



INOVASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *GOOGLE SITES* DALAM MENGAKOMODASI GAYA BELAJAR YANG BERAGAM PADA MURID SMP KELAS VII

Binti Mar'atus Sholihah¹, Toto Nusantara²

Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang^{1,2}

e-mail: binti.maratus.25317474@students.um.ac.id¹, toto.nusantara.fmipa@um.ac.id²

Diterima: 16/7/2026; Direvisi: 26/7/2026; Diterbitkan: 16/8/2026

ABSTRAK

Keberagaman karakteristik belajar murid menuntut media pembelajaran IPS yang tidak berhenti pada satu cara penyajian. Kondisi kelas VII-D SMP Negeri 25 Malang memperlihatkan penggunaan buku paket, penjelasan lisan, dan video yang relatif berulang, sehingga pilihan murid dalam berinteraksi dengan materi masih terbatas. Penelitian ini mendeskripsikan desain media IPS berbasis *Google Sites* yang mengakomodasi keberagaman karakteristik belajar murid kelas VII, mengetahui tingkat kevalidannya berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian dan respons pengguna. Pengembangan dilakukan melalui *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, melibatkan 28 murid kelas VII-D. Informasi penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, dan angket respons murid, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Produk mengintegrasikan teks, gambar, infografis, video, *Padlet*, *Wordwall*, dan *Zep Quiz*. Validasi ahli media mencapai 99% (sangat valid dan sangat layak), sedangkan ahli materi memperoleh 80% (valid dan layak); respons murid mencapai 86% (sangat baik). Temuan tersebut menempatkan media yang dikembangkan sebagai alternatif digital yang layak untuk mendukung pembelajaran IPS dengan pengalaman belajar yang lebih beragam.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Google Sites, Gaya Belajar*

ABSTRACT

The diversity of students' learning characteristics calls for social studies learning media that does not rely on a single mode of presentation. The condition of Class VII-D at SMP Negeri 25 Malang revealed the use of textbooks, oral explanations, and relatively repetitive videos, limiting students' opportunities to interact with learning materials in different ways. This study describes the design of *Google Sites*-based social studies learning media that accommodates the diverse learning characteristics of seventh-grade students, determines its validity based on assessments by media and subject-matter experts, and examines its feasibility based on assessments and user responses. The development employed *Research and Development* (R&D) using the ADDIE model, comprising *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*, and involved 28 students from Class VII-D. Data were collected through observations, interviews, a needs-analysis questionnaire, expert validation sheets, and student response questionnaires, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The product integrates text, images, infographics, videos, *Padlet*, *Wordwall*, and *Zep Quiz*. Media expert validation reached 99% (very valid and highly feasible), while subject-matter expert validation reached 80% (valid and feasible); student responses reached 86% (very





good). These findings position the developed media as a feasible digital alternative for supporting social studies learning through more diverse learning experiences.

Keywords: *Learning Media, Google Sites, Learning Styles*

PENDAHULUAN

Perbedaan cara murid memahami materi menjadi persoalan yang langsung berhadapan dengan desain pembelajaran di kelas. Sebagian murid lebih mudah menangkap informasi melalui tampilan visual, sedangkan yang lain terbantu oleh penjelasan lisan, aktivitas, atau interaksi langsung dengan materi. Dalam konteks pendidikan yang terus berhadapan dengan tuntutan perubahan, kemampuan pembelajaran merespons keragaman tersebut turut berkaitan dengan upaya membangun kualitas manusia dan daya saing bangsa (Sanga & Wangdra, 2023). Wahyuni (2022) mengaitkan gaya belajar dengan kemampuan peserta didik dalam menerima dan mengembangkan proses belajar, sementara Dasep et al. (2023) menempatkan pengenalan karakteristik belajar sebagai pertimbangan guru dalam menentukan strategi pembelajaran.

