

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS DIGITAL BERBASIS
GOOGLE SITES MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL SD**

Wahyu Ananda Putri¹, Leny Suryaning Astutik², Yulia Nugrahini³

Universitas Bhinneka PGRI

[1wahyuana004@gmail.com](mailto:wahyuana004@gmail.com), [2lennyshtadenley@gmail.com](mailto:lennyshtadenley@gmail.com), [3yn.max88@gmail.com](mailto:yn.max88@gmail.com)

ABSTRACT

This research is motivated by the need for instructional media tailored to student characteristics regarding cultural diversity and local wisdom materials in fourth grade at SDN 2 Wajak Kidul. This study aims to develop Google Sites-based digital classroom instructional media and determine its validity and practicality. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included media experts, material experts, the fourth-grade teacher, and fourth-grade students at SDN 2 Wajak Kidul. Data collection was conducted through interviews and questionnaires. The instruments comprised media validation, material validation, teacher response, and student response questionnaires. The results showed that the Google Sites-based digital classroom instructional media obtained a validity percentage of 96% from media experts and 90% from material experts, categorized as highly valid. Practicality results based on teacher responses obtained 96% in the highly practical category. Small-group trials involving 5 students obtained 92.8%, and large-group trials involving 20 students obtained 90.5%, both in the highly practical category. Based on these results, the media is declared highly valid and highly practical, making it feasible for fourth-grade students.

Keywords: Google Sites, cultural diversity, local wisdom, digital classroom, 4th grade

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal di kelas IV SDN 2 Wajak Kidul. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran kelas digital berbasis *Google Sites*, mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas IV, dan siswa kelas IV SDN 2 Wajak Kidul. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kelas digital berbasis *Google Sites* memperoleh persentase

kevalidan sebesar 96% dari ahli media, 90% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan berdasarkan respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa diperoleh persentase sebesar 92,8%, uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa diperoleh persentase sebesar 90,5%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.pada siswa kelas IV.

Kata Kunci: *Google Sites*, keragaman budaya, kearifan lokal, kelas digital, kelas IV

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai pengaruh yang penting dalam memberikan pembinaan akhlak seseorang, karena dengan pendidikan mampu membuat kepribadian menjadi lebih baik dan tingkah laku juga sesuai dengan pendidikan yang telah didapatkan (Akbar & Septia, 2025). Pendidikan juga diartikan sebagai usaha manusia dalam membina diri mereka sendiri dengan menggunakan nilai-nilai yang ada pada masyarakat dan budayanya (Yasaroh et al., 2022). Proses belajar ini bisa melibatkan interaksi antara berbagai komponen yaitu guru, siswa, dan materi pelajaran atau sumber yang dapat dilakukan yaitu seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran bisa kita maknai sebagai segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan pesan (materi

pelajaran) untuk siswa (Marthinus et al., 2026). Perkembangan teknologi sekarang, media menjadi solusi atas keterbatasan ruang dan waktu. Media mampu menghadirkan fenomena yang jauh atau abstrak ke depan meja siswa, sehingga belajar tidak lagi terasa membosankan atau sekadar menghafal teks semata yang bisa dirubah menjadi kelas digital (Harianto & Fahriani, 2024).

Proses pembelajaran penggunaan teknologi saat di kelas telah menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan pada era global, contohnya yang paling penting yaitu harus mengikuti alur perkembangan teknologi adalah media digital (Wiji Wahyudi et al, 2025). Media pembelajaran berbasis web dapat menjadi solusi untuk masalah yang ada dalam pendidikan saat ini, terdapat banyak platform digital yang bisa digunakan untuk membuat situs

web, salah satunya adalah *Google Sites* (Biologi et al., 2022). *Google Sites* merupakan produk dari *Google* yang berfungsi sebagai alat untuk membuat situs, alat ini dapat digunakan untuk membuat situs web baik untuk individu maupun kelompok, bagi pengguna yang baru mengenal.

Google Sites cukup mudah untuk dikelola dan digunakan karena menu serta fitur yang ditawarkan mudah dipahami (Hasanah et al, 2024). Pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran ini kemudian di implementasikan pada mata pelajaran, guna mempermudah dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak bagi siswa. Terutama mengenai topik keragaman budaya dan kearifan lokal, dibutuhkan media yang dapat menampilkan keanekaragaman keragaman budaya dan kearifan lokal dengan konteks kehidupannya saat ini dengan cara yang visual dan kontekstual, (Marpaung et al., 2025), menunjukkan bahwa materi ini baik dalam menumbuhkan kesadaran akan beraneka ragam budaya yang ada pada lingkungan sekitar, bahkan dapat menumbuhkan perilaku siswa yang lebih peduli terhadap lingkungan.

