi memiliki perangkat yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif, namun karena kurangnya keterampilan guru dalam

memanfaatkan dan membuat media berbasis digital sehingga fasilitas tersebut kurang dalam pemanfaatannya.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 009 Sungai Kunjang pada kegiatan pembelajaran khususnya pada bidang studi IPAS kelas V SD yang membahas warisan budaya Indonesia. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan warisan budaya sering kali kurang mendapat perhatian serius. Warisan budaya, sebagai bagian penting dari kearifan lokal, memiliki peran besar dalam membentuk identitas bangsa. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik yang kurang memahami pentingnya pelestarian warisan budaya. Hal sama terjadi pada kajian yang dilakukan oleh Larasati & Widiarto (2024) pada kegiatan observasi ditemukan kebanyakan siswa merasa jenuh, terutama pada pembelajaran IPAS, karena mereka merasa materinya terlalu luas dan kurang menarik. Strategi mengajar guru yang kurang efektif dalam menarik minat dan melibatkan siswa dalam proses kegiatan belajar menjadi akar penyebab kurangnya motivasi siswa.

Kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan wali kelas V, menunjukkan bahwa para guru merasa kesulitan dalam penggunaan dan pembuatan media berbasis teknologi. Peserta didik sering kali terlihat bosan dan kurang terlibat dengan kegiatan pembelajaran yang diajarkan, dikarenakan guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang saat itu tersedia selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, karena tidak banyak buku yang tersedia, peserta didik enggan untuk mengulangi pelajaran di rumah. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi ini diperlukan dengan memuat juga nilai kearifan lokal agar tidak hanya pengetahuan saja yang didapatkan oleh siswa, tetapi juga memiliki kesadaran akan pentingnya nilai-nilai budaya lokal.

Pemilihan media pembelajaran berbasis *google sites* dikarenakan

fleksibilitas dalam menyajikan konten pembelajaran secara menarik dan interaktif. Dengan memadukan teknologi dan kearifan lokal, media ini dapat membantu peserta didik memahami materi warisan budaya secara lebih mendalam dan menyenangkan. Sejalan dengan pernyataan (Nugroho & Hendrastomo, 2021) yang menyatakan bahwa dengan media *google sites*, siswa tidak akan menghabiskan banyak memori atau paket internet karena mereka tidak perlu lagi mengunduh materi dari guru. Guru juga tidak perlu khawatir tentang cara menyediakan konten karena *google sites* juga dapat dibuat semenarik mungkin sehingga tidak membuat siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran serta media tersebut fleksibel dapat diakses dimana saja.

Berdasarkan konteks masalah yang sudah disebutkan sebelumnya, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran yang didalamnya memuat kebaruan, yaitu mengintegrasikan kearifan lokal Kalimantan Timur ke dalam media pembelajaran. Oleh karena itu, "Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis *Google Sites* Materi Warisan Budaya untuk Sekolah Dasar Kelas V" merupakan kajian pengembangan yang ingin dilakukan oleh penulis. Kajian ini dilakukan guna memahami proses pengembangan, menilai kelayakan, serta mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran bermuatan kearifan lokal berbasis *google sites* materi warisan budaya untuk Sekolah Dasar Kelas V.

#### **METODE PENELITIAN**

Kajian ini menerapkan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengikuti lima tahap utama dari prinsip pendekatan pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahapan dari model tersebut yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop*

(Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Tujuan dari penggunaan metode penelitian ini adalah menghasilkan beberapa produk tertentu. (Okpatrioka, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 009 Sungai Kunjang yang beralamat di Kota Samarinda. Siswa beserta guru merupakan subjek yang akan terlibat dalam penelitian ini, guru dan peserta didik berasal dari kelas V SDN 009 Sungai Kunjang. Dalam kajian ini siswa kelas V yang berjumlah 28 orang menjadi subjek. Berdasarkan dengan kondisi dan situasi yang ada selama kegiatan proses pembelajaran maka jumlah tersebut dapat berubah dengan berbagai kendala yang tidak bisa dihindari untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Dan pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal berbasis *google sites* di kelas V Sekolah Dasar yang akan dijadikan objek dalam kajian ini.