Kebutuhan terhadap variasi penyajian semakin terasa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah menengah pertama. Materi IPS mempertemukan murid dengan peristiwa, tokoh, hubungan sosial, dan konteks kehidupan masyarakat yang tidak selalu mudah dipahami melalui uraian verbal. Perkembangan lingkungan digital memungkinkan guru memperluas cara penyampaian materi dengan memadukan sumber dan bentuk informasi dalam satu pengalaman belajar. Kulsum dan Muhid (2022) mengaitkan perkembangan era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, sedangkan Aisyah et al. (2024) menunjukkan bahwa teknologi dapat membuka ruang bagi pembelajaran IPS yang lebih selaras dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

Keragaman penyajian tersebut menemukan landasan yang relevan dalam *multimodal learning*, ketika informasi tidak disampaikan melalui satu bentuk representasi saja. Teks, gambar, infografis, video, dan aktivitas digital dapat membentuk jalur interaksi yang berbeda antara murid dan materi pembelajaran. Olvah et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan beragam media dalam perspektif *multimodal literacy* dapat memperkaya pengalaman peserta didik ketika berinteraksi dengan informasi, sedangkan Trinova et al. (2025) mengaitkan perpaduan media cetak, audiovisual, dan teknologi komputer dengan inovasi pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, nilai sebuah media tidak hanya terletak pada banyaknya komponen yang tersedia, tetapi pada bagaimana komponen tersebut dirangkai agar dapat digunakan secara terpadu dalam proses belajar.

Dalam kebutuhan seperti itu, *Google Sites* dapat ditempatkan sebagai lingkungan yang mengorganisasikan berbagai komponen pembelajaran secara terhubung. Materi, gambar, video, tautan, dan aktivitas dapat disusun dalam halaman yang saling berkaitan sehingga platform berfungsi lebih dari sekadar ruang penyimpanan materi. Saputra et al. (2023) menunjukkan pengembangan media berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran IPS, sedangkan Rismawati dan Tyas (2025) menggunakannya untuk mengembangkan media interaktif pada materi sistem pencernaan. Lindra et al. (2025) juga mengembangkan media berbasis *Google Sites* dengan perhatian pada motivasi belajar, sehingga platform tersebut masih memungkinkan dirancang untuk kebutuhan pembelajaran yang lebih spesifik dan beragam.

Ruang tersebut menjadi semakin jelas ketika pengembangan *Google Sites* diarahkan pada pembelajaran IPS tingkat SMP dengan mempertimbangkan karakteristik belajar murid. Penelitian Saputra et al. (2023) berada pada konteks pembelajaran IPS sekolah dasar, sedangkan Rismawati dan Tyas (2025) mengembangkan media untuk materi sistem pencernaan pada



peserta didik sekolah dasar. Adapun Lindra et al. (2025) menempatkan motivasi belajar sebagai fokus pengembangan, bukan keberagaman karakteristik belajar sebagai dasar untuk mengatur variasi representasi dan aktivitas. Penelitian ini mengisi ruang tersebut dengan menempatkan *Google Sites* sebagai pusat navigasi yang menghubungkan materi, aktivitas, dan evaluasi dalam satu lingkungan pembelajaran IPS tingkat SMP.

Konteks kebutuhan itu ditemukan pada pembelajaran IPS kelas VII-D SMP Negeri 25 Malang melalui observasi dan analisis kebutuhan. Kegiatan belajar masih banyak bertumpu pada buku paket dan penjelasan guru, sementara video yang telah digunakan sebagai media tambahan belum sepenuhnya menghadirkan pengalaman yang bervariasi karena penggunaannya relatif berulang. Identifikasi kebutuhan juga memperlihatkan adanya keberagaman kecenderungan belajar murid yang belum sepenuhnya diikuti dengan variasi media dan aktivitas untuk mengeksplorasi materi melalui bentuk informasi yang berbeda. Persoalan yang muncul dengan demikian bukan sekadar keterbatasan penggunaan teknologi, tetapi belum selarasnya pilihan media dengan keragaman kebutuhan belajar murid.

