



PEMANFAATAN *GOOGLE SITES* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Fheny Rawati Napitu^{1*}, Insani Nurul Fitri², Juliani Limbong³, Neneng Ridha Sulistiani⁴

^{1,2,3,4}PGSD UPI Kampus Cibiru

e-mail: fhenynapitu28@upi.edu¹, insaninurul@upi.edu², julianilimbong@upi.edu³, ridhasulis47@upi.edu⁴

*Penulis Korespondensi

Abstrak

Teknologi merupakan hal yang paling utama pada pendidikan saat ini, tanpa adanya teknologi pendidikan akan terhambat dilaksanakan dikarenakan tidak adanya jejaring yang menghubungkan guru dengan siswa saat belajar. Seringkali siswa akan merasa bosan terhadap pembelajaran online saat ini, sehingga guru harus mampu dalam menciptakan kelas lebih menari lagi, salah satunya pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian yang dilakukan berkaitan dengan multimedia menggunakan *Google Sites* yang di design dan dikembangkan menjadi aplikasi berbasis android. Subjek penelitian yaitu kepada siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian DnD (Design and Development) yang diintegrasikan dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini ada dua yaitu kevalidan, diperoleh melalui validasi oleh validator; kemudahan penggunaan aplikasi, diperoleh melalui respon siswa terhadap aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kevalidan dari aplikasi sudah layak dan kemudahan penggunaan aplikasi dari respon siswa sebesar 85,7 %.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Multimedia, *Google Sites*

Abstract

Technology is the most important thing in education today, without educational technology it will be hampered because there is no network that connects teachers with students while studying. Often students will feel bored with online learning today, so teachers must be able to create more dancing classes, one of which is multimedia-based learning. Research conducted related to multimedia using Google Sites which is designed and developed into an android-based application. The research subject is the third grade elementary school students. This study uses the DnD (Design and Development) research method which is integrated with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). There are two data collection techniques carried out in this study, namely validity, obtained through validation by a validator; ease of use application, obtained through student responses to the application. The results showed that the value of the validity of the application was feasible and the ease of use of the application from the student response was 85.7%.

Keywords: *Multimedia Learning Media, Google Sites*

I. PENDAHULUAN

Teknologi masa kini berkembang dengan sangat pesat, begitu pula dalam dunia pendidikan. Pendidik dan peserta didik harus mempersiapkan perkembangan teknologi yang tak terduga. Begitupun pembelajaran pada masa pandemi ini menyebabkan proses belajar harus dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring dan jarak jauh. Pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dan daring merupakan kejutan besar khususnya bagi pendidik

dan peserta didik. Keadaan tersebut mengakibatkan peserta didik yang terbiasa belajar secara tatap muka harus membiasakan diri belajar secara mandiri dan belajar secara daring. Selain itu dalam kegiatan e-Learning ini mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online, dikarenakan pengaruh faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (Nakayama dan Yamamoto, 2007).

Hal tersebut menuntut pendidik untuk melakukan inovasi-inovasi terkait pemanfaatan teknologi dalam

kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan pemanfaatan teknologi multimedia, baik dengan memanfaatkan perangkat audio, ataupun visual serta gabungan dari audio dan visual. Menurut Husaini (2018) menjelaskan bahwa keberadaan teknologi bagi dunia pendidikan merupakan sarana yang dapat dipakai sebagai media penyampaian pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif, sehingga proses belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas tertentu. Upaya memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui penyusunan media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran multimedia merupakan media yang menggunakan berbagai simbol komunikasi dalam penyampaian materi pesan pembelajarannya secara spesifik memiliki fitur interaksi. Mayer (2009:93) prinsip dalam pembelajaran dengan multimedia adalah peserta didik bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja. Multimedia dalam pembelajaran memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Secara umum manfaat yang dirasakan berupa terciptanya kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan interaktif hingga dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik karena lebih efisien, dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia melalui Google Sites. Melalui google sites memberikan pengalaman belajar baru dan menarik untuk peserta didik, dimana peserta didik dapat bereksplorasi dengan media yang menampilkan visual, video, dan audio.