Berdasarkan hasil wawancara terungkap bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam masih sangat kurang, termasuk media berbasis teknologi yang jarang dipakai dalam kegiatan pembelajaran, pengajaran masih lebih mengandalkan penjelasan di papan tulis dan buku paket serta gambar. Penelitian ini mengacu pada relevansi dengan penelitian sebelumnya yang diungkapkan melalui beberapa pendapat dari berbagai penelitian, yaitu Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk melihat pemahaman siswa pada pembelajaran Sekolah Dasar, yang menghasilkan persentase angket siswa dengan tingkat kepraktisan media mencapai 99,66%, terkenal sebagai "sangat praktis" (Suma et al., 2025). Fasilitas yang tersedia di sekolah juga belum dimanfaatkan secara maksimal, dan model pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa agar pembelajaran dapat lebih bervariasi. Kelas IV terdapat 25 siswa, dan mereka tampak aktif dalam proses belajar karena mayoritas sudah mampu membaca dan menulis. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan

judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kelas Digital Berbasis *Google Sites* Materi Keragaman Budaya Dan Kearifan Lokal SD”

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: 1) Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Kelas Digital Berbasis *Google Sites* Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal SD?, 2) Bagaimana tingkat kevalidan Media Pembelajaran Kelas Digital Berbasis *Google Sites* Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal SD?, 3) Bagaimana tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Kelas Digital Berbasis *Google Sites* Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal SD?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang akan dicapai yaitu: 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran kelas digital berbasis *Google Sites* materi keragaman budaya dan kearifan lokal, 2) Dapat mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran kelas digital berbasis *Google Sites* materi keragaman budaya dan kearifan lokal, 3) Dapat mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran kelas digital berbasis

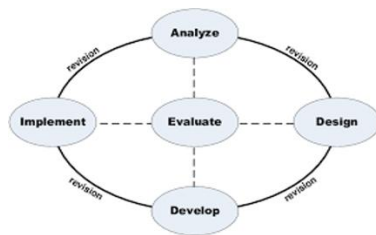
Google Sites materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu: 1) Produk ini berupa pembuatan materi pembelajaran pada *web google sites* kemudian mencantumkan *link you tube*, latihan soal yang didesain dengan *web wayground* yang kemudian diletakkan pada *web google sites*, 2) Mendesain *web google sites* dengan menarik didukung dengan soal evaluasi pada slide akhir sebagai bentuk pembelajaran yang berisi soal terkait materi, 3) Pembuatan *web google sites* didukung dengan *web wayground* dan video pembelajaran dari *youtube*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menguji seberapa layak produk itu (Okpatrioka et al., 2023). Menciptakan suatu produk, harus dimulai dengan cara mengidentifikasi kebutuhan yang ada agar produk yang dikembangkan benar-benar selaras dengan tantangan yang dihadapi, setelah pembuatan

produk selesai, diperlukan pengujian untuk menilai apakah produk tersebut berfungsi dengan baik dan memberikan manfaat bagi subjek yang diteliti, maka penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE menurut Branch merupakan model pengembangan yang sistematis dan memberikan pedoman dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap tahapan model ADDIE telah dilaksanakan secara sistematis (Hidayati et al., 2020).



Gambar 1 Skema model pengembangan ADDIE

Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan mengubah persentase skor angket dari responden menjadi tingkat kevalidan produk menggunakan skala likert yang terdiri dari penilaian 1 hingga 5 yang mencakup Skor 5:

Sangat Setuju, Skor 4: Setuju, Skor 3: Cukup, Skor 2: Tidak Setuju, Skor 1: Sangat Tidak Setuju. Media akan dianggap valid jika mencapai rata-rata nilai antara $61\% < Y \leq 100\%$ sesuai kriteria dengan rumus berikut ini.

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

Keterangan:

NP : Nilai persentase yang diharapkan

SP : Skor penilaian

SM : Skor maksimal

Sumber: (Maharani, 2025).

Tabel 1 Kriteria Persentase Kevalidan

Skala nilai	Tingkat validitas
81% - 100%	Sangat valid, tidak perlu revisi.
61% - 80%	Valid, dapat digunakan tetapi beberapa bagian perlu revisi.
41% - 60%	Kurang valid, belum dapat digunakan sehingga perlu revisi.
21% - 40%	Tidak valid, tidak dapat digunakan perlu revisi seluruhnya.
0 - 20%	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan.