Penelitian ini merespons kondisi tersebut melalui pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Google Sites* yang menghubungkan teks, infografis, poster edukatif, video pembelajaran, ruang diskusi melalui *Padlet*, serta evaluasi interaktif menggunakan *Zep Quiz* dan *Wordwall*. Berbagai komponen tersebut disusun sebagai satu alur pembelajaran agar murid dapat berinteraksi dengan materi melalui bentuk informasi dan aktivitas yang lebih beragam. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi komponen tersebut untuk merespons kebutuhan pembelajaran IPS dan keberagaman karakteristik belajar murid, bukan semata-mata pada penggunaan *Google Sites*, sejalan dengan pemanfaatan beragam media dalam pendekatan *multimodal learning* (Olvah et al., 2024; Trinova et al., 2025). Atas dasar itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan desain media pembelajaran IPS berbasis *Google Sites* yang mengakomodasi keberagaman karakteristik belajar murid kelas VII, (2) mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta (3) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian dan respons pengguna.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Google Sites* dilaksanakan pada Mei 2026 dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE. Alur pengembangannya tidak hanya diarahkan pada menghasilkan produk digital, tetapi dimulai dari pembacaan terhadap kondisi belajar murid yang menjadi dasar pengambilan keputusan pada tahap berikutnya. Pada tahap *Analysis*, informasi dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru dan murid, serta angket analisis kebutuhan untuk memetakan persoalan pembelajaran dan keberagaman karakteristik belajar murid. Hasil pemetaan tersebut kemudian diterjemahkan pada tahap *Design* ke dalam rancangan struktur materi, tampilan, navigasi, aktivitas, dan evaluasi yang akan ditempatkan dalam *Google Sites*. Subjek yang terlibat dalam proses pengembangan dan penggunaan produk berjumlah 28 murid kelas VII-D SMP Negeri 25 Malang.

Rancangan yang telah disusun selanjutnya diwujudkan pada tahap *Development* menjadi media yang memadukan teks, gambar, infografis, video pembelajaran, ruang diskusi melalui *Padlet*, serta evaluasi interaktif menggunakan *Wordwall* dan *Zep Quiz*. Sebelum digunakan oleh murid, produk terlebih dahulu ditelaah melalui lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh gambaran mengenai validitas serta kelayakannya. Produk yang memenuhi kriteria kemudian diterapkan pada pembelajaran IPS kelas VII-D dengan melibatkan 28 murid



sebagai pengguna. Pada tahap *Implementation*, murid mengakses media melalui tautan *Google Sites*, mengeksplorasi materi, mengikuti aktivitas pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengerjakan evaluasi yang tersedia. Rangkaian kegiatan tersebut menjadi bagian dari model ADDIE yang dilanjutkan dengan tahap *Evaluation* untuk melihat respons murid setelah mereka menggunakan media.

Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket analisis kebutuhan, dan angket respons murid yang menggunakan skala Likert. Penilaian kuantitatif diolah secara deskriptif melalui persentase pencapaian skor untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media, sedangkan informasi kualitatif dari observasi, wawancara, serta masukan validator digunakan sebagai pertimbangan dalam penyempurnaan produk. Media ditetapkan memenuhi kriteria kelayakan apabila memperoleh persentase minimal 61% sesuai kriteria yang digunakan dalam penelitian. Pada tahap *Evaluation*, angket respons diberikan kepada murid setelah penggunaan media untuk memperoleh gambaran penerimaan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil keseluruhan analisis kemudian digunakan untuk menetapkan kelayakan akhir media sekaligus mengidentifikasi bagian yang masih dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *Google Sites* dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan menghasilkan data dan produk yang digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran untuk murid kelas VII-D SMP Negeri 25 Malang. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran IPS di kelas VII-D serta mengidentifikasi kebutuhan belajar murid. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah dengan guru sebagai sumber utama penyampaian materi. Selain itu, media video telah digunakan dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya dilakukan secara berulang sehingga diperlukan variasi media yang lebih beragam. Berdasarkan hasil analisis tersebut, pengembangan media diarahkan pada penyediaan materi dan aktivitas pembelajaran dalam beberapa bentuk representasi digital.

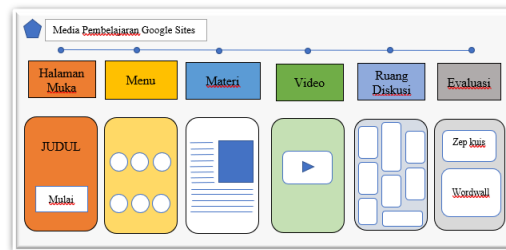
Tahap *Analysis*

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi langsung pada pembelajaran IPS di kelas VII-D SMP Negeri 25 Malang. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan penjelasan lisan guru sebagai sumber utama pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa guru telah menggunakan video pembelajaran sebagai media tambahan, tetapi penggunaannya relatif sering sehingga murid menunjukkan tanda-tanda kebosanan selama pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan struktur dan komponen media yang dikembangkan.

Tahap *Design*

Tahap *Design* menghasilkan rancangan awal media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Rancangan tersebut meliputi struktur halaman, menu utama, susunan materi, komponen aktivitas, dan bagian evaluasi yang akan dikembangkan. Struktur awal media disusun agar

seluruh komponen pembelajaran dapat diakses melalui satu halaman utama. Rancangan *prototype* media ditunjukkan pada Gambar 1.

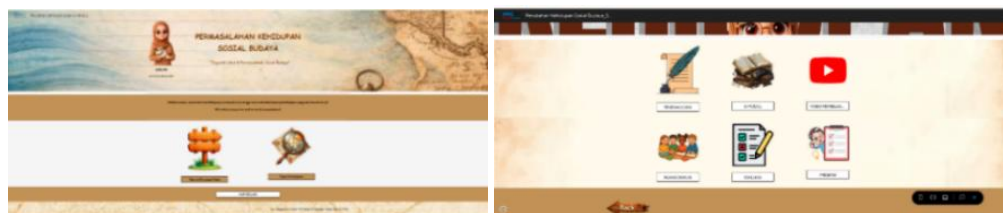


Gambar 1. Rancangan *Prototype* Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Gambar 1 menunjukkan rancangan awal media yang terdiri atas halaman muka dan beberapa menu pembelajaran. Struktur tersebut menjadi acuan dalam pengembangan halaman materi, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi. Setiap menu dirancang sebagai bagian yang saling terhubung dalam media pembelajaran. Rancangan ini selanjutnya diwujudkan menjadi produk media pada tahap *Development*.

Tahap *Development*

Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan rancangan *prototype* menjadi produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Produk yang dihasilkan memiliki halaman muka, menu utama, materi pembelajaran, aktivitas, serta evaluasi interaktif. Tampilan halaman muka dan menu utama media yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 2. Penyajian kedua tampilan tersebut dalam satu gambar dimaksudkan untuk memperlihatkan hubungan antara halaman pembuka dan struktur navigasi media.



Gambar 2. Tampilan Halaman Muka dan Menu Utama *Google Sites*

Gambar 2 menunjukkan halaman muka media dengan tampilan visual yang menggunakan unsur peta dan ilustrasi yang berkaitan dengan konteks sejarah dan sosial budaya dan menunjukkan menu utama yang memuat pilihan ruang pembelajaran yang dapat diakses oleh murid. Menu tersebut menjadi bagian navigasi untuk menuju materi dan aktivitas yang tersedia dalam media. Setelah halaman muka dan menu utama dikembangkan, materi pembelajaran ditempatkan pada halaman yang terhubung dengan menu tersebut.

Materi pembelajaran disusun menggunakan kombinasi teks, gambar, infografis, dan informasi pendukung mengenai tokoh pahlawan dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap bagian materi disusun dalam halaman yang dapat diakses melalui menu yang tersedia. Selain penyajian materi, media juga memuat bagian yang memberikan kesempatan kepada murid

untuk mengakses informasi tambahan melalui tombol yang tersedia. Tampilan materi pembelajaran yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Materi Pembelajaran pada *Google Sites*

Gambar 3 memperlihatkan halaman materi yang memuat teks, gambar, infografis, serta bagian informasi tambahan. Pada bagian “Pahlawan Penjuru Nusantara”, murid dapat memilih tombol yang tersedia untuk memperoleh informasi mengenai tokoh yang ditampilkan. Seluruh komponen tersebut ditempatkan pada halaman materi dalam media *Google Sites*. Selain materi pembelajaran, produk juga dilengkapi dengan halaman evaluasi menggunakan *Wordwall* dan *Zep Quiz*.

Halaman evaluasi dikembangkan sebagai bagian akhir dari rangkaian pembelajaran dalam media. Evaluasi memuat petunjuk penggunaan dan aktivitas berupa permainan atau kuis yang dapat diakses murid melalui tautan yang tersedia. Penggunaan dua bentuk evaluasi tersebut menjadi bagian dari komponen aktivitas yang terdapat dalam produk. Tampilan halaman evaluasi interaktif disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Evaluasi Interaktif melalui *Wordwall* dan *Zep Quiz*

Gambar 4 menunjukkan halaman evaluasi menggunakan *Wordwall* dan menunjukkan halaman evaluasi menggunakan *Zep Quiz*. komponen tersebut ditempatkan pada bagian evaluasi media dan dapat diakses melalui menu yang tersedia. Setelah produk selesai dikembangkan, media selanjutnya diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap media yang telah dikembangkan sebelum digunakan pada tahap implementasi. Validasi melibatkan ahli media dan ahli materi dengan aspek penilaian yang berbeda sesuai dengan karakteristik produk. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek kegrafikan, pembelajaran, dan kemudahan

penggunaan, sedangkan ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek penyajian, isi, bahasa, dan interaksi. Rekapitulasi hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Aspek Penilaian	Skor Total	Persentase	Kriteria
Ahli media	Kegrafikan	29		
	Pembelajaran	35	99%	Sangat valid dan sangat layak
	Kemudahan penggunaan	10		
Ahli materi	Penyajian	20		
	Isi	24	80%	Valid dan layak
	Bahasa	24		
	Interaksi	12		
Rata-rata			89%	Sangat valid dan sangat layak

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak. Penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria valid dan layak. Berdasarkan kedua hasil penilaian tersebut, persentase rata-rata validasi produk mencapai 89% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak. Data validasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan produk ke tahap implementasi.

Tahap *Implementation*

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS di kelas VII-D SMP Negeri 25 Malang. Sebanyak 28 murid menjadi subjek dalam penerapan media. Media diakses melalui perangkat yang tersedia dengan menggunakan tautan yang diberikan kepada murid. Selama proses implementasi, murid mengakses halaman materi, mengeksplorasi komponen pembelajaran, mengikuti aktivitas diskusi, serta mengerjakan evaluasi yang tersedia dalam media. Data hasil implementasi selanjutnya digunakan sebagai bagian dari evaluasi produk melalui angket respon murid.

Tahap *Evaluation*

Tahap *Evaluation* dilakukan dengan memberikan angket kepada 28 murid setelah penggunaan media pembelajaran. Angket mencakup lima aspek, yaitu kemudahan penggunaan, tampilan media, keterbantuan belajar, interaktivitas, dan kesesuaian dengan gaya belajar. Setiap aspek dinilai menggunakan skala yang telah ditentukan dalam instrumen penelitian. Rekapitulasi hasil angket respon murid disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Respon Murid terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
1	Kemudahan penggunaan	86%	Sangat Baik
2	Tampilan media	85%	Sangat Baik
3	Keterbantuan belajar	84%	Sangat Baik
4	Interaktivitas	86%	Sangat Baik

5	Kesesuaian dengan gaya belajar	88%	Sangat Baik
Rata-rata		86%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, persentase respon murid pada aspek kemudahan penggunaan mencapai 86%, tampilan media 85%, keterbantuan belajar 84%, interaktivitas 86%, dan kesesuaian dengan gaya belajar 88%. Persentase rata-rata keseluruhan respon murid mencapai 86% dengan keterangan sangat baik. Data tersebut merupakan hasil penilaian murid setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Hasil angket tersebut menjadi data evaluasi produk pada tahap akhir pengembangan.

Pembahasan

Kebutuhan media yang ditemukan di kelas VII-D tidak semata-mata berkaitan dengan keterbatasan fasilitas digital, tetapi dengan belum sesuainya pengalaman belajar yang tersedia dengan keragaman cara murid berinteraksi dengan materi. Ketergantungan pada buku dan penjelasan guru, ditambah penggunaan video yang relatif berulang, membuat pilihan pengalaman belajar menjadi sempit, sementara karakteristik murid menunjukkan kebutuhan yang lebih beragam. Syauky et al. (2025) memperlihatkan keterkaitan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dengan pemahaman siswa, sehingga variasi cara penyajian layak dipertimbangkan dalam merancang lingkungan belajar. Dalam penelitian ini, kebutuhan tersebut diterjemahkan bukan menjadi penambahan teknologi secara kuantitatif, melainkan penyediaan beberapa jalur interaksi agar murid dapat mengeksplorasi materi melalui bentuk informasi dan aktivitas yang berbeda.

Cara pandang tersebut turut menjelaskan mengapa *Google Sites* dipilih sebagai ruang utama pengembangan. Platform ini memungkinkan teks, gambar, video, tautan aktivitas, diskusi, dan evaluasi ditempatkan dalam satu alur, sehingga keberagaman media tidak membuat proses belajar justru terfragmentasi. Febrian dan Nasution (2024) membahas potensi *Google Sites* sebagai media pembelajaran kolaboratif, sedangkan Efendi dan Insani (2024) memanfaatkannya melalui *e-module* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS untuk mendukung minat dan hasil belajar. Saputra et al. (2026) memperluas konteks pemanfaatan platform tersebut melalui pengembangan media yang berkaitan dengan literasi digital dan apresiasi seni. Penelitian ini mengambil arah yang lebih khusus dengan menjadikan *Google Sites* sebagai pusat integrasi representasi dan aktivitas yang disusun berdasarkan kebutuhan murid dalam pembelajaran IPS tingkat SMP.

Keberagaman komponen dalam produk menjadi bermakna ketika masing-masing bentuk media memberi fungsi yang berbeda dalam proses memahami materi. Teks dan gambar membantu menghadirkan informasi secara langsung, infografis merangkum pesan secara visual, video memperkaya pengalaman audiovisual, sedangkan aktivitas digital memungkinkan murid berinteraksi dengan materi secara lebih aktif. Wardatunnissa et al. (2026) menunjukkan arah serupa melalui pengembangan media pembelajaran multimodal digital interaktif, sementara Yan et al. (2025) memperlihatkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam lingkungan digital dapat dipahami melalui lebih dari satu bentuk interaksi. Temuan tersebut memperkuat pemaknaan bahwa integrasi multimodal dalam penelitian ini merupakan strategi untuk memperluas pilihan pengalaman belajar, bukan dasar untuk menyatakan bahwa setiap fitur secara terpisah telah menghasilkan peningkatan hasil belajar.

Kualitas produk terlihat paling kuat pada penilaian ahli media yang mencapai 99% dengan kategori sangat valid dan sangat layak, sedangkan ahli materi memberikan 80% dengan kategori



valid dan layak. Perbedaan tersebut mengisyaratkan bahwa struktur, tampilan, dan aspek teknis media telah diterima sangat baik, sementara isi masih menyediakan ruang untuk penyempurnaan. Johdi et al. (2024) menunjukkan bahwa *Google Sites* dapat dikembangkan sebagai media interaktif yang mendukung pemahaman konseptual, tetapi temuan tersebut tidak dapat disamakan secara langsung dengan hasil penelitian ini. Skor validasi dalam penelitian sekarang lebih tepat dibaca sebagai bukti bahwa produk telah memenuhi kriteria pengembangan dari sisi media dan materi sebelum diterapkan, bukan sebagai ukuran efektivitas pembelajaran. Dengan batas interpretasi tersebut, kelayakan produk menjadi dasar yang cukup untuk membawa media ke tahap penggunaan bersama murid.

Ketika diterapkan, media mengubah pola keterlibatan murid dari dominasi penerimaan informasi menuju aktivitas yang lebih langsung melalui eksplorasi halaman, diskusi, dan evaluasi digital. Kondisi tersebut selaras dengan pembahasan Putri (2024) mengenai pembelajaran interaktif sebagai salah satu pendekatan yang dapat mendukung motivasi belajar, sementara Ramdhani et al. (2026) memperlihatkan relevansi penggunaan permainan edukatif *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Meski terdapat kesesuaian konteks, penelitian ini tidak mengukur perubahan motivasi atau hasil belajar secara eksperimental. Karena itu, aktivitas murid yang tampak lebih dinamis selama implementasi sebaiknya dipahami sebagai gambaran pengalaman penggunaan media, bukan sebagai bukti kausal mengenai efektivitasnya terhadap capaian belajar.

