

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES BERBENTUK E-BOOK MATERI KEGIATAN EKONOMI MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SEKOLAH DASAR

Friendha Yuanta¹, Syafana Azelita Putri², Hikmah Putri Amelia³, Qori Ulil Qur'aini⁴,
Sita Satya Rasmi⁵, Vica Alverina Auria Santoso⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Universitas Wijaya Kusuma, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: www.friendha@gmail.com

Article History

Received: 27-01-2025

Revision: 22-02-2025

Accepted: 25-02-2025

Published: 02-03-2025

Abstract. This research aims to determine the feasibility and effectiveness of Google Sites-Based Learning Media in the form of E-Books for the subject "Economic Activities" in Class 4 Elementary School Social Sciences. Furthermore, a validation test was carried out to ensure the usefulness and quality of Google Sites-based learning media for students at the fourth grade level in social studies. This research is development research that uses the ADDIE model which consists of five stages, namely, analysis, design, development, implementation and evaluation. As well as the research methods used through interviews, confirmation, observation, which are outlined in qualitative data analysis techniques in the form of reports to understand certain objects in the form of E-Books, which are collected through the results of this method. This is development research. This research intends to develop Web-based social studies teaching materials (Google Sites) for fourth grade students that focus on 'Economic Activities' which will influence students to improve students' critical thinking skills and digital literacy. Development of Google Sites-Based Learning Media in the form of E-Books accompanied by validation testing as well as analysis and mapping of test results.

Keywords: Development, Google Sites, Learning Media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan kelayakan dan efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* dalam bentuk E-Book untuk mata pelajaran "Kegiatan Ekonomi" pada Ilmu Sosial Kelas 4 Sekolah Dasar. Selanjutnya, uji validasi dilakukan untuk memastikan kegunaan dan kualitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* bagi peserta didik ditingkat kelas empat pada studi sosial. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Serta dalam metode penelitian yang digunakan melalui wawancara, konfirmasi, observasi, yang di tuangkan dalam teknik analisis data kualitatif berbentuk laporan untuk memahami objek tertentu berupa E-Book, yang dikumpulkan melalui hasil metode tersebut. Ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar studi sosial berbasis *Web (Google Sites)* untuk peserta didik kelas empat yang berfokus pada 'Kegiatan Ekonomi' yang akan mempengaruhi peserta didik meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital peserta didik. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* berupa E-Book disertai dengan pengujian secara validasi oleh serta analisis dan pemetaan hasil tes.

Kata Kunci: Pengembangan, *Google Sites*, Media Pembelajaran

How to Cite: Yuanta, F., Putri, S. A., Amelia, H. P., (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Berbentuk E-Book Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (2), 1952-1961. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2661>

PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai dengan semua aspek kehidupan yang terintegrasi dengan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan. Ini memungkinkan guru untuk merencanakan pelajaran dengan cara yang melampaui ekspektasi sebelumnya. Dengan demikian, mengembangkan pembelajaran berdasarkan pendekatan *technological pedagogical content knowledge* dapat menjadi solusi yang baik. TPACK atau Pengetahuan Pedagogis Konten Teknologi adalah bentuk pengetahuan dan keterampilan yang perlu dimiliki seorang guru untuk mengintegrasikan teknologi di kelas secara efektif (Ajizah & Huda, 2020).

Aktualisasi diri seseorang dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap juga berfungsi untuk mencapai kompetensi yang diperlukan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan karena siswa sangat antusias dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi dengan media berbasis *Google Sites* berbentuk E-Book. Karena permasalahan yang sering ditemui adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial yang berisi sejarah, keuangan, geografi para peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga peserta didik menjadi bosan dan mengantuk. Pembelajaran pun menjadi tidak efektif. Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan komunikasi antara guru dan pelajar. Dalam proses penyampaian pesan atau informasi, ada beberapa sarana yang dapat memfasilitasi kelancaran proses ini. Sarana yang kita maksud disebut media. Jadi dalam proses mengajar dan belajar, media adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada pelajar. E-Book salah satu media membuat guru interaktif guru dalam menyuguhkan materi yang berbentuk variasi serta dapat peserta didik lebih mudah memahami dari berbagai komponen yang ada di dalam E-Book seperti terdapat tayangan suara, video pembelajaran yang menarik dan gambar yang bervariasi (Hanikah et al., 2022).