Sumber: (Puspayanti et al., 2025).

Tabel 2 Kriteria Persentase Kepraktisan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis.
61% - 80%	Praktis.
41% - 60%	Cukup praktis.
21% - 40%	Kurang praktis.
0 - 20%	Sangat tidak praktis.

Sumber: (Nabila et al., 2021).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

		48		
NP	=	$\frac{\quad}{50}$	X 100%	= 96%

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan, diperoleh skor pada setiap aspek penilaian yang menunjukkan bahwa kelas digital berbasis *Google Sites* memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Beberapa aspek memperoleh skor 4, sedangkan aspek lainnya memperoleh skor 5 sesuai dengan penilaian yang diberikan oleh validator media. Total skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media adalah 48. Berdasarkan total skor tersebut, diperoleh persentase kevalidan sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas digital berbasis *Google Sites* termasuk dalam kategori sangat valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal untuk siswa kelas IV.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

		45		
NP	=	$\frac{\quad}{50}$	X 100%	= 90%

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, diperoleh skor penilaian pada setiap aspek yang menunjukkan bahwa materi dalam kelas digital berbasis *Google Sites* memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Total skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi adalah 45. Berdasarkan total skor tersebut, diperoleh persentase kevalidan sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi keragaman budaya dan kearifan lokal yang disajikan dalam kelas digital termasuk dalam kategori sangat valid. Materi yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba setelah melalui proses validasi.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Guru

		48		
NP	=	$\frac{\quad}{50}$	X 100%	= 96%

Berdasarkan hasil angket respon guru skala kecil dan skala besar, diperoleh total skor sebesar 48. Nilai persentase kepraktisan media yang dikembangkan adalah 96%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru kelas IV SDN 2

Wajak Kidul memberikan tanggapan bahwa siswa terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selama penggunaan kelas digital berbasis *Google Sites*. Media dinilai mudah digunakan dan sesuai untuk proses pembelajaran di kelas. Hasil angket respon guru tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Uji Coba Siswa Skala Kecil

$$\text{NP} = \frac{464}{5} = 92,8\%$$

Uji coba diawali dengan uji coba kelompok kecil yang bertujuan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 5 siswa dari total 25 siswa kelas IV SDN 2 Wajak Kidul. Pemilihan siswa pada uji coba kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan media sebelum diterapkan pada seluruh siswa dalam kelas. Hasil dari uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kepraktisan media serta sebagai

dasar perbaikan sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

Berdasarkan hasil angket pada uji coba kelompok kecil, diperoleh skor total sebesar 464. Skor tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata persentase kepraktisan melalui pembagian antara skor yang diperoleh dengan jumlah siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92,8%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kelas digital berbasis *Google Sites* termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai bahan evaluasi awal sebelum media diterapkan pada uji coba dengan skala yang lebih luas.

Tabel 7 Hasil Uji Coba Siswa Skala Besar/Lapangan.

$$\text{NP} = \frac{1.810}{20} = 90,5\%$$

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan, diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas digital berbasis *Google Sites* yang dikembangkan termasuk dalam

kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Proses pengembangan media pembelajaran kelas digital berbasis Google Sites

Tahap pertama dalam proses penelitian dan pengembangan produk media ini adalah tahap analisis (*Analyze*). Penelitian ini, dilakukan analisis terhadap masalah dan kebutuhan siswa (Nugrahini & Gufron, 2019). Permasalahan yang didapatkan pada siswa kelas IV SDN 2 Wajak Kidul adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk para siswa. Siswa cenderung hanya berfokus pada media seperti buku paket dan gambar yang ada pada cerdas tangkas, sehingga mengakibatkan kurangnya semangat dalam pembelajaran. Solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang lebih beragam, seperti media berbasis teknologi.