Penerimaan murid memberikan gambaran tambahan mengenai bagaimana rancangan tersebut dialami oleh pengguna. Rata-rata respons mencapai 86%, dengan kemudahan penggunaan 86%, tampilan 85%, keterbantuan belajar 84%, interaktivitas 86%, dan kesesuaian dengan gaya belajar 88%. Skor tertinggi pada kesesuaian gaya belajar dapat dikaitkan dengan tersedianya teks, gambar, infografis, video, dan latihan yang memberi variasi cara berinteraksi dengan materi, sehingga relevan dengan pembahasan Syauky et al. (2025) dan Wardatunnissa et al. (2026). Pada sisi interaktivitas, *Padlet* memberi ruang kolaboratif, sedangkan *Wordwall* dan *Zep Quiz* menghadirkan pengalaman evaluasi yang berbeda dari latihan tertulis; Reka (2024) mendukung pemanfaatan *Padlet* untuk pembelajaran kolaboratif, sementara Ramdhani et al. (2026) memperlihatkan relevansi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Kendati demikian, skor 88% tidak membuktikan efektivitas media terhadap setiap tipe gaya belajar, melainkan menunjukkan penerimaan positif murid terhadap variasi representasi dan aktivitas yang tersedia.

Dari keseluruhan temuan, kontribusi produk lebih tepat ditempatkan pada cara berbagai fungsi digital dipadukan, bukan pada penggunaan *Google Sites* sebagai teknologi baru. Platform tersebut telah digunakan untuk pembelajaran kolaboratif, *e-module* IPS, literasi digital, motivasi, maupun pemahaman konseptual (Febrian & Nasution, 2024; Efendi & Insani, 2024; Johdi et al., 2024; Saputra et al., 2026), sedangkan penelitian ini menghubungkannya dengan teks, visual, audiovisual, *Padlet*, *Wordwall*, dan *Zep Quiz* dalam satu lingkungan pembelajaran yang berangkat dari kebutuhan murid. Arah ini beririsan dengan pengembangan media multimodal yang dibahas Wardatunnissa et al. (2026) dan Yan et al. (2025), tetapi penelitian ini tetap memiliki batas karena pengujian hanya mencakup validitas, kelayakan, dan respons murid pada satu kelas. Dengan demikian, media dapat dipandang sebagai alternatif desain pembelajaran digital yang layak dan diterima pengguna, tetapi efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar maupun pencapaian kompetensi masih memerlukan pengujian eksperimental pada penelitian berikutnya.



KESIMPULAN

Media pembelajaran IPS berbasis *Google Sites* yang dikembangkan melalui model ADDIE menghasilkan produk yang layak digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar dengan bentuk penyajian dan aktivitas yang lebih beragam bagi murid kelas VII. Integrasi teks, gambar, infografis, video, *Padlet*, *Wordwall*, dan *Zep Quiz* dalam satu lingkungan digital memperoleh validasi rata-rata 89% dengan kategori sangat valid dan sangat layak, sementara respons murid mencapai 86% dengan kategori sangat baik. Capaian tersebut menegaskan bahwa kekuatan produk tidak hanya berada pada penggunaan platform digital, tetapi pada kemampuannya menghubungkan berbagai bentuk representasi dan aktivitas dalam satu pengalaman pembelajaran. Dalam praktiknya, rancangan ini dapat menjadi alternatif bagi guru IPS untuk memperluas pilihan penyajian materi tanpa harus bergantung pada satu pola pembelajaran.

