



## **Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Seni Budaya & Prakarya**

**Muh. Ilham Hidayat Arifin<sup>1</sup>; Awaluddin Muin<sup>2</sup>; Awal Nur<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

<sup>1</sup>Correspondence Email: [ukhykanti@gmail.com](mailto:ukhykanti@gmail.com)

### **Article Info**

**Received:** December 06, 2025

**Accepted:** March 11, 2026

**Published:** March 30, 2026

### **Keywords**

Creative Teaching Materials;  
Google Sites;  
SBDP;  
Primary School;

### **Abstract**

*This study aims to develop and determine the feasibility of creative teaching materials based on Google Sites for SBDP learning for fifth-grade elementary school students. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the Alessi & Trollip model, which consists of three stages: analysis of teaching material needs and content, teaching material design, and teaching material development, which includes expert validation and limited product testing. The subjects of this study were fifth-grade students at Jompie 136 Public Elementary School in Bone Regency. The results of the expert validation assessment for the suitability of the teaching materials were 90.5%. The results of the material validation using the Gregory technique obtained a score of 1.00 with a category of very high validity. The results of the student response assessment were 90% and the results of the teacher's practicality sheet were 94%. In conclusion, these creative teaching materials based on Google Sites are declared suitable for use.*

Kata Kunci	Abstrak
Bahan Ajar Kreatif; Google Sites; SBDP; Sekolah Dasar;	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar kreatif berbasis google sites pada pembelajaran SBDP untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&amp;D) dengan model Alessi &amp; Trollip yang terdiri dari tiga tahapan: analisis kebutuhan dan konten materi bahan ajar, perancangan bahan ajar, pengembangan bahan ajar yang mencakup validasi ahli dan uji coba produk terbatas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 136 Jompie Kabupaten Bone. Hasil penilaian validasi ahli media untuk kelayakan bahan ajar sebesar 90,5%, Hasil validasi materi menggunakan teknik Gregory memperoleh nilai 1.00 dengan kategori validitas sangat tinggi. Hasil penilaian respon siswa sebesar 90% dan hasil lembar kepraktisan guru sebesar 94%. Kesimpulannya, bahan ajar kreatif berbasis google sites ini dinyatakan layak untuk digunakan.</i></p>

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu instrumen strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan potensi intelektual, emosional, dan kreatif peserta didik. Dalam konteks pembangunan manusia, pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga berfungsi untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan adaptif yang diperlukan dalam menghadapi perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Perkembangan teknologi informasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan terhadap paradigma pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), tetapi bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan kualitas proses belajar, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (Tiarani, 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi peserta didik adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Pembelajaran SBDP bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap seni dan budaya serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasi secara kreatif melalui berbagai aktivitas

seni. Pembelajaran seni yang efektif tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas dan kemampuan estetis secara optimal. Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran seni di sekolah dasar masih sering menghadapi kendala seperti keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Zahra, 2024)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran digital memungkinkan penyajian materi secara lebih interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif karena memanfaatkan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video (Desika & Putra, 2025)

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai platform berbasis web mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu platform yang memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran adalah *Google Sites*. *Google Sites* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola halaman web secara mudah tanpa memerlukan kemampuan pemrograman khusus (Putri, 2024). Platform ini memungkinkan integrasi berbagai jenis konten pembelajaran seperti dokumen, video, gambar, serta tautan ke berbagai sumber belajar digital sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Maharani dkk., 2024)

Penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran juga dinilai mampu meningkatkan kreativitas serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan mandiri sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan eksploratif (Chafshah dkk., 2024). Selain itu, pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena memungkinkan penyajian materi yang lebih kontekstual dan interaktif (Anik Wahyunigtyas & Triwahyuni, 2025). Pemanfaatan *Google Site* dengan tepat mampu membuat siswa

berpikir kritis, kreatif, dan logis sesuai dengan ciri dari pembelajaran pada abad 21 (Maharani dkk., 2024)

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE terbukti memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran (Sanoval dkk., 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan literasi sains peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan mudah diakses (Purba dkk., 2025).

Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* juga dinilai efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Zulemil & Wulandari, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (Wulandari dkk., 2022).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan potensi pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran digital, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran sains, matematika, atau pendidikan agama. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan bahan ajar berbasis *Google Sites* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, karakteristik pembelajaran seni yang menekankan kreativitas, ekspresi, serta pengalaman estetis sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

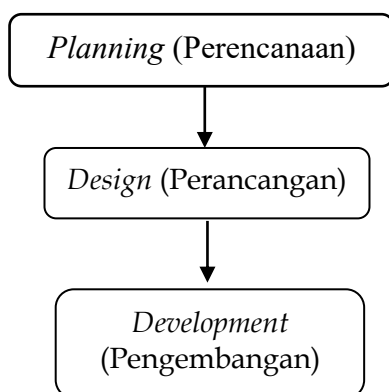
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar kreatif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) bagi siswa kelas V di SD Negeri 136 Jompie, Kecamatan Ulaweng, Kabupaten Bone. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya pengalaman belajar seni, serta mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

## B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model Alessi & Trollip. Model Alessi & Trollip merupakan model pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yakni perencanaan, desain, dan pengembangan (Lahinta & Latief, 2025). Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas V SD Negeri 136 Jompie Tahun ajaran 2024/2025. Produk yang dikembangkan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* yang berisi materi ajar, video pembelajaran, absensi, info grafis, dan kuis interaktif.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk ahli media, ahli materi, respon siswa dan respon guru menggunakan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik *gregory* untuk validasi materi dan analisis deskriptif dengan menghitung rata-rata skor menggunakan rumus rerata skor untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun tahapan penelitian yang digunakan dengan menggunakan model pengembangan media Alessi & Trollip sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian Alessi & Trollip (Ulandari & Syawaluddin, 2022)

Pada tahap perencanaan, Peneliti menentukan ruang lingkup yakni materi pembelajaran yang kemudian akan digunakan dalam bahan ajar. Setelah itu, dilanjutkan dengan menganalisis dan melihat karakteristik peserta didik tepatnya siswa kelas V SD Negeri 136 Jompie. Pada tahap perancangan, peneliti membuat sebuah rancangan produk berupa *flowchart* dan *storyboard*. Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan yang sebelumnya telah dirancang dan disesuaikan

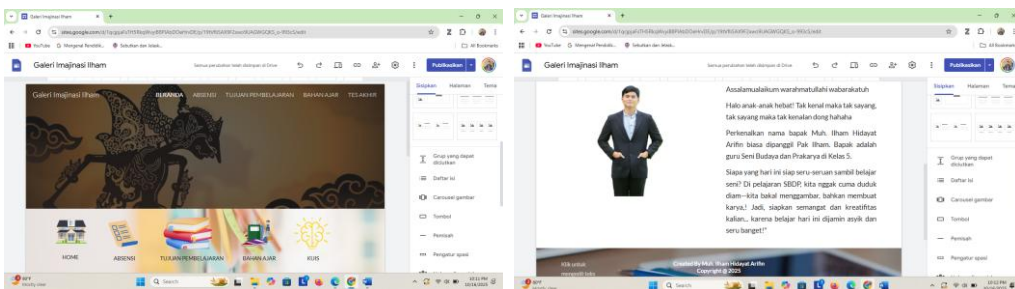
dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil analisis mendalam terkait bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan ini juga meliputi pembuatan produk, uji alpha, revisi, uji beta, dan revisi akhir.

**C. Hasil dan Pembahasan**

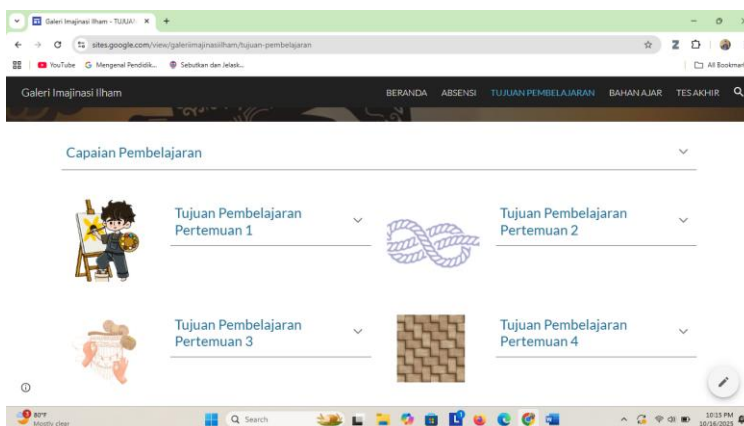
**1. Hasil**

Hasil penelitian ini menghasilkan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* pada mata pelajaran SBDP dengan materi prinsip ritme dalam seni rupa, karya seni ikatan, makrame, dan anyaman. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip. Model ini menggunakan tiga tahap penting dalam mengembangkan dan menghasilkan produk yang lebih baik yaitu *planning*, *design*, dan *development*.

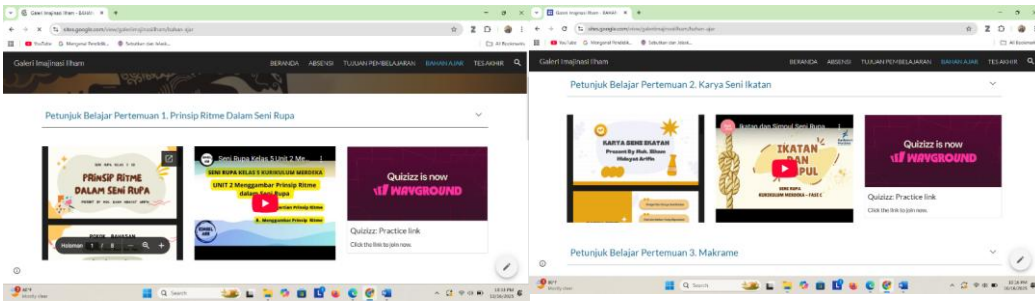
Berikut ini hasil pengembangan produk bahan ajar kreatif berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip.



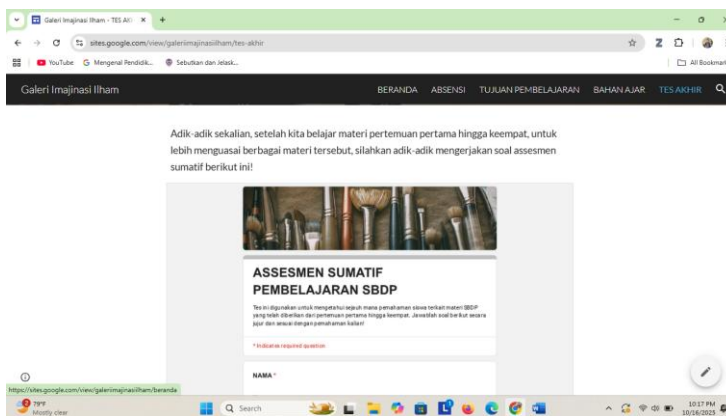
Gambar 1. Tampilan halaman awal Bahan Ajar



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Materi ajar, Video Pembelajaran, dan kuis untuk materi prinsip ritme seni rupa, karya seni ikatan, makrame, dan anyaman



Gambar 5. Tes Akhir (Assesmen Sumatif)

## Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

### a. Uji Alpha

Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan peneliti dalam proses pembelajaran di kelas merupakan tujuan dari Uji Alpha yang dilakukan oleh ahli yang sudah berkompeten pada bidangnya. Terdapat empat aspek kriteria yang dinilai dalam tahap uji alpha, yaitu aspek tampilan media, aspek navigasi & interaktivitas, aspek kualitas teknis, dan aspek kelayakan media. Berikut merupakan perolehan penilaian uji alpha pada tiap aspek penelitian dan secara keseluruhan aspek.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Uji Alpha

Aspek yang dinilai	Skor
Aspek tampilan media	4,6
Aspek navigasi & interaktivitas	4,3
Aspek kualitas teknis	4,6
Aspek kelayakan media	4,6
<b>Jumlah skor</b>	<b>18,1</b>
<b>Rata-rata Skor Keseluruhan</b>	<b>4,525</b>

Skor rata-rata yang diperoleh dari penilaian validator kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase kriteria kelayakan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

$$\frac{4,525}{5} \times 100\% = 90,5\%$$

Berdasarkan hasil uji alpha, bahan ajar kreatif berbasis *google sites* mendapatkan nilai 4,525 dari skor ideal 5 untuk keseluruhan aspek penilaian. Kemudian, dari konversi skor ke dalam bentuk persentase kriteria kelayakan diperoleh 90,5% dengan kriteria “Sangat Layak”.

**b. Hasil Uji Alpha dan Uji Beta Menggunakan Teknik Gregory**

Selain aspek tampilan, aspek materi juga diperlukan uji kualitas dan kelayakannya guna mengetahui apakah materi di dalam media yang dikembangkan telah sesuai. Hasil Uji Alpha dan Uji Beta dilakukan menggunakan teknik Gregory oleh dua orang ahli Perolehan nilai pada tiap aspek penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Uji Beta

No	Indikator	Ahli/Skor		Tabulasi
		I	II	
1	Materi sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran SBDP Kelas V	4	5	D
2	Materi bebas dari kesalahan fakta, konsep, maupun teori	5	4	D
3	Tingkat kedalaman	5	4	D

No	Indikator	Ahli/Skor		Tabulasi
		I	II	
	sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa			
4	Materi disajikan runtut, terstruktur, dan logis	5	5	D
5	Materi saling terkait antara satu subbab dengan subbab lainnya	4	5	D
6	Bahasa sederhana, komunikatif, sesuai tingkat pemahaman siswa SD	4	4	D
7	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	4	5	D
8	Materi dikaitkan dengan lingkungan dan pengalaman belajar siswa	4	4	D
9	Materi sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan kurikulum terbaru	5	5	D
10	Disediakan contoh konkret, ilustrasi/gambar pendukung yang jelas	3	4	D
11	Terdapat soal/tugas yang mendukung penguatan pemahaman	4	4	D
12	Materi mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa	5	5	D

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa kedua ahli setuju dengan materi yang telah dikembangkan oleh peneliti dibuktikan dengan tabulasi D berdasarkan teknik Gregory. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam rumus teknik Gregory. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

$$V_c = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{0+0+0+12} = 1$$

Berdasarkan hasil uji beta diperoleh nilai 1 yang menunjukkan bahwa bahan ajar kreatif berbasis *google sites* berdasarkan penilaian aspek kesesuaian materi, penyajian materi, kelayakan materi, dan pendukung pembelajaran dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

**c. Hasil Angket Respon Siswa & Lembar Kepraktisan Guru**

Uji coba kelompok kecil merupakan simulasi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* yang bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari pengguna bahan ajar. Tahapan uji coba dilakukan untuk mendapatkan data terkait respon pengguna (guru dan siswa) atas kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Angket siswa dan lembar kepraktisan guru kemudian dianalisis, apabila salah satu aspek tidak terpenuhi dan mendapat respon negatif maka bahan ajar kreatif berbasis *google sites* perlu untuk direvisi. Perolehan tanggapan siswa dan guru masing-masing terbagi ke dalam 5 kriteria kelayakan mengacu pada Tabel 2. yaitu sangat layak dengan rentang 81% - 100%, layak dengan rentang 61% - 80%, cukup layak dengan rentang 41% - 60%, tidak layak dengan rentang 21% - 40%, dan sangat tidak layak dengan rentang 0 - 20%. Dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi angket siswa dan lembar kepraktisan guru pada uji coba produk kelompok kecil.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Skor Keseluruhan
1	Saya merasa pembelajaran SBDP lebih menarik jika menggunakan bahan ajar berbasis teknologi.	59
2	Saya tidak membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses melalui internet atau HP.	51
3	Selama ini bahan ajar yang digunakan	56

No	Butir Penilaian	Skor Keseluruhan
	guru sudah cukup kreatif.	
4	Saya tidak mengalami kesulitan memahami materi SBDP hanya dari buku cetak.	53
5	Saya ingin bahan ajar yang memuat gambar, video, dan musik secara bersamaan.	52
6	Bahan ajar berbasis Google Sites sulit diakses melalui HP/Laptop.	55
7	Tampilan bahan ajar menarik dan membuat saya semangat belajar.	57
8	Materi yang disajikan tetap sulit dipahami meskipun dilengkapi gambar dan video.	50
9	Saya lebih cepat memahami pelajaran SBDP dengan bahan ajar Google Sites.	55
10	Bahan ajar ini tidak membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.	54
11	Saya merasa lebih termotivasi belajar SBDP dengan adanya bahan ajar Google Sites.	53
12	Saya tidak merasa tertarik membuka bahan ajar jika disajikan dalam bentuk Google Sites.	51
13	Bahan ajar Google Sites membantu saya belajar secara mandiri di rumah.	55
14	Saya tidak terbantu dengan adanya gambar, video, atau musik dalam bahan ajar.	49
15	Saya merasa bahan ajar berbasis <i>Google Sites</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	55
16	Saya merasa bosan menggunakan bahan ajar berbasis <i>Google Sites</i> .	50
17	Saya bisa belajar ulang materi SBDP dengan mudah melalui bahan ajar <i>Google Sites</i> .	57
18	Saya merasa bahan ajar <i>Google Sites</i> kurang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar saya.	52

No	Butir Penilaian	Skor Keseluruhan
19	Bahan ajar <i>Google Sites</i> membantu saya memahami materi yang sulit dipelajari dari buku cetak.	57
20	Menurut saya, tidak ada perbedaan belajar dengan bahan ajar <i>Google Sites</i> maupun tanpa bahan ajar tersebut.	59
<b>Jumlah</b>		<b>1080</b>

Adapun Hasil respon siswa terhadap kelayakan bahan ajar berbasis google site sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1080}{1200} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil dari data angket respon siswa memperoleh nilai persentase 90% yang berdasarkan kriteria interpretasi bermakna sangat layak.

Tabel 4. Rekapitulasi Lembar Kepraktisan Guru Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Keseluruhan
1	Kemudahan penggunaan	Bahan ajar mudah diakses melalui perangkat (HP/Laptop) Guru mudah menggunakan fitur-fitur <i>google sites</i>	10
2	Efisiensi waktu	Bahan ajar membantu menghemat waktu persiapan pembelajaran Proses Kesesuaian dengan materi penyampaian materi lebih cepat dan efektif	8
3	Kesesuaian dengan materi	Materi yang disajikan sesuai dengan KD/Tujuan pembelajaran SBDP Konten bahan ajar mendukung pencapaian	10

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Keseluruhan
		kompetensi siswa	
4	Kemenarikan tampilan	Tampilan ajar menarik dan memotivasi siswa untuk belajar Bahan ajar menggunakan kombinasi teks, gambar, dan media interaktif dengan baik	9
5	Kebermanfaatan	Bahan ajar membantu guru dalam menyampaikan secara jelas Bahan ajar memudahkan siswa memahami materi	10
<b>Jumlah</b>			<b>47</b>

Adapun hasil kepraktisan produk bahan ajar kreatif berbasis *Google Sites* sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Nilai persentase dari lembar kepraktisan guru untuk produk bahan ajar kreatif berbasis *google sites* adalah 94% pada kriteria interpretasi bermakna "Sangat Layak".

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar kreatif berbasis Google Sites pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi berbasis web mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran merupakan bagian dari transformasi pendidikan di era digital yang menuntut adanya inovasi dalam penyediaan sumber belajar yang adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21.