Tahap kedua dalam proses pengembangan media ini adalah tahap desain (*Design*). Tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran berupa kelas digital berbasis *Google Sites*. Kegiatan yang

dilakukan meliputi penyusunan struktur dan tampilan *website*, pemilihan gambar yang sesuai dengan materi, penentuan warna latar belakang, serta pengaturan tata letak setiap halaman agar mudah digunakan oleh siswa. Tahap ini juga dilakukan penyusunan soal evaluasi menggunakan *web wayground* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Peneliti juga merancang instrumen penelitian berupa angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan siswa yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Tahap ketiga dari media pembelajaran ini, yakni pengembangan (*Development*). Tahap ini melakukan pembuatan media pembelajaran dengan *web google sites* sebagai kelas digital, yang merupakan media utama kemudian menambahkan fitur-fitur baru yang dikolaborasikan dengan *web wayground* sebagai kuis. Media pembelajaran kelas digital melalui *google sites* berfungsi sebagai media utama. Media pembelajaran berupa *web google sites* yang telah diselesaikan dan kembangkan

kemudian divalidasikan oleh validator ahli media dan ahli materi guna mengetahui kevalidan media yang telah dibuat sehingga dapat digunakan oleh siswa.

Tahap keempat dalam proses pengembangan media ini adalah implementasi (*Implementation*). Tahap ini, media pembelajaran berupa kelas digital berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan dan di ujicobakan kepada siswa kelas IV SDN 2 Wajak Kidul. Uji coba dilakukan secara bertahap, yaitu melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa dan uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan yang melibatkan 20 siswa. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap terakhir dalam proses pengembangan media ini adalah evaluasi (*Evaluation*). Tahap ini dilakukan penilaian secara menyeluruh terhadap media pembelajaran kelas digital berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan melihat setiap tahapan dalam model ADDIE, mulai dari analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*),

implementasi (*Implementation*), hingga evaluasi (*Evaluation*). Tahap ini bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari proses pengembangan yang telah dilakukan serta meninjau kesesuaian media dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan mengenai kualitas media kelas digital berbasis *Google Sites* yang telah dihasilkan.

Uji kevalidan produk media pembelajaran kelas digital berbasis *google sites* materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

Hasil kevalidan media pembelajaran diperoleh melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi, angket validasi ahli media terdiri atas 10 butir pernyataan yang mencakup tiga aspek, yaitu kualitas media, kualitas desain media, dan kegunaan media. Aspek kualitas media meliputi kualitas gambar, keterbacaan jenis huruf, serta kejelasan audio dalam video pembelajaran, aspek kualitas desain

media mencakup kemenarikan latar belakang, kerapian tata letak menu, dan kesesuaian kombinasi warna. Sementara itu, aspek kegunaan meliputi kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi, kemudahan akses melalui berbagai perangkat, kemudahan penggunaan menu, serta kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi juga terdiri atas 10 butir pernyataan yang mencakup 3 aspek yaitu penyajian, isi, dan bahasa. Aspek penyajian menilai kemudahan pemahaman materi, fungsi media sebagai pendukung pembelajaran, serta keruntutan penyajian materi. Aspek isi menilai kemenarikan materi bagi siswa sekolah dasar, kejelasan gambar, kemudahan memahami video pembelajaran, alur penyampaian materi, dan kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa. Aspek bahasa menilai kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah PUEBI dan penggunaan kalimat yang sesuai dengan KBBI.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 45 dengan persentase akhir sebesar 90%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan

dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penilaian validasi oleh ahli media memperoleh skor persentase 96% dengan kategori "sangat valid", sedangkan penilaian validasi oleh ahli materi mendapatkan skor persentase 90% juga dalam kategori "sangat valid". Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Susilawati et al., 2022) yang menyatakan bahwa media tersebut "sangat valid" dengan skor persentase 96% dari penilaian ahli media dan 90% dari penilaian ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kelas digital berbasis *google sites* materi keragaman budaya dan kearifan lokal sangat valid dan siap untuk digunakan sesuai kebutuhan media pembelajaran di sekolah dasar.

Uji kepraktisan media pembelajaran kelas digital berbasis *google sites* materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

Uji kepraktisan media ini dilaksanakan melalui uji coba produk pembelajaran kelas digital berbasis *google sites* pada siswa kelas 4 SDN 2 Wajak Kidul. Terdapat 25 siswa dalam kelas IV tersebut. Uji coba produk ini menggunakan instrumen yang berupa angket respon guru dan

angket respon siswa (Astutik et al., 2023). Kepraktisan media kelas digital ini diukur melalui hasil uji coba produk yang dilakukan pada skala kecil dan skala besar. Pengujian skala kecil melibatkan 5 siswa, sementara pengujian skala besar melibatkan 20 siswa. Hasil angket respon guru pada uji coba skala kecil memperoleh skor persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, sementara itu, hasil angket respon guru pada uji coba skala besar juga memperoleh skor persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan perhitungan rata-rata dari kedua tahap uji coba tersebut, diperoleh persentase sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kelas digital berbasis *Google Sites* materi keragaman budaya dan kearifan lokal memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan, hasil dari angket respon siswa pada skala kecil mencatat nilai 92,8% dengan kategori "sangat praktis", dan angket respon siswa pada skala besar memperoleh nilai persentase 90,5% dengan rata-rata 45. Penelitian kepraktisan media ini sejalan dengan penelitian

(Okdiansyah et al., 2021), yang mencatat skor persentase 90% dengan kategori "sangat praktis", sehingga nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran kelas digital berbasis *google sites* materi keragaman budaya dan kearifan lokal ini tergolong "sangat praktis" untuk digunakan media pembelajaran

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengikuti lima tahapan pada model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh persentase nilai 96% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, kedua persentase nilai kevalidan media dan materi dinyatakan "sangat valid", sehingga media dan materi tersebut layak digunakan. Hasil angket respon dari guru serta angket respon siswa menunjukkan persentase nilai 96% dari angket respon guru dan 90,5% dari angket respon siswa dalam skala besar. Kedua persentase kepraktisan media dan materi dinyatakan "sangat praktis". Dengan demikian peneliti menyarankan agar pendidik

sepatutnya memperkenalkan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital kepada siswa sesuai dengan perkembangan era saat ini agar media digital ini dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan siswa tidak akan merasa jenuh. Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan produk yang mirip dengan media ini dengan tambahan variasi media lain yang lebih beragam sehingga terdapat inovasi dan perbedaan dari penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Akbar, A. M., & Septia, N. (2025). Konsep Pendidikan sebagai Suatu Sistem dan Komponen Sistem Pendidikan. 3.
- Astutik, L. S., Dwinata, A., Oktaviarini, N., & Setyo, R. (2023). Sosialisasi Pentingnya Penelitian Research And Development (R & D) Untuk Meningkatkan Karir Guru Di SD Kecamatan Ngunut. 1(10), 2596–2601.
- Biologi, J. P., Di, D., Negeri, S. M. A., & Biru, Telaga, dondo. (2022). Biogenerasi. 7(2), 1449–1455.
- Hal, A., Unggulan, M. A., Abd, K. H., Hasbulloh, W., Jombang, T., Maskurin, R., Yasaroh, A., Zulfah, M. A., & Yuan, M. K. (2022). Journal of Education and Management Studies. 5(2).
- Harianto, W. E., & Fahriani, D. (2024). Nusantara Community Empowerment Review Sosialisasi Internet Sehat dan Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. 2(2), 96–101.
- Hasanah, R. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Model Pjbl Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang, 10(04), 234-245.
- Hidayati, N. A., & Hariyadi, A. (2020, November). Strategi Pembelajaran Bipa Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Budaya Kearifan Lokal Sebagai Bentuk Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia (Turnitin). In Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (Semar Bipa 3)" Perkembangan Dan Tantangan Bip Di Era New Normal" (Vol. 1, No. 3, Pp. 73-80). Universitas Muria Kudus.
- Maharani, I. R., Saputro, B. A., & Purnamasari, V. (2025). Pengembangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Kalimat Matematika Dan Perhitungan Kelas 4 Sd. Pendas:

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(03), 400-414.
- Marpaung, Widyawati, D. W., Sujono, I., & Hadi, N. U. (2025). Pengembangan Media IPAS Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. 5(2), 44–57.
- Marthinus, N., Lembang, S., Ashari, R., & Erika, E. (2026). Komponen Media Pembelajaran Inovatif , Kreatif Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD. 9(1), 22–37.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Jurnal basicedu, 5(5), 3928-3939.
- Nabilah, B. S., Pasaribu, F. T., & Gustiningsi, T. (2026). Pengembangan E-Modul Berbasis STEM Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Kubus. Al-Irsyad: Journal Of Education Science, 5(1), 85-98.
- Nugrahini, Y., & Gufron, M. (2019). Pelatihan Penggunaan Bahasa Kelas (Classroom Language) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar di Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 7(1), 8-16.
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. 1(1).
- Okdiansyah et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. 148–154. Crossref.
- Suma, R., Tsani, J., Susiloningsih, E., & Raharjo, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. 05(01), 1–13.
- Wiji Wahyudi, U. M. (2025). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Gosika”(Google Sites Berbantuan Kahoot) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Ipas Sdn Minggiran”. Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang, 11(03), 296-309.