Kuesioner, wawancara, dan observasi dijadikan cara untuk mengumpulkan informasi kajian ini. Kuesioner yang terdiri dari kuesioner respons siswa, kuesioner ahli materi dan kuesioner ahli media. Kuesioner ahli media digunakan untuk mengevaluasi efisiensi media yang dihasilkan dan untuk melihat apakah media tersebut sesuai apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan menilai aspek navigasi, tampilan, dan pembelajaran. Guna melihat penilaian relevansi materi yang dimuat dalam media pembelajaran dengan menilai aspek pembelajaran, materi, dan isi/ konten digunakan kuesioner ahli materi. Selain itu, alat yang dipakai guna melihat respons siswa terhadap pengembangan media adalah instrumen responden praktisi dan pengguna media, khususnya siswa dengan memperhatikan aspek media pembelajaran, manfaat dan juga materi.

Skala Likert dengan lima skor nilai digunakan untuk penilaian lembar angket validasi.

**Tabel 1.** Penilaian Kriteria Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Kurang Layak	2
5	Sangat Kurang Layak	1

Sumber: Ayu (2022)

Melalui penilaian respons pengguna media yaitu siswa, para validator ahli materi, dan ahli media, maka nantinya akan didapatkan data kelayakan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal berbasis *google sites* ini. Setelah itu, data yang didapatkan akan dianalisis kelayakannya dengan penggunaan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase skor yang akan dihitung
- R = Jumlah skor penilaian oleh validator
- N = Jumlah skor penilaian maksimal

Persyaratan kategori kelayakan yang dicapai kemudian ditentukan oleh penilaian ahli dan pengguna pada proses pengembangan media *google sites*. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, kategori kelayakan dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Validasi dari Para Ahli

No	Skor (%)	Kriteria Kelayakan
1	81 – 100 %	Sangat Layak
2	61 – 80 %	Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	21 – 50 %	Kurang Layak
5	< 21 %	Sangat Kurang Layak

Sumber: Arikunto dalam (Puti, et al, 2023)

Hasil pengembangan media pembelajaran *google sites* dianggap layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran apabila para ahli memberikan

skor >60%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis *Google Sites* Materi Warisan Budaya

Media pembelajaran dengan bermuatan kearifan lokal berbasis *google sites* materi warisan budaya dibuat menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE dengan lima tahapan. Karena urutan tahapannya logis dan proses pengembangannya terdefinisi dengan baik dan terstruktur, model pengembangan ADDIE digunakan dalam kajian ini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rachma, Iriani, & Handoyo, 2023) yang menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE memiliki prosedur pengembangan yang jelas, terstruktur dan memiliki urutan tahap yang jelas. Sehingga model ini sangat sesuai dan sering digunakan untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

Proses penelitian dan pengembangan dimulai dengan tahapan *analysis* (analisis). Tahapan analisis merupakan tahapan awal untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Tahapan ini membantu dalam menentukan kebutuhan pendidik dan siswa di kelas berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi IPAS warisan budaya. Ada beberapa hal dalam tahapan analisis yang menjadi dasar proses pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal berbasis *google sites* ini, yakni analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

Untuk memperoleh data analisis kebutuhan yang dibutuhkan untuk pengembangan media, dilakukan kegiatan pengamatan dan tanya-jawab bersama dengan guru kelas V. Dari kegiatan tersebut didapatkan informasi bahwa saat melakukan proses pembelajaran IPAS, dalam penggunaan media ajar guru hanya menggunakan media yang berupa buku LKS,