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Di era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. *Google Sites* merupakan salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya *Google Sites*, guru dapat membuat E-Book yang interaktif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Di Indonesia, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Salah satu subtema dalam mata pelajaran IPS kelas 4 adalah Kegiatan Ekonomi. Materi Kegiatan Ekonomi ini penting untuk dipelajari oleh siswa agar mereka dapat memahami konsep dasar ekonomi sejak dini.

Namun, dalam pelaksanaan materi pembelajaran Kegiatan Ekonomi, masih banyak tantangan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik. Beberapa tantangan tersebut antara lain keterbatasan sumber belajar yang menarik dan interaktif, serta kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif. Dalam konteks tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* berbentuk E-Book materi Kegiatan Ekonomi mata pelajaran IPS kelas 4 Sekolah Dasar menjadi relevan untuk dilakukan. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Kegiatan Ekonomi.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti E-Book, dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Penggunaan E-Book dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka untuk memahami konsep-konsep yang sulit. Masa sekarang adalah memasuki Era digital, kehidupan manusia tidak lepas dari peran teknologi. Kemajuan teknologi merupakan salah satu bukti keberhasilan manusia dalam mencari keefektifan dan efisiensi dalam kehidupan (Zulaikah et al., 2024). Teori Konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran apabila mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan memiliki kontrol atas pembelajaran mereka sendiri. Dengan menggunakan media E-Book, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan lebih interaktif (Suryana et al., 2022).

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan media. Penelitian pengembangan media adalah jenis penelitian di mana tujuannya adalah untuk memudahkan pembelajaran tercapai pada tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada sekolah dasar kelas 4. Model pengembangan untuk penelitian ini adalah ADDIE, yang berarti Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Dalam pembelajaran ini, media pembelajaran mata pelajaran IPS berbasis *Google Sites* untuk peserta didik kelas 4 dikembangkan dengan topik "Kegiatan Ekonomi" dengan tujuan agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran IPS yang pada umumnya peserta didik hanya mendengarkan ceramah dari guru dengan media pengembangan berbentuk E-Book ini peserta didik lebih tertarik dengan mata pelajaran ips materi kegiatan ekonomi tersebut dan juga bisa meningkatkan berpikir kritis dan literasi digital peserta didik. Metode pengumpulan data dilakukan melalui interview, konfirmasi, observasi,

kuesioner, serta pengujian dicobakan oleh guru dan seseorang yang memiliki kompetensi terhadap materi kegiatan ekonomi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Untuk itu peserta didik lebih kreatif dalam semua mata pelajaran yang diajarkan oleh guru, dalam bentuk implementasi.

Panduan interview yang diberikan terhadap guru kepada peserta didik bertujuan untuk kebutuhan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Guru menginterogasi yang mencakup dalam silabus pembelajaran yang telah berdasarkan sarana dan prasarana dalam sekolah, silabus sangat membantu keadaan sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis *Google Sites*. *Google sites* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menjadi target uji yang sangat valid untuk guru dan seseorang yang memiliki kompetensi terhadap materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran berbasis web ini menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis (Firmansyah et al., 2023).