II. BAHAN DAN METODE/METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Design and Development (DnD) untuk menghasilkan suatu produk, sejalan dengan tujuan utama dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia melalui google sites

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melalui perencanaan dan penggunaan media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu agar media yang dikembangkan sesuai dengan keadaan saat ini dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam penelitian ini dibuat menggunakan metode Design and Development (DnD). Menurut Hasan (2003:7), “penyelidikan disiplin yang dilakukan dalam rangka pengembangan suatu produk atau program dengan tujuan untuk memperbaiki baik hal yang dikembangkan atau pengembangannya” atau “penelitian sistematis yang dilakukan dalam rangka

mengembangkan suatu produk atau program yang bertujuan untuk memperbaiki salah satu hal yang sedang dikembangkan oleh peneliti” adalah definisi dari metode desain dan pengembangan. Uraian ini mendukung tujuan utama penelitian, yaitu menciptakan bahan ajar berbasis multimedia memanfaatkan Google Sites yang mudah diterima siswa.

Terdapat langkah-langkah pada metode Design and Development. Menurut pendapat Peffers, dkk (dalam Pratiwi, 2017) terdapat 6 langkah besar pada metode Design and Development (DnD) yaitu :

1. **Identifikasi masalah (Identify the Problem)**
Dalam kebanyakan kasus, langkah awalnya adalah membangun hubungan antara penelitian dan isu yang sudah ada. Penelitian D&D dilakukan untuk menemukan atau menciptakan barang, perangkat, atau model baru yang dapat mengatasi masalah tersebut.
2. **Mendeskrripsikan tujuan (Describe the Objectives)**
Pada tahap ini, dilakukan nya mendeskripsikan tujuan dari pengembangan produk, alat, atau model yang dimana tujuan tersebut dapat menyelesaikan masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya.
3. **Desain dan pengembangan produk (Design & Develop the Artifact)**
Tahap ini adalah hal yang paling penting dalam pengembangan suatu produk, alat, atau model baru. Terdapat salah satu model dalam pengembangan suatu produk yaitu ADDIE. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah bagian dari paradigma ADDIE.
 - A. Analisis merupakan langkah awal dalam proses penentuan kebutuhan.
 - B. Membuat strategi atau cetak biru media pembelajaran dalam bentuk makalah tertulis adalah langkah selanjutnya.
 - C. Pengembangan dilakukan untuk mengubah desain menjadi produk berfungsi yang siap digunakan dan dievaluasi.
 - D. Tahap penerapan atau pemanfaatan produk yang dikembangkan disebut implementasi.
 - E. Mengevaluasi hasil pelaksanaan melibatkan analisis data pada tahap evaluasi.

4. Uji coba produk dan evaluasi hasil uji coba (Test the Artifact and Evaluate the Testing Result)

Ada dua langkah dalam proses pengujian produk, yaitu pengujian yang dilakukan oleh peneliti sendiri dan pengecekan apakah aplikasi masih mengalami masalah yang menyulitkan penggunaan. Kedua, melakukan pengujian produk secara langsung dengan ahli dan pengguna, yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk memvalidasi desain media yang dibuat.

5. Mengkomunikasikan hasil uji coba (Communicating the Testing Result)

Penilaian atau analisis data dari prosedur sebelumnya kemudian menghasilkan penilaian tentang bagaimana memajukan pengetahuan di bidang pendidikan dan tindakan tambahan apa yang dapat dilakukan untuk menindaklanjuti temuan uji coba tersebut.

Jadi berikut tahap dalam pelaksanaan metode penelitian DnD. Sehingga pada intinya metode penelitian DnD ini merupakan metode yang akan menghasilkan suatu produk, alat, atau model baru dengan cara mengembangkannya. Dalam tahap yang paling penting untuk dilakukan adalah sesuai dengan kepanjangan dari DnD yaitu Design and Development. Design merupakan tahap paling penting yang mengharuskan seseorang berpikir kreatif untuk mendesain suatu produk menjadi menarik, dan tahap kedua yang paling penting adalah Development atau pengembangan, setelah melakukan design tentunya dikembangkan menjadi suatu produk yang lebih berguna dan bisa digunakan tentunya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran daring telah berlangsung sejak tahun 2020, hal tersebut dilakukan sebagai bentuk antisipasi penyebaran covid-19. Pelaksanaan pembelajaran daring ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti zoom atau google meeting sebagai sarana tatap maya. Pembelajaran daring ini tak jarang mengakibatkan turunnya minat siswa dalam belajar. Hal tersebut mengharuskan guru melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia.