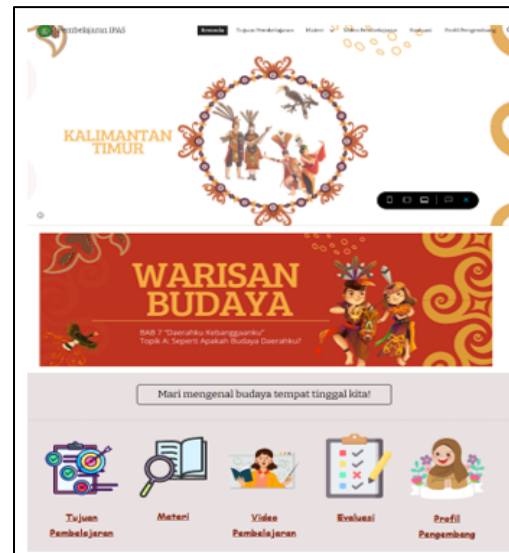
buku paket pemerintah, dan sesekali menggunakan *power point* atau menonton video pembelajaran. Setelah itu, siswa menyelesaikan soal latihan evaluasi yang diberikan guru, yang diambil langsung dari buku paket yang tersedia. Kemudian dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik butuh penjelasan ulang mengenai materi yang disampaikan agar mereka lebih memahami materi. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media digital sangat mempengaruhi proses pembelajaran, sehingga guru masih kurang dalam penggunaan media ajar dengan mengintegrasikan teknologi.

Guna mendapatkan informasi mengenai kurikulum yang digunakan selama kegiatan pembelajaran di sekolah maka dilakukan juga tahapan analisis kurikulum. Tahapan tersebut dilakukan agar materi pembelajaran dalam media yang dikembangkan selaras dengan kurikulum sekolah untuk memastikan kesesuaian dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Penulis melakukan wawancara dengan wali kelas V terkait dengan penggunaan kurikulum yang digunakan pada kelas V yaitu, Kurikulum Merdeka. Dengan kurikulum ini proses pembelajaran yang dilakukan mengacu pada capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

Tahapan selanjutnya setelah analisis adalah tahapan *design* atau perencanaan. Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan *flowchart* dan *storyboard*. Penyusunan *flowchart* dan *storyboard* ini agar peneliti dapat memiliki gambaran alur media yang akan di kembangkan.

Tahapan yang ketiga yakni tahapan *Development* (Pengembangan). Pada tahapan ini peneliti membuat media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Kalimantan Timur berbasis *google sites* berpatokan dengan rancangan *flowchart* dan *storyboard* yang sebelumnya telah dirancang. Proses pengembangan media *google sites* ini menggunakan *platform canva* untuk

melakukan desain awal untuk isi media, *wordwall game* untuk menyiapkan soal *evaluasi*, dan *google sites* sendiri guna menghasilkan media pembelajaran berbasis *website*. Hasil dari pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Kalimantan Timur berbasis *google sites* adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Halaman Beranda



Gambar 2. Halaman Tujuan Pembelajaran



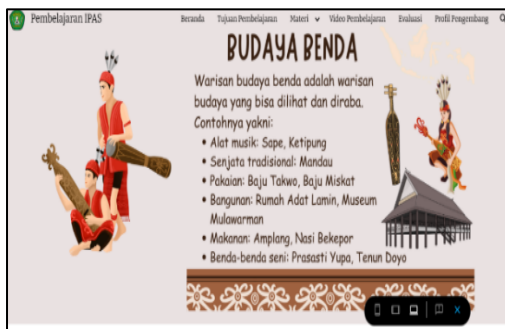
Gambar 3. Halaman Materi



**Gambar 4.** Halaman Materi Pengertian Warisan Budaya



**Gambar 8.** Video Pembelajaran



**Gambar 5.** Halaman Contoh Warisan Budaya Benda



**Gambar 9.** Halaman Evaluasi



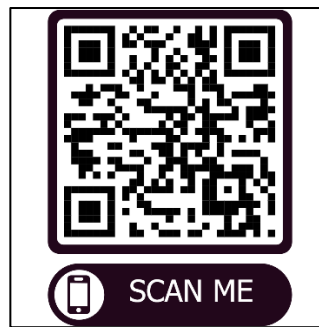
**Gambar 6.** Halaman Contoh Warisan Budaya Tak Benda



**Gambar 10.** Halaman Profil Pengembang



**Gambar 7.** Cara Pelestarian Budaya Benda



**Gambar 11.** QR Barcode Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis *Google Sites* Materi Warisan Budaya

Tahap keempat yakni tahap implementasi, dimana pada proses ini media pembelajaran akan diuji di lapangan guna mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan dievaluasi oleh para ahli.