Nilai praktis pengembangan ini terletak pada terbukanya ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran digital yang lebih responsif terhadap keragaman kebutuhan murid. Namun, temuan yang diperoleh masih berbicara pada tingkat validitas, kelayakan, dan penerimaan pengguna dalam satu kelas, sehingga belum cukup untuk menyatakan pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar. Tahap berikutnya perlu membawa produk pada pengujian yang lebih kuat melalui desain *pretest-posttest* atau kelompok pembandingan dengan cakupan peserta dan sekolah yang lebih luas. Pengembangan lanjutan juga dapat memperkaya interaktivitas, aksesibilitas, dan variasi aktivitas agar *Google Sites* tidak berhenti sebagai produk yang layak digunakan, tetapi terus berkembang sebagai lingkungan belajar yang adaptif terhadap materi IPS dan konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Efendi, B. M. S., & Insani, N. (2024). Implementasi *e-modul* berbantuan *Google Sites* dengan model PBL dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 402–416. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1406>
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran kolaboratif: Perspektif teoritis dan praktis. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590>
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-teori belajar dan aplikasinya dalam pembelajaran. *JEMI*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Johdi, H., Gunawan, G., Ayub, S., & Kosim, K. (2024). The effectiveness of interactive *Google Sites*-based learning media on students' conceptual understanding. *Indonesian Journal of STEM Education*, 6(2), 55–62. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijse/article/view/1638>
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam di era revolusi digital. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 12(2), 157–170. <https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>



- Lindra, A. T., Budiningsih, C. A., & Ismaniaty, C. (2025). Development of Google Sites-based learning media to enhance student motivation. *Inovasi Kurikulum*, 22(2), 933–950. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/81886>
- Muhaiminin, H., Sarjani, T. M., & Mahyuny, S. R. (2025). Studi kelayakan media LMS untuk pembelajaran biologi pada kelas X SMA berdasarkan literasi digital. *Jurnal Jeumpa*, 12(1), 89–100. <https://doi.org/10.33059/ji.v12i1.11103>
- Muhammad Dasep, M., Salsabila, R., & Azzahra, M. A. (2023). Pentingnya mengenali gaya belajar siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Abdi Nusa*, 3(3), 157–163. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v3i3.104>
- Olvah, M., Alfian, M., Nusantara, T., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa dalam perspektif *multimodal literacy*. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6391–6398. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4689>
- Putri, L. F. E. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(4), 418–424. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v5i4.16811>
- Ramdhani, M. I., Marzuqi, M. I., Suprijono, A., & Nafisah, D. (2026). Pengaruh model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan *game* edukatif Wordwall terhadap capaian pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Labschool Unesa 3. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 6(1), 277–284. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/75831>
- Reka, A. (2024). Pembelajaran kolaboratif menulis teks rekon berbantuan media Padlet sebagai sarana latihan siswa kelas IX SMPM 1 Surabaya. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 3(3). <https://journal.um-surabaya.ac.id/J-SES/article/view/24691>
- Rismawati, D. A., & Tyas, D. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif proses sistem pencernaan (Prosipen) berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 324–337. <https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jagomipa/article/view/1376>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Saputra, B. D., Ardipal, A., & Yusman, A. F. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai literasi digital dan apresiasi seni murid di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(3), 2823–2834. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i3.5125>
- 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>
- Syauky, A., Jannah, M., Zulfatmi, Z., & Zubaidah, Z. (2025). Pengaruh gaya belajar visual auditorial kinestetik terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 2 dan SD Negeri 53 Banda Aceh. *Satya Widya*, 41(1), 89–103. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p89-103>
- Trinova, Z., Masuud, M., & Aslan, A. (2025). Innovation and development of multimodal learning media: A literature study on the integration of print, audiovisual, and computer



- technology to improve the quality of 21st century learning processes. *Review of International Journal Education and School Leadership*, 2(1), 37–50.
<https://sagorvos.net/index.php/RITEDUL/article/view/78>
- Wahyuni, I. (2022). Analisis kemampuan literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>
- Wardatunnissa, Y., Yuningsih, Y., Haris, A., & Saitya, I. (2026). Pengembangan media pembelajaran multimodal digital interaktif pada materi perubahan wujud benda untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(3), 160–167.
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK/article/view/1326>
- Yan, L., Wu, X., & Wang, Y. (2025). Student engagement assessment using multimodal deep learning. *PLOS ONE*, 20(6), e0325377. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0325377>