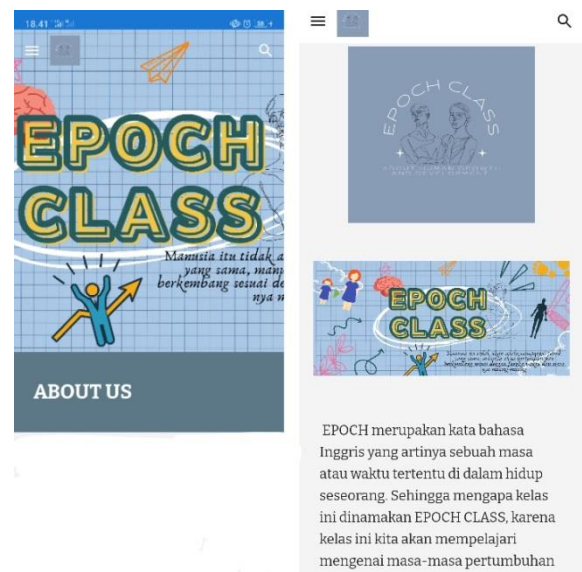
A. Media pembelajaran Multimedia

Media Pembelajaran merupakan suatu perantara yang membawa pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau memiliki maksud pengajaran antara sumber dan penerima (Arsyad, Azhar, 2011). Multimedia dalam kamus amerika diartikan sebagai kombinasi dari beberapa media seperti video, slide, musik, teks, gambar, yang ditujukan untuk pendidikan dan hiburan (Diarsono, 2008).

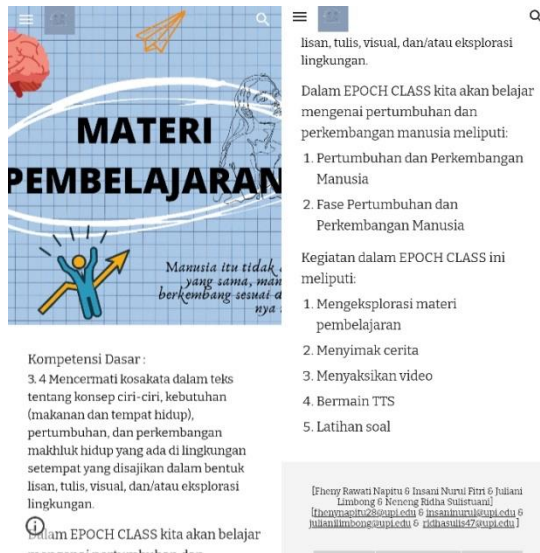
B. Google sites

Google sites merupakan aplikasi yang dapat menampung dan menampilkan berbagai macam informasi berupa teks, gambar, video, dan media lainnya, dalam satu tempat (Mukti, Puspita & Anggraeni, 2020). Aplikasi google site ini dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Google sites juga dapat diakses oleh siswa secara mandiri. Google sites memiliki kelebihan, antara lain: 1) Mudah digunakan dan tidak berbayar; 2) Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja; 3) Tampilan menarik; 4) Dapat menghubungkan berbagai informasi dalam bentuk teks, video, gambar, audio, presentasi, dan media lainnya yang ditautkan melalui link; 5) Terhubung dengan product google lainnya seperti google form, google slide, google drive, dan lainnya.