Hasil penilaian dari validasi ahli media diperoleh rata-rata nilai persentase 90,5 % dengan kategori sangat layak dan tanpa revisi. Validasi ahli materi dengan dua orang validator menggunakan teknik Gregory memberikan nilai rata-rata 1,00 dengan kategori validasi tinggi. Sedangkan uji coba terbatas diperoleh hasil respon siswa dan uji kepraktisan guru diperoleh nilai masing-masing sebesar 90% dan 95% dengan kategori sangat layak.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Media digital memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai bentuk ekspresi seni secara lebih luas sehingga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan kreatif dan imajinatif (Chafshah dkk., 2024).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran saat ini menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar yang lebih bermakna antara siswa dengan materi pembelajaran (Purba dkk., 2025).

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa bahan ajar berbasis *Google Sites* memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Kemudahan akses merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran digital. Platform berbasis web memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Fleksibilitas ini sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang bersifat mandiri dan berkelanjutan.

Penggunaan bahan ajar digital juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar. Melalui platform *Google Sites*, siswa dapat secara aktif mengeksplorasi materi pembelajaran, melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar, serta mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri. Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam proses pembelajaran (Schindler dkk., 2021).

Lebih lanjut, pengembangan bahan ajar berbasis *Google Sites* juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk multimedia dan dilengkapi dengan aktivitas pembelajaran

interaktif memungkinkan siswa untuk melakukan analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap informasi yang diperoleh. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) pada peserta didik (Voogt & Roblin, 2022).

#### D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar kreatif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) siswa kelas V sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang meliputi tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan pembelajaran, penyusunan desain media berupa *flowchart* dan *storyboard*, serta pengembangan bahan ajar berbasis web menggunakan platform *Google Sites*.

Hasil validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi menggunakan teknik *Gregory* memperoleh nilai 1,00 yang menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang sangat baik dengan persentase sebesar 90%, serta hasil penilaian kepraktisan oleh guru sebesar 94% yang menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan bahan ajar dapat menjadi strategi inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar ini terhadap peningkatan hasil belajar atau kreativitas siswa melalui penelitian eksperimen dengan cakupan sampel yang lebih luas.

#### Ucapan Terima kasih

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah memberikan kontribusi dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

#### Referensi

Anik Wahyunigtyas, & Triwahyuni, E. (2025). Learning Media Based on Google Sites to Improve Critical Thinking in Senior High School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(2), 289–301. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i2.99322>

- Chafshah, N. A., Pahrudin, A., & Jatmiko, A. (2024). Integrasi Teknologi dan Media Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 267–275. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19887>
- Desika, F., & Putra, R. E. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 1(1).
- Lahinta, A., & Latief, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo. *Journal Of Information Technology Education*, 5(1), 56–62.
- Maharani, P., Risidanto, E., & Setiawan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 31–42. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17458>
- Purba, S. T., Apriliani, A., & Damanik, R. (2025). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Flipped Classroom untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *KONSTRUKTIVISME: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 439–448. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.4643>
- Putri, M. (2024). Penggunaan Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tifani*, 4(3), 112–119.
- Sanoval, M. H., Nasrulloh, I., & Susila, A. A. R. (2025). *Pengembangan Google Sites untuk Web Pembelajaran di SMKN 3 Garut*. 10.
- Schindler, L., Burkholder, G., Morad, O., & Marsh, C. (2021). Computer-Based Technology and Student Engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–28. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103978>
- Voogt, J., Knezek, G., Christensen, R., & Lai, K. W. (2022). Developing Technology Integration in Teacher Education. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1–20. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104518>
- Tiarani, S. D. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Pembelajaran di Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 329–343.
- Ulandari, R., & Syawaluddin, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto. *Pinisi Journal Of Education*, 2(5), 106–114.
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi Digital sebagai Faktor Penentu Prestasi Akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.11925>

- Zahra, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6238-6251.
- Zulemil, P. A., & Wulandari, Fikhen Tri. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Melalui Google Sites pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 289–298. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33971>

