

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 4 (2026): October
DOI: 10.21070/ijins.v27i4.2323

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

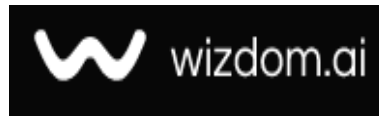
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development of Google Sites Media Based on Bone Folklore to Enhance Interest and Learning Outcomes

Pengembangan Media Google Sites Berbasis Cerita Rakyat Bone untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar

Rosliah Rosliah, roslih2024b@gmail.com (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Andi Adam, and.adam@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Syekh Adi Wijaya, adilatief@unismuh.ac.ad

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

Digital learning innovations require contextual approaches that integrate regional heritage with modern web platforms to address student engagement challenges. **General Background** Digital learning innovations require contextual approaches that integrate regional heritage with modern web platforms to address student engagement challenges. **Specific Background** Indonesian language instruction in elementary schools frequently relies on conventional textbook methods, resulting in low student interest and limited local cultural integration. **Knowledge Gap** While previous studies have examined web-based learning tools, the simultaneous measurement of student interest and learning outcomes using local folklore-integrated platforms remains limited. **Aims** This study aimed to develop local culture-based learning media assisted by Google Sites for fifth-grade Indonesian Language learning and to evaluate its validity, practicality, and effectiveness. **Results** The developed media achieved a high validity score of 94%, high practicality based on teacher responses (91.6%), student responses (93.8%), and learning implementation (95.95%), alongside an N-Gain score of 0.80 and an increase in learning interest from 68.48% to 93.93%. **Novelty** The integration of Bone folktales into a digital Google Sites repository provides a novel literacy corner that bridges regional heritage with web-based elementary education. **Implications** This media serves as a viable and practical alternative for educators to foster cultural appreciation and academic achievement in primary classrooms.

Highlights

- The Google Sites media successfully integrated Bone folktales into elementary Indonesian Language learning.
- Expert validation confirmed the high validity of the developed digital learning platform.
- Empirical testing demonstrated significant improvements in academic scores and student engagement.

Keywords

Learning Media; Local Culture; Google Sites; Learning Interest; Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mengantarkan peserta didik menuju kehidupan yang lebih bermartabat. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui pengembangan media dan strategi pembelajaran yang kreatif serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Dalam perspektif Islam, pentingnya pendidikan dan ilmu pengetahuan ditegaskan dalam firman Allah Swt. pada QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا لَكُم بَنِيكُمْ إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا لَكُم بَنِيكُمْ إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا لَكُم بَنِيكُمْ إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا لَكُم بَنِيكُمْ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berilah kelapangan di dalam majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah; niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadilah: 11)

Ayat tersebut menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan dalam meningkatkan derajat manusia. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites menjadi ikhtiar untuk menghadirkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna, meningkatkan minat belajar, serta mengoptimalkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi ini juga berperan dalam menanamkan nilai budaya lokal sebagai penguat jati diri dan karakter bangsa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites dalam penelitian ini dilandasi oleh teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky dalam penelitian Azis et al., (2025) menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman budaya mereka [1]. Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa belajar dalam konteks sosial-budaya yang bermakna dengan bantuan mediasi simbolik, dalam hal ini berupa media pembelajaran digital. Pengintegrasian budaya lokal Bone dalam media pembelajaran sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial bahwa pembelajaran merupakan proses konstruksi makna yang dipengaruhi oleh konteks budaya dan sosial siswa [2].

Pemerintah menunjukkan komitmen dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional agar mampu bersaing secara internasional melalui peningkatan kualitas pembelajaran, penyediaan media pembelajaran yang relevan, serta pengembangan sarana dan prasarana pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut pemerintah juga mendorong pemanfaatan teknologi modern dan peralatan berteknologi tinggi guna menunjang efektivitas dan kualitas proses pendidikan masa kini [3].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di sekolah dasar kini dituntut tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi, karakter, dan nilai-nilai budaya. Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang berfungsi membina kemampuan berbahasa sekaligus menumbuhkan sikap nasionalisme memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa. Namun, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih berpusat pada guru, serta minim inovasi media yang kontekstual dan menarik bagi peserta didik [4]. Pembelajaran yang efektif perlu disesuaikan dengan kemampuan, kondisi, serta pengalaman belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal [5].

Media pembelajaran menjadi elemen penting yang dapat menjembatani proses belajar agar lebih efektif dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran [6]. Menurut Heryani et al. (2022) Salah satu unsur yang memiliki peran penting dalam menyampaikan materi dari guru sebagai pemberi pesan kepada peserta didik sebagai penerima pesan adalah media pembelajaran [7]. Menurut Adam, (2021) Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi sekaligus sebagai perantara atau wahana yang menyalurkan pesan dan informasi dari sumber belajar kepada peserta didik sebagai penerima pesan pembelajaran [8]. Istiqomah et al., (2024) menjelaskan bahwa di era digital ini teknologi perlu dimanfaatkan pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna [9]. Karena itu, guru harus berinovasi membuat media berbasis teknologi agar siswa belajar lebih aktif, interaktif, dan termotivasi.

Salah satu bentuk inovasi yang relevan dengan perkembangan digital adalah pemanfaatan Google Sites, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran interaktif dan mudah diakses. Google Sites efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu menampilkan teks, gambar, dan video secara terintegrasi dan menarik [10].

Pembelajaran berbasis budaya lokal penting untuk mewujudkan pendidikan yang bermakna dan kontekstual, karena membantu anak memahami diri, lingkungan, serta nilai dan norma sosial di sekitarnya. Sejalan dengan pendapat Sumarni et al., (2024) yang mengatakan bahwa Lingkungan budaya lokal tempat anak tumbuh berperan besar dalam membentuk karakter dan cara pandang anak terhadap dunia [11].

Budaya lokal sebagai sumber nilai dan kebiasaan masyarakat dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pembelajaran Bahasa Indonesia. Integrasi budaya lokal membuat materi lebih dekat dengan kehidupan siswa sehingga memperkuat identitas budaya serta meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi masalah rendahnya minat belajar siswa, lemahnya penguasaan budaya lokal, serta keterbatasan media pembelajaran inovatif. Hal ini tercermin dari hasil PISA OECD yang menunjukkan kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih rendah. Menurut Schleicher (2019), Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara dengan skor literasi membaca 371, jauh di bawah rata-rata internasional 487 [12]. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami dan menginterpretasi teks serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan, yang berdampak pada rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kerap dianggap kurang menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 128 Ulaweng Riaja Kecamatan Amali pada bulan Agustus, peneliti menemukan beberapa masalah yang ada di kelas V (Lima) yaitu pertama berdasarkan hasil penilaian formatif pada seluruh mata pelajaran yang diujikan, di mana mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh nilai terendah dibandingkan mata pelajaran yang lainnya. diperoleh data bahwa dari 14 orang siswa, terdapat 9 siswa (64%) yang belum mencapai ketuntasan belajar, dan hanya 5 siswa (36%) yang telah mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah.

Kedua Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 128 Ulaweng Riaja pada tanggal 28 Agustus 2025, diperoleh informasi bahwa guru belum memiliki media pembelajaran inovatif khusus untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sementara pemanfaatan media digital dan unsur budaya lokal dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Guru juga menyampaikan bahwa siswa sering kali tampak kurang antusias dan cepat bosan saat mengikuti pembelajaran karena materi terasa abstrak dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, guru hanya menggunakan media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPA, itupun hanya beberapa kali pertemuan, sedangkan pada pelajaran Bahasa Indonesia jarang menerapkan media yang menarik dan interaktif. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar memperparah situasi pembelajaran. Meskipun teknologi informasi berkembang pesat, praktik pembelajaran masih didominasi pendekatan teacher-centered yang menempatkan siswa sebagai penerima pasif, sehingga proses belajar terasa monoton dan tidak interaktif. [13]

Ketiga dari hasil angket yang disebarakan kepada 14 siswa kelas V pada tanggal yang sama, diketahui bahwa sebanyak 76% siswa menyatakan pembelajaran Bahasa Indonesia terasa kurang menarik karena hanya menggunakan buku teks, 84% siswa menyatakan mereka lebih senang belajar melalui media digital seperti video, gambar interaktif, dan situs web pembelajaran 68% siswa mengaku belum pernah mempelajari cerita rakyat atau budaya daerah sendiri di sekolah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi, namun masih minim mendapatkan pengalaman belajar yang mengangkat budaya lokal. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan budaya lokal dengan teknologi digital agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang kontekstual, digital, dan menarik untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal sangat penting diterapkan pada siswa kelas V Sekolah Dasar karena pada tahap ini siswa berada pada fase perkembangan operasional konkret menuju operasional formal. Pada fase ini, siswa mulai mampu berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar.

Pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal akan lebih mudah dipahami karena bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, siswa kelas V juga mulai memiliki kemampuan literasi yang lebih baik dibandingkan kelas rendah, sehingga sangat potensial untuk dikembangkan melalui kegiatan membaca, menceritakan kembali, serta menginterpretasikan cerita rakyat sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD sebagai solusi pembelajaran bermakna sekaligus upaya memperkuat identitas budaya daerah.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hartari et al. (2025) membuktikan efektivitas Google Sites melalui model ADDIE pada pembelajaran IPAS, namun belum mengintegrasikan budaya lokal dan minat belajar [14]. Sundari et al. (2024) menunjukkan bahwa Google Sites pada pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, tetapi belum mengaitkannya dengan budaya lokal dan hasil belajar secara kuantitatif. [4] Setianingsih et al. (2024) serta Marini et al. (2025) menegaskan fleksibilitas Google Sites dalam meningkatkan keterampilan dan hasil belajar pada mata pelajaran lain, meskipun belum mengintegrasikan budaya lokal dan minat belajar [15][16]. Sementara itu, Rozhana et al. (2023) menekankan efektivitas Google Sites dalam penguatan nilai karakter, namun belum diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya lokal [17].

Uraian hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun, integrasi budaya lokal serta pengukuran minat dan hasil belajar secara bersamaan masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya lokal Bone berbantuan Google Sites guna meningkatkan minat dan hasil

belajar siswa kelas V SD.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi teknologi digital dengan konten budaya lokal serta pengukuran minat dan hasil belajar sebagai indikator efektivitas media. Ciri pembeda utama penelitian ini adalah penambahan fitur pojok literasi yang memuat cerita rakyat Bone sebagai ruang baca digital untuk menumbuhkan minat baca, literasi budaya, dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan penguatan karakter siswa sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

Analisis kebutuhan menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Data menunjukkan 64% siswa belum tuntas belajar Bahasa Indonesia, 76% menilai pembelajaran kurang menarik, dan 68% belum mengenal budaya daerah sendiri, sementara guru belum memiliki media inovatif dan 84% siswa lebih tertarik pada media digital. Kondisi tersebut menuntut solusi pembelajaran yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan literasi, bernalar, dan apresiasi budaya. Pembelajaran difokuskan pada Semester II Bab VI tema Cinta Indonesia karena relevan untuk integrasi budaya lokal Bone melalui cerita rakyat. Google Sites dipilih karena mudah digunakan dan mendukung multimedia.

Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites diharapkan menjadi inovasi pembelajaran abad ke-21 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman teks, tetapi juga menumbuhkan minat baca, apresiasi budaya, dan karakter melalui kegiatan literasi yang bermakna.

Pengintegrasian cerita rakyat Bone dalam media pembelajaran menghubungkan materi dengan lingkungan sosial dan budaya siswa sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar, memperkuat identitas budaya serta karakter siswa sesuai Profil Pelajar Pancasila, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal di era digital.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah dalam mewujudkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna, kontekstual, berkarakter, dan sesuai dengan arah transformasi pendidikan nasional

METODE

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and development). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena dianggap sederhana, mudah dipahami, serta praktis untuk diterapkan dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Model ADDIE merupakan akronim dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model ini digunakan sebagai kerangka kerja dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai kebutuhan. [18]

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan pada tesis ini menggunakan langkah-langkah operasional berdasarkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dan jelas mulai dari perencanaan produk, pengembangan, hingga evaluasi kelayakan media pembelajaran. Hal ini sejalan yang disