

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEB GOOGLE SITES PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
KELAS V SD NEGERI KETAMI II**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

**DWI LINGGA ASTUTI
NPM: 2214060304**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI**

2026

Skripsi oleh:
DWI LINGGA ASTUTI
NPM: 2214060304

Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS V
SD NEGERI KETAMI II**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juni 2026

Pembimbing 1



Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0719048206

Pembimbing 2



Nara Setya Wiratama, M.Pd.
NIDN. 0729059101

Skripsi oleh:

DWI LINGGA ASTUTI
NPM. 2214060304

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS V
SD NEGERI KETAMI II**

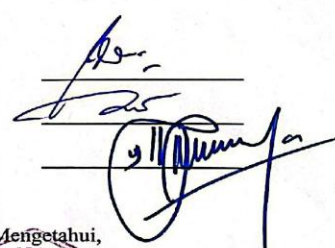
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, S.Pd,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Jatmiko, M.Pd.
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, S.Pd,M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN.0024086901

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Lingga Astuti
NPM : 2214060304
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juni 2026

Yang menvatakan,



DWI LINGGA ASTUTI

NPM. 2214060304

MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ”

(QS. Al-Baqarah : 286)

“ Its fine to fake it until you make it, until you do, until it’s true. ”

(Taylor Swift)

“ Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. You cant carry all things. Decide what is yours to hold and let the rest go. ”

(Taylor Swift)

“Let your dreams be bigger than your fears.”

Karya sederhana ini dipersembahkan untuk Kedua orang tua penulis yang telah mengorbankan segalanya untuk penulis.

RINGKASAN

Dwi Lingga Astuti Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Materi Keberagaman Budaya Keberagaman Budaya Kelas V SD Negeri Ketami II, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Pengembangan, web google sites, keberagaman budaya

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri Ketami II Kota Kediri yang menunjukkan bahwa pembelajaran keberagaman budaya masih didominasi metode ceramah dan buku paket, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* untuk mendukung pemahaman materi keberagaman budaya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimanakah tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif yang berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V di SD Negeri Ketami II? (2) Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V di SD Negeri Ketami II? (3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V di SD Negeri Ketami II?

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Ketami II Kota Kediri sejumlah 28. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan peserta didik, serta soal evaluasi hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media interaktif berbasis *Web Google Sites* dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 96% dan validasi ahli materi sebesar 94% (2) media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon guru sebesar 96% dan respon peserta didik sebesar 97,5% dan (3) media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* dinyatakan sangat efektif dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada post-test sebesar 94,2%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi keberagaman budaya kelas V Sekolah Dasar.

PRAKATA

Puji Syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Dr. Zainal Afandi, M.Pd yang selalu memberikan dukungan dan dorongan serta motivasi kepada mahasiswa;
2. Dekan FKIP Dr. Agus Widodo, M.Pd yang selalu memberikan semangat kepada mahasiswa;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kepala Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Bapak Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi;
5. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Samingun serta ibu Mariatun selaku orang tua yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa yang tiada henti untuk peneliti;
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu, memberikan semangat, memberikan saran kepada peneliti;
8. Serta ucapan teri makasih kepada para pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran-saran dari berbagai pihak yang sangat diharapkan.

Kediri, 09 Juli 2026



Dwi Lingga Astuti
NPM. 2214060304

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iii
MOTTO	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Pengembangan.....	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
B. Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Prosedur Pengembangan.....	38
C. Desain Pengembangan / Perancangan	41
D. Tempat dan Waktu Perancangan	43
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data	51

H. Norma Pengujian	54
I. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Deskripsi Sekolah	57
B. Data Produk Hasil Pengembangan	59
BAB V KESIMPULAN & SARAN	92
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Nama-Nama Rumah Adat Di Indonesia	23
2.2 : Pakaian Adat Di Indonesia	24
2.3 : Nama Tarian Tradisional Daerah di Indonesia.....	25
2.4 : CP dan TP.....	27
2.5 : Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	30
3.1 : Desain Perancangan Media	42
3.2 : Waktu Penelitian.....	44
3.3 : Lembar Wawancara Guru.....	45
3.4 : Lembar Wawancara Peserta Didik	46
3.5 : Angket Validasi Ahli Media.....	47
3.6 : Angket Validasi Ahli Materi	47
3.7 : Lembar Angket Respon Guru.....	48
3.8 : Lembar Angket Respon Peserta Didik	49
3.9 : Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	50
3.10 : Kriteria Kevalidan Media dan Materi.....	52
3.11 : Skor Penilaian Kepraktisan	53
3.12 : Skor Penilaian Keefektifan.....	53
4.1 : Desain Awal Media	61
4.2 : Validasi Ahli Media.....	64
4.3 : Validasi Ahli Materi	66
4.4 : Hasil Angket Kepraktisan Guru	68
4.5 : Hasil Angket Kepraktisan Peserta didik.....	70
4.6 : Rekapitulasi Pre-Test&Post-Test Uji Coba Terbatas	72
4.7 : Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik	74
4.8 : Rekapitulasi Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Luas.....	76
4.9 : Desain Akhir Media.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Berfikir	34
3.1 : Model ADDIE Sumber: Anggraeni et al., (2019).....	38
4.1 : Saran Guru	69
4.2 : Saran Ahli Media.....	83
4.3 : Saran Ahli Materi	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita acara bimbingan	95
Lampiran 2 surat Izin penelitian	96
Lampiran 3 Surat Melakukan penelitian	97
Lampiran 4 Surat Pemanfaatan Media	98
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	99
Lampiran 6 surat izin permohonan Ahli Materi	100
Lampiran 7 surat izin Permohonan Ahli Media.....	101
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	105
Lampiran 10 Hasil Kepraktisan Guru	108
Lampiran 11 Hasil Respon Peserta didik	111
Lampiran 12 Hasil Pretest Peserta didik	112
Lampiran 13 Hasil Posttest Peserta Didik	115
Lampiran 14 Hasil Plagiasi	118
Lampiran 15 Surat Bebas Plagiasi	119
Lampiran 16 Berita Acara Ujian Skripsi.....	120
Lampiran 17 Perangkat Pembelajaran	121

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam proses pembelajaran adalah transformasi sikap dan perilaku individu atau kelompok, yang bertujuan untuk mematangkan manusia melalui pelatihan sesuai dengan norma-norma pendidikan yang berlaku. Menurut Andriyani & Suniasih, (2021), anak-anak dapat Mengasah kemampuan berpikir (kognitif), membentuk sikap (afektif), serta melatih keterampilan (psikomotor) melalui kegiatan pendidikan. Menurut Masduki, at al., (2019) Pendidikan adalah serangkaian proses yang terorganisir secara institusional, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu dalam menguasai pengetahuan, membentuk kebiasaan, sikap, dan aspek lainnya. Pendidikan merupakan sarana penting untuk mengoptimalkan potensi setiap individu, yang memungkinkan mereka memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Dengan pendidikan, seseorang dapat memperoleh wawasan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas, khususnya dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Pendidikan adalah upaya yang disengaja oleh pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan potensi individu melalui proses pembelajaran yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan karakter dan sikap terhadap sesama. Pendidikan berperan sebagai pintu gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan membangun hal-hal kecil secara konsisten. sehingga nantinya tantangan besar dalam hidup dapat dihadapi dengan lebih mudah oleh setiap orang. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Bab 1 Pasal 1, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut meliputi kemampuan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang

diperlukan untuk kepentingan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan juga berfungsi sebagai bekal bagi individu dalam menjalani proses memperoleh pengetahuan, informasi, dan pemahaman melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran ialah aktivitas yang bertujuan membimbing peserta didik guna meningkatkan kualitas diri yang lebih baik. Menurut Molek (2018) Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang memiliki nilai pendidikan, di mana nilai tersebut tercermin dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Inah (2015), Interaksi dalam proses belajar-mengajar memiliki tujuan utama, yaitu membantu perkembangan anak secara khusus. Interaksi ini dilakukan dengan kesadaran akan tujuan tersebut, di mana peserta didik ditempatkan sebagai fokus utama. Peserta didik memiliki tujuan sendiri, sementara unsur lain berperan sebagai pendukung dan pengarah. Proses pembelajaran dianggap bernilai edukatif karena kegiatan yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dimulai. Melalui proses ini, diharapkan terbentuk individu berkualitas yang memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan hidup (life skills) sesuai dengan tujuan yang diatur dalam undang-undang pendidikan nasional.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan vital sebagai alat untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas, menarik, dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Selain memudahkan guru dalam menjelaskan konsep yang bersifat abstrak, media ini juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sejalan dengan itu, Wulandari et al. (2023) mengemukakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. proses belajar mengajar, memotivasi peserta didik, dan memberikan variasi dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu, integrasi media dalam proses pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi bagian strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran adalah sarana

yang dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal dan efisien. Penggunaan media ini membantu pendidik dalam merancang materi secara sistematis dan menyajikannya secara menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Nurrita, 2018; Tafonao, 2018). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar yang memerlukan dukungan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Nurgiansyah (2022), mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Oleh sebab itu, setiap proses pembelajarannya selalu mengandung pesan moral yang dapat dijadikan panutan bagi peserta didik. Tujuan utama dari Pendidikan Pancasila adalah menanamkan semangat nasionalisme dan rasa cinta terhadap tanah air, serta turut membentuk kepribadian peserta didik. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret, memudahkan peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian,

pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mewujudkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif, bermakna, dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan dari observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Ketami II yang beralamatkan di Jl. Jl. Kelapa II/03, Kec. Pesantren, Kota Kediri, Prov. Jawa Timur guru masih sering menggunakan metode ceramah dengan bergantung pada buku paket dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut membuat peserta didik mudah bosan sehingga melakukan aktivitas lain selama pembelajaran dan tidak memperhatikan guru. Selain itu guru juga menggunakan metode pembelajaran berbasis game, seperti bermain loncat-loncat berebut kesempatan untuk menuliskan jawaban di papan tulis. Tetapi belum menggunakan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, namun belum terarah, seperti saling berebut menuliskan jawaban di papan tulis sehingga suasana kelas menjadi ramai dan kurang kondusif. Situasi pembelajaran yang kurang kondusif dapat mengurangi konsentrasi peserta didik dalam memahami materi, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar (Tafonao, 2018). Hal tersebut tercermin dari hasil evaluasi harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai rata-rata peserta didik sebesar 70 dan masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), KKTP merupakan kriteria yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran berdasarkan capaian kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SD Negeri Ketami II, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, terutama pada tema Keberagaman Budaya. Kesulitan ini dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang

tersedia di sekolah. Selain itu, peserta didik mudah merasa jenuh ketika proses belajar tidak dilengkapi dengan media yang menarik. Hasil wawancara dengan peserta didik juga mengungkapkan bahwa mereka lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi, seperti media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung dan mempermudah proses belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala tersebut. Media ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran serta membantu mengalihkan perhatian mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Jika hal tersebut berhasil diwujudkan, maka akan berdampak positif terhadap minat serta hasil belajar dalam proses pembelajaran. Media bisa digunakan seorang guru untuk mempermudah menunjang pembelajaran, supaya anak dapat mudah memahami materi yang disampaikan. Menurut Salsabila et al. (2023), pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media konvensional, seperti papan tulis dan buku teks saja, cenderung membuat peserta didik mudah merasa bosan, terutama karena peserta didik saat ini telah terbiasa dengan perkembangan teknologi digital. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui penyajian yang interaktif dan mudah diakses.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis Web Google Sites. Platform ini memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai jenis multimedia, seperti teks, gambar, video, tautan, dan kuis interaktif dalam satu laman yang dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet. Karakteristik tersebut menjadikan Google Sites berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih menarik, termasuk pada materi Keberagaman Budaya, karena materi dapat

disajikan secara lebih kontekstual, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang jarang dimanfaatkan saat ini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pada materi Keberagaman Budaya, adalah media interaktif berbasis *web* yang menggunakan *Google Sites*. *Google Sites* sendiri ialah salah satu layanan dari Google yang awalnya memerlukan nama domain, tetapi sejak tahun 2008 telah tersedia untuk digunakan secara pribadi dan gratis. Keunggulan utama *Google Sites* adalah kemudahan penggunaannya, memungkinkan pengguna membuat situs *web* yang terstruktur dengan berbagai fitur menarik tanpa perlu keahlian pemrograman. Media pembelajaran berbasis *website* dipilih karena dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit. *Google Sites* menawarkan berbagai kelebihan, seperti kemampuan kolaborasi, penyimpanan online gratis, kemudahan akses kapan saja dan di mana saja, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer dan ponsel. Hal ini memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri meskipun tanpa kehadiran guru secara langsung. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara daring. Konten yang ditampilkan pada *Google Sites* bukan hanya berupa teks saja, tetapi dilengkapi dengan adanya elemen visual interaktif seperti elemen video, kuis, dan permainan edukatif yang membantu memperkuat pemahaman dan juga meningkatkan prestasi peserta didik. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, hal tersebut juga didukung oleh sumber dan penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Misalnya, dalam jurnal yang ditulis oleh Saputra, Rio, dan rekan-rekan pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” ditemukan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen meningkat dari 77,8 menjadi 82,7, sedangkan pada kelas kontrol naik dari 73,2 menjadi 80,6. Selain itu, hasil validasi media oleh ahli media mencapai 94%, ahli materi 78%, guru IPS 78%, dan respon peserta didik berkisar antara 80% hingga 100%. Berdasarkan

temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Islam Ngebruk. Media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi, dan peserta didik memberikan tanggapan positif serta merasa senang dengan metode pembelajaran ini. Selain itu, jurnal penelitian oleh Vira Yosfika dan Ristiono berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan *Google Sites* pada Materi Sistem Sirkulasi Darah Manusia untuk peserta didik Kelas XI MIPA SMA” menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ini memperoleh validasi dengan rata-rata skor 92,08%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Uji praktikalitas juga menunjukkan hasil tinggi dengan rata-rata nilai 93,47% dari guru dan 90,10% dari peserta didik, sehingga media ini dinilai praktis sekali. Manfaat utama penelitian tersebut adalah bahwa *Google Sites* mampu mendukung proses pembelajaran serta membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi sistem sirkulasi darah manusia yang cukup kompleks, sekaligus meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi tersebut.

Penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Ketami II terutama mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya masih sangat jarang dilakukan hanya dengan menggunakan buku paket dan LKS. Sehingga keadaan yang terjadi berpengaruh terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya, karena peserta didik dapat kehilangan minat dan merasa kesusahan memahami materi yang diajarkan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting bagi peserta didik karena merupakan jembatan untuk mengenalkan kewarganegaraan negara kita Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berminat melaksanakan penelitian dan pengembangan media dengan judul **”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Web *Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V SD Negeri Ketami II ”**. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini peserta didik dapat lebih mudah dalam menguasai mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada pada bagian latar belakang masalah, penelitian ini menetapkan beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *platform Web Google Sites*;
2. Materi yang digunakan adalah Keberagaman Budaya untuk kelas V SD;
3. Subjek penelitian ini dibatasi hanya pada peserta didik kelas V di SD Negeri Ketami II.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dirumuskan adalah:

1. Bagaimanakah tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif yang berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V di SD Negeri Ketami II?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V di SD Negeri Ketami II?
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* kelas V di SD Negeri Ketami II?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut ini :

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V di SD Negeri Ketami II;
2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V di SD Negeri Ketami II;

3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi keberagaman budaya kelas V di SD Negeri Ketami II.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil temuan ini diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut perihal ilmu pengetahuan dan wawasan kepada pihak-pihak yang berkepentingan di bidang pendidikan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil temuan peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, diantaranya;

a. Bagi Peneliti

Dapat berperan sebagai dorongan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* untuk materi keberagaman budaya kelas V.

b. Bagi Peserta didik

Dapat memberi bantuan peserta didik dengan mudah memahami materi makna dan penerapan sila pancasila.

c. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan dengan mudah serta dapat membantu membuat suasana proses pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, G. P., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan modul tematik berbasis karakter tema 6 cita-citaku. *Jurnal Tematik*, 11(1), 1–8.
- Adam, S., & Muhammad, T. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi peserta didik kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90. [https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT%20JURNAL%20SITI%20\(05-09-13-03-29-59\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT%20JURNAL%20SITI%20(05-09-13-03-29-59).pdf)
- Agam, T. N., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan multimedia interaktif materi permainan alat musik sederhana pada mata pelajaran seni budaya untuk kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1–8.
- Andikaningrum, L., Damayanti, W., & Dewi, C. (2018). *Efektivitas e-book berbasis multimedia menggunakan Flip Book Maker sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Studi kasus pada mata pelajaran TIK kelas XI SMA Kristen Satya Wacana Salatiga)* [Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi FTI-UKSW].
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of learning videos based on problem-solving characteristics of animals and their habitats contained in science subjects on 6th grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47.
- Bhagaskara, A. E., dkk. (2021). Pembelajaran dalam jaringan (daring) berbasis WhatsApp di SD Yapita. *Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar*. Laksita Indonesia.
- Ferismayanti. (2020). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran online akibat pandemi COVID-19. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan Universitas Indonesia*, 2(2), 20.
- Gunawan, I. (2016). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam komunikasi guru dan peserta didik. 8(2), 150.
- Khotimah, K., & Risan, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada materi IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3609–3617.
- Maghfiroh, Z. L. (2022). Persepsi santri terhadap penerapan podcast sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis audio. *Ta'lim: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 37–50.
- Masduki, M., Sutrisno, S., & Yamtinah, S. (2019). *Ilmu pendidikan*. Universitas Sebelas Maret Press.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk pembelajaran menulis teks eksposisi peserta didik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Molek. (2018). *Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran: Strategi analisis dan pengembangan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran*. Prestasi Pustakarya.

- Mukti, W. M. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google Sites pada materi listrik statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada masa pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Pradilasari, dkk. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1).
- Pratomo, & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 1(1).
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan model pembelajaran getaran berbasis video YouTube untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(2), 91–101. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/17641>

- Rosita, & Hardini. (2022). Pengembangan website pembelajaran materi aset tetap berwujud dengan memanfaatkan Google Sites. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*.
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6082–6092.
- Salsabila, S., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2023). Pengembangan e-modul pada Android menggunakan Kodular untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8, 1–10.
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sari, D., & Kurniawan, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 45–56. <https://doi.org/10.21831/jtpi.v15i1.12345>
- Sigit Susilo. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Alfabeta.
- Suryani, N., dkk. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 03, 171–187.
- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media komik matematika berbasis visual pada materi kerucut dan tabung di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 269–277.
- Wulandari, N. P. A., & Agustika, G. N. S. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–54.
- Yoriska, V. R., & Ristiono, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran biologi menggunakan Google Sites tentang materi sistem sirkulasi darah pada manusia untuk peserta didik kelas XI MIPA SMA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2), 55–61.
<http://dx.doi.org/10.30870/biodidaktika.v17i2.16498>