Untuk memastikan bahwa konten pada media pembelajaran berbasis *google sites* ini sesuai sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan itu tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan ini yakni tahap evaluasi, berupaya untuk mengevaluasi setiap tahapan proses. Pada proses ini, media yang dihasilkan akan diperbaiki atau ditingkatkan berdasarkan saran masukan dari ahli materi dan media. Revisi dari ahli media yaitu mengubah beberapa gambar menjadi teks agar proses *loading* tidak terlalu lama, kemudian menambahkan beberapa animasi yang mendukung, menambahkan profil pengembang, capaian pembelajaran, serta menuliskan sumber dalam video pembelajaran. Dan untuk revisi ahli materi yaitu memperhatikan KKO pada tujuan pembelajaran dan menambahkan gif pada materi sebagai penjelas. Dalam penggunaan media pembelajaran ini juga masih tergantung dengan jaringan internet, sehingga diperlukan jaringan internet yang baik.

### B. Kelayakan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis *Google Sites* Materi Warisan Budaya

Media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Kalimantan Timur berbasis *google sites* setelah selesai melalui tahapan produksi kemudian divalidasi bersama ahli materi dan ahli media. Ini memungkinkan peneliti guna mengidentifikasi kekurangan media yang telah dikembangkan serta mendapatkan masukan dan saran yang berguna sebagai acuan untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran yang memuat kearifan lokal Kalimantan Timur berbasis *google sites*

dinilai kelayakannya dengan menggunakan instrumen kuesioner yang telah disusun oleh peneliti.

Dengan persentase validasi rata-rata 87,33% dari seluruh aspek yang dinilai, hasil validasi dua validator media memperlihatkan jika media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak. Ahli media yang terlibat dalam proses pengembangan media ini adalah beliau sebagai dosen Pendidikan Komputer yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran, desain instruksional, atau teknologi pendidikan. Tabel di bawah ini menampilkan hasil validasi para ahli media.

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	ΣR	N
1	Navigasi	54	60
2	Tampilan	51	60
3	Pembelajaran	26	30
<b>Total Skor</b>		<b>131</b>	<b>150</b>
<b>Persentase</b>		<b>87,33%</b>	

Validasi oleh para ahli materi merupakan tahap selanjutnya yang dimana hasil yang didapatkan memperlihatkan jika keseluruhan aspek penilaian mendapatkan skor rata-rata sebesar 91,33% yang menyatakan bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang telah melalui proses pengembangan ini dapat dinyatakan sangat layak. Ahli materi yang terlibat dalam proses pengembangan materi dalam media ini adalah beliau sebagai dosen atau pakar akademisi di bidang ilmu yang relevan dengan materi media yakni materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tabel di bawah ini menampilkan hasil validasi para ahli materi.

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	ΣR	N
1	Pembelajaran	46	50
2	Materi	29	30
3	Isi/ Konten	62	70
<b>Total Skor</b>		<b>137</b>	<b>150</b>
<b>Persentase</b>		<b>91,33%</b>	

Karena media yang dikembangkan memenuhi persyaratan sebagaimana ditentukan oleh kurikulum yang relevan, media tersebut sangat ideal guna digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *web* dan dengan demikian diklasifikasikan sangat baik atau sangat layak memuat media yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Kamila, 2023).

### C. Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis *Google Sites* Materi Warisan Budaya

Media pembelajaran berbasis *google sites* setelah melalui proses pengembangan dan penilaian bersama para ahli materi dan media, kemudian diimplementasikan melalui tahapan uji coba lapangan. Uji coba ini dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu percobaan dengan skala kecil dan uji coba dengan skala besar, yang dianalisis berdasarkan tanggapan siswa.

Uji coba skala kecil dengan 7 siswa dan uji coba skala besar dengan 28 siswa kelas V, dengan hasil persentase respons dari siswa masing-masing sebesar 96,86% dan 92,36%. Dengan melihat kedua hasil tersebut maka penilaian respons siswa masuk dalam kategori sangat layak, dikarenakan hasil persentase kedua uji coba berada di rentang persentase 81%-100% Hasil dari uji coba pengembangan media ditampilkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5.** Hasil Respons Siswa Skala Kecil

No	Aspek yang dinilai	ΣR	N
1	Media Pembelajaran	105	105
2	Manfaat	102	105
3	Materi	132	140
<b>Total Skor</b>		<b>339</b>	<b>350</b>
<b>Persentase</b>		<b>96,86%</b>	

**Tabel 6.** Hasil Respons Siswa Skala Besar

No	Aspek yang dinilai	ΣR	N
1	Media Pembelajaran	391	420
2	Manfaat	387	420
3	Materi	515	560
<b>Total Skor</b>		<b>1293</b>	<b>1400</b>
<b>Persentase</b>		<b>92,36%</b>	

Hasil data menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dianggap sebagai media pembelajaran yang praktis berdasarkan hasil dari kuesioner uji coba skala kecil dan besar; hal ini sesuai dengan kajian yang telah dilakukan oleh Mashita, Nurul & Ismayati (2018) dimana kajian mereka menghasilkan hasil kajian bahwa hasil kuesioner dari siswa sebagai pengguna yang menggunakan media pembelajaran digunakan untuk menentukan seberapa praktis media pembelajaran tersebut.

### SIMPULAN

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal berbasis *google sites* ini dilaksanakan dengan menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang mengikuti tahapan ADDIE. Dimana model kajian ini terdiri dari lima langkah, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil validitas atau kelayakan media pembelajaran berbasis *google sites* ini dilihat berdasarkan penilaian bersama para ahli dan pengguna. Penilaian dari ahli media menghasilkan rata-rata skor 87,33%, dimana hasil tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Di sisi lain, ahli materi memberikan rata-rata skor 91,33%. Untuk respons pengguna dari siswa berdasarkan hasil uji coba skala kecil menunjukkan skor kelayakan 96,86%, sedangkan uji coba skala besar memperoleh skor 92,36%. Kedua hasil tersebut juga berada dalam kategori sangat layak. Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan jika media pembelajaran berbasis *google sites* bermuatan kearifan lokal sangat layak dan efektif guna diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan terkait jangkauan uji coba dan cakupan materi. Oleh karena itu, peneliti di masa mendatang sangat diharapkan dapat membuat media serupa dengan cakupan konten atau materi yang lebih luas, serta

memanfaatkan fitur *google sites* secara lebih optimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amini, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Pada Masa Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6146–6159.
- Ayu, T., Putri, E., Subayani, N. W., Alfiansyah, I., & Gresik, U. M. (2021). Development of Plant Organ Scrapbook Learning Media in Elementary School. *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHIC)*, 1(2), 812–821.
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 12(2), 59-70.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Kamila, N. H., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No.178491 Pintu Pohan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 133–144.
- Mashita, Nurul & Ismayati, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 07(1), 33–40.
- Mukti, D. S., Khasanah, N. U., Dilla, S., Putri, K., Merliana, F., Marosgun, V. S., & Manusia, O. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Organ Tubuh Manusia untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 191–200.
- Nurhidayati, B. U., & Madiun, U. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 12 Kota Madiun. *Jurnal Ilmiah Pendidika Nasional*, 3(2), 592–597.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Puspita Sari, P., Rizkia Pangestika, R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter pada Kelas IV Subtema 3 Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 7(1), 136–145.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
- Salsabila, F. & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
- Shinta Yuliana Pratiwi & Endang Indarini. (2025). Pengembangan Media FLISISPENSA (Flipbook Sistem Pencernaan Manusia) terhadap Peningkatan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 8(1), 189–198.
- Siti Nur Khomsah, Romyati, & Eko Darmanto. (2024). Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence pada Siswa Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 7(2), 111–118.

- Titisan Sukma Larasati, & Tri Widiarto. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *JANACITTA*, 7(1), 11–19.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., . S., & Budimansyah, D. (2019). Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 286–295.