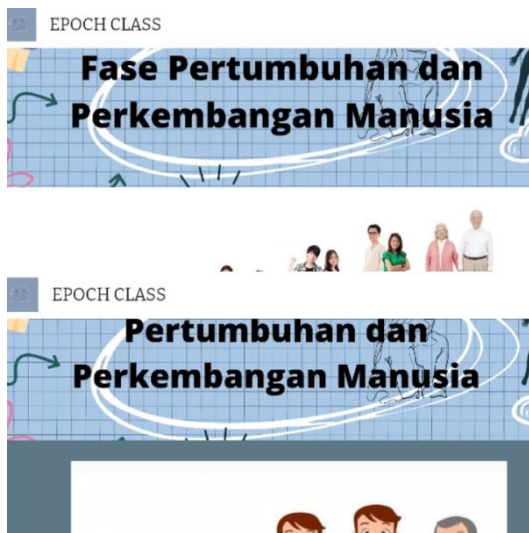
Berikut tampilan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui Google Sites.



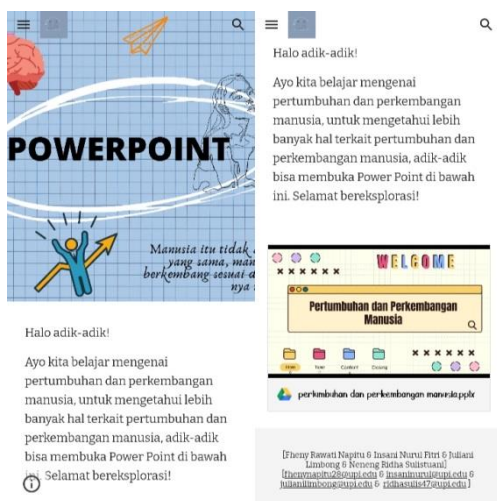
Gambar 1. Tampilan awal atau menu Home dalam media *Google sites*



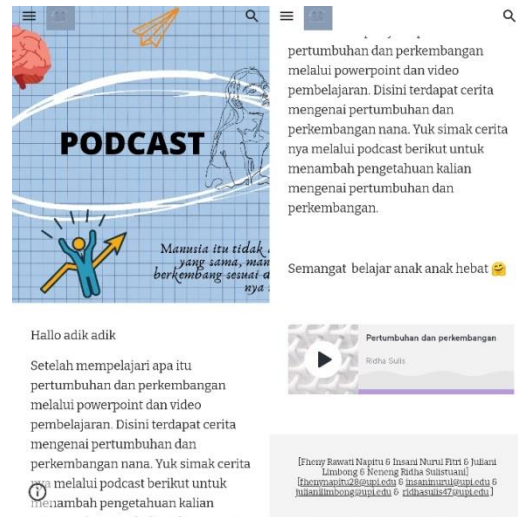
Gambar 2. Tampilan menu Materi Pembelajaran dalam Media Google Sites



Gambar 3. Tampilan sub Materi Pembelajaran dalam Media Google sites



Gambar 4. Tampilan menu PowerPoint dalam Media Google sites



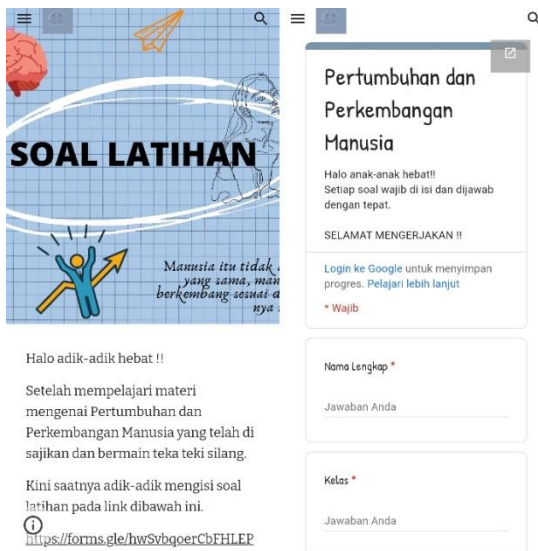
Gambar 5. Tampilan menu Podcast dalam Media Google sites



Gambar 6. Tampilan menu Video Pembelajaran dalam Media Google sites



Gambar 7. Tampilan Menu Teka teki Silang dalam Media Google sites



Gambar 8. Tampilan Menu Soal Latihan dalam Media *Google sites*

C. Validasi Media

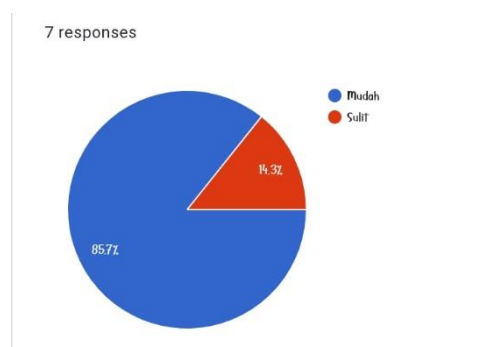
Tabel 1. Hasil Uji Ahli Media

Validator	Skor	Presentase
I	32	80%
II	31	77,5%
III	34	85%

Berdasarkan tabel diatas maka hasil dari ketiga ahli media tersebut, diperoleh hasil penilaian dari validator I dengan presentase 80% yang termasuk kedalam kategori layak, hasil penilaian validator II dengan presentase 77,5% yang termasuk kedalam kategori layak, dan hasil dari penilaian validator III dengan presentase 85% yang termasuk kedalam kategori sangat layak.

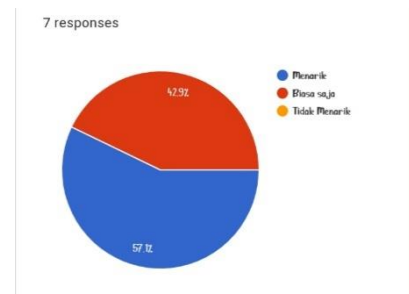
D. Respon siswa terkait Media Google Sites

Melalui kuisisioner yang di sebar dengan memanfaatkan google form di dapat 7 responden yang merupakan siswa kelas 3 sekolah dasar didapatkan hasil berikut



Gambar 9. Presentase penggunaan *Google site*

Dari hasil kuisisioner tersebut sebanyak 85,7% dari 7 responden berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran google sites ini mudah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 14,3% dari 7 responden berpendapat bahwa media pembelajaran dengan google site ini sulit untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 10. Presentase tampilan *Google sites*

Berdasarkan hasil kuisisioner tersebut sebanyak 57,1% dari 7 responden berpendapat bahwa media pembeajaran berbasis google sites menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 42,9% dari 7 responden berpendapat bahwa media pembelajaran google sites ini biasa saja untuk digunakan dalam legiatan pembelajaran dan tidak ada responden yang berpendapat bahwa media google sites ini tidak menarik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pemanfaatan *google sites* sebagai media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian DnD (*Design and Development*) dan diintegrasikan dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, fasilitas pembelajaran yang efektif dapat menunjang kualitas pembelajaran terlebih pada saat pembelajaran jarak jauh. Pengajar saat ini dituntut untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan proses pembelajaran. Contohnya dengan memanfaatkan google sites sebagai media pembelajaran dengan segala fitur-fitur yang ditawarkan sehingga pengajar dapat menyampaikan pesan pembelajaran lebih efektif. Jadi berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran berbasis google sites dapat dimanfaatkan oleh pengajar dalam membantu dan memfasilitasi siswa saat pembelajaran jarak jauh. Terlihat dari hasil uji ahli media, diperoleh hasil penilaian dari validator dengan presentase 80% (layak), 77,5% (layak), dan 85% (sangat layak). Jadi dari hasil uji media tersebut, penelitian ini sudah

menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sudah layak. Respon dari siswa terkait dengan penggunaan media ini didapatkan sebanyak 85,7% berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran ini mudah untuk digunakan, dan sebanyak 57,1% berpendapat bahwa media pembelajaran ini menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran berbasis goole sites ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terdapat saran kepada pengajar yang akan memanfaatkan google sites ini sebagai media pembelajaran yaitu supaya pengajar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun bahan ajar kedalam media tersebut serta dapat mengimplementasikannya pada siswa dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Diartono & Dwi A. (2008). *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*. Semarang: Unisbank
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). *Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis*. FKIP e-Proceeding, 5(1). 59-59.
- Nakayama M, Yamamoto H, & S. R. (2007). *The Impact of Learner Characterics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students*. *Elektronic Journal ELearning*, 5(3).1.
- Pratiwi, M. C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2013, 139–142.