HASIL DAN DISKUSI

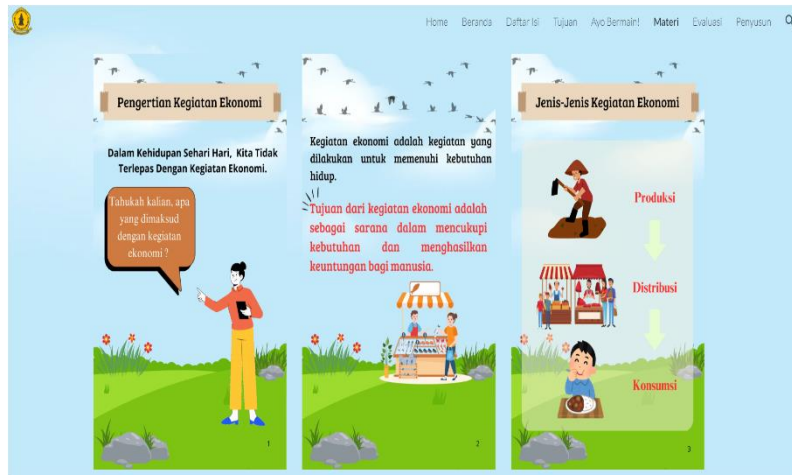
Dalam penerapan media pembelajaran berbentuk *Google Sites* yang dikemas dalam bentuk E-Book. Terkait pembelajaran yang hanya ceramah dan sedikit sekali partisipasi aktif dari peserta didik. Hal itu dapat mengakibatkan peserta didik bosan dan tidak tertarik saat proses belajar mengajar sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut mengakibatkan dampak negatif terhadap mutu belajar peserta didik serta dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar yang bersifat hanya monoton dapat mengakibatkan peserta didik bosan selama belajar dalam kelas. Pada saat proses belajar mengajar peserta didik hanya bisa mendengarkan saja serta menyimak penjelasan dari guru dan jika ada poin penting mencatat di buku tulis. Sedangkan, keterlibatan aktif guru dengan peserta didik begitupun sebaliknya dalam proses belajar mengajar dapat berdampak pada tingkat pengetahuan terhadap mata pelajaran. Maka salah satu faktor penyebab mungkin dapat dari sisi media pembelajaran yang kurang inovatif harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik juga kondisi kelas, oleh karena itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar materi yang nantinya di sampaikan tidak terkesan monoton. Di era saat ini apa lagi di era digital pendidik perlu untuk melakukan pelatihan dan menjadi guru yang melek teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan E-book dapat meningkatkann partisipasi peserta didik, karna media dilengkapi dengan gambar, game, soal evaluasi, video, dan animasi yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik. Strategi pembelajaran, penggunaan bahan ajar yang tepat, refleksi, dan guru yang mempunyai keterampilan yang

bagus dapat mengurangi dalam kejenuhan belajar dikelas serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik

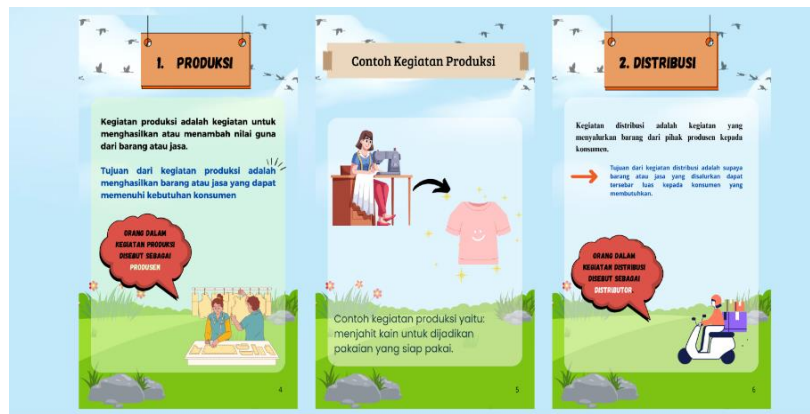
Tabel 1. Bentuk Media E-Book Kegiatan Ekonomi

Halaman	Keterangan
Cover	Sampul buku Terdapat logo Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, gambar kegiatan ekonomi, mata pelajaran, materi, dan jenjang kelas.
Halaman 1	Daftar isi berisi komponen - komponen yang terdapat pada E-Book (Tujuan Pembelajaran, ayo bermain, materi, pengembangan, evaluasi, dan profil penyusun).
Halaman 2	Berisi Tujuan Pembelajaran materi kegiatan ekonomi.

Halaman 3 – 11



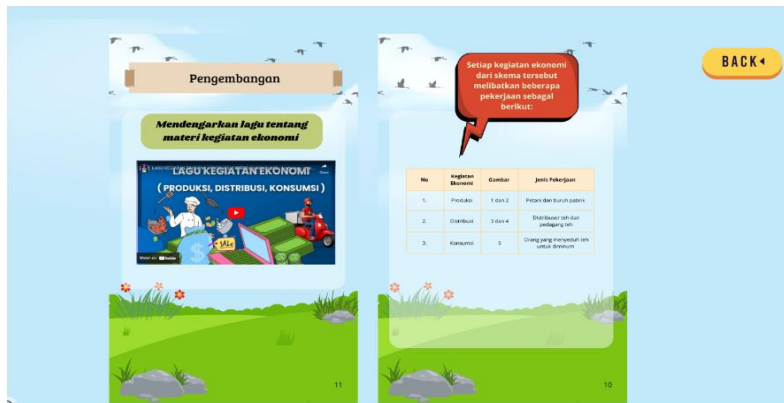
Berisi Materi Kegiatan Ekonomi (Pengertian kegiatan ekonomi, tujuan kegiatan, jenis – jenis kegiatan ekonomi).



Terdapat contoh skema kegiatan ekonomi produksi sampai konsumsi.
Berisi pengembangan yaitu mendengarkan lagu tentang kegiatan ekonomi.



Elemen –elemen desain yang mendukung E-Book.



Halaman 12

Berisi Ayo Bermain yang nantinya peserta didik akan bermain peran dalam kegiatan ekonomi

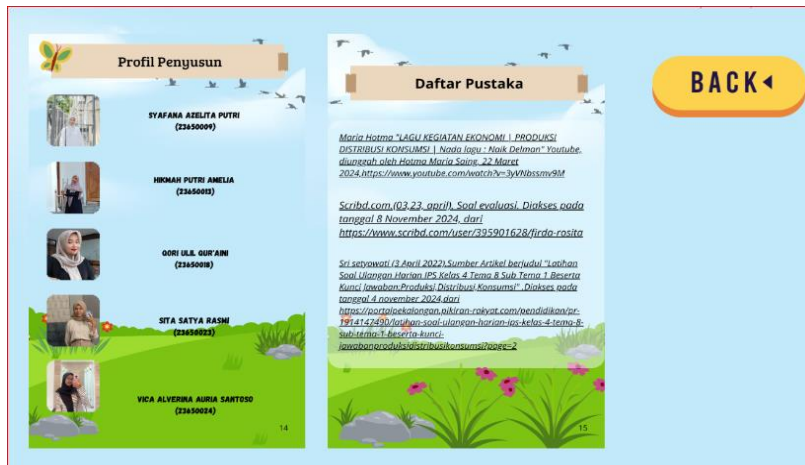


Halaman 13

Dibagi dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok akan memerankan pelaku ekonomi.



Berisi Evaluasi (peserta didik menjawab pertanyaan sambil bermain melalui link yang sudah tertera).



Berisi profil penyusun E-Book dan daftar pustaka.

Halaman 14

Setelah media selesai dikembangkan langkah selanjutnya adalah menginformasikan apakah media yang digunakan layak serta efisien tidak dengan materi yang diajarkan. Pengujian dilakukan dengan lembar yang berisi petunjuk untuk menilai suatu pembelajaran yang berupa angket yang dapat mengukur penilaian bersamaan dengan E-Book yang akan diimplementasikan oleh guru.

Tabel 2. Hasil dari Media E-Book yang Sudah dicobakan oleh Guru

Bagian	Persentase (%)	Hasil
Kualitas Tampilan Serta Tampilan	87%	Sangat Layak dan Efisien
Menguji Komponen	85%	Layak
Rata-rata	82%	Sangat Layak dan Efisien

Berdasarkan dari hasil media E-Book yang sudah dicobakan oleh guru, terdapat 2 kriteria yang digunakan untuk penilaian. Bagian kualitas bentuk serta tampilan yang memperoleh persentase 87% dideskripsikan dalam hasil sangat layak dan efisien. Sedangkan bagian menguji komponen memperoleh persentase 85% sehingga masuk dalam hasil layak. Rata-rata persentasenya adalah dari hasil media E-Book yang sudah dicobakan oleh guru adalah 82%, dapat disimpulkan hasil dari bagian media diatas termasuk ke dalam kategori sangat layak dan efisien.

Tabel 3. Hasil dari Media E-Book yang Sudah dicobakan oleh Seseorang yang Memiliki Kompetensi Terhadap Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Bagian	Persentase (%)	Hasil
Kelayakan Isi Materi dengan Tujuan Pembelajaran	85%	Layak
Kelayakan Penyampaian Materi	77%	Layak
Kebahasaan dan Kosa Kata	86%	Sangat Layak dan Efisien
Rata-rata	80%	Layak

Berdasarkan dari hasil media E- Book yang sudah dicobakan oleh seseorang yang memiliki kompetensi terhadap materi kegiatan Ekonomi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diatas, ada 3 bagian yang digunakan untuk penilaian. Bagian yang pertama kelayakan isi materi dengan tujuan pembelajaran yaitu mendapatkan persentase 85% hasilnya termasuk layak. Selanjutnya bagian kelayakan penyampaian materi mendapatkan persentase 77% hasilnya termasuk layak, dan bagian yang terakhir yaitu kebahasaan dan Kosa Kata mendapatkan persentase 86% dengan hasil yang sangat layak dan efisien. Maka rata-rata persentase hasil media E-Book yang sudah dicobakan oleh seseorang yang memiliki kompetensi terhadap materi kegiatan Ekonomi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memperoleh nilai 80%, sehingga dapat disimpulkan kembali berdasarkan bagian media diatas termasuk ke dalam kategori layak.

Kelebihan media pembelajaran *Google Sites* yang dikembangkan pada penelitian ini terletak pada tampilan yang dikembangkan secara menarik dengan memperhatikan warna dan *background* yang menarik, dimana membuat peserta didik semakin tertariik dalam menggunakan media. Media pembelajaran *Google Sites* ini juga media yang memiliki aspek dengan menyesuaikan gaya belajar siswa secara auditori, visual, dan kinestetik. Selain itu, media pembelajaran *Google Sites* ini bersifat praktis, dimana bisa digunakan dengan teknologi berupa *smartphone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, di balik kelebihan dari media yang dikembangkan, media pembelajaran *Web Google Sites* ini juga memiliki kekurangan yaitu media hanya bisa digunakan saat diakses dengan internet yang aktif kuota datanya, sehingga apabila tidak terdapat kuota data, maka media pembelajaran ini tidak dapat digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil yang kita teliti, media pengembangan berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPS kelas 4 Sekolah Dasar ini merupakan pengembangan dari hasil berupa E-Book dalam sebuah media pembelajaran. Sehingga peserta didik tertarik terkait media pembelajaran *Google Sites* yang bisa meningkatkan gaya belajar peserta didik, jadi untuk itu kesimpulan yang kita ambil adalah media pembelajaran *Google Sites* sangat layak untuk diajarkan dalam Sekolah Dasar untuk saat ini.

REFERENSI

- Ajizah, I., & Huda, M. N. (2020). Tpack Sebagai Bekal Guru Pai Di Era Revolusi Industri 4.0. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 333–352. <https://doi.org/10.21274/taalum.2020.8.2.333-352>
- Firmansyah, Y., Sudarman, Partha, M. N., & Rahayu, V. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 5. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/prospek>
- Hanikah, Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Zulaikah, Shofa, G. Z., Pratama, A., Mauliana, R., & Saputra, I. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Buku Digital (E-Book) Terhadap Minat Dan Kebiasaan Membaca Mahasiswa Universitas Nurul Huda. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (jupe2)*, 2(2), 305–317. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v2i2.354>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran* (Vol. 5, Issue 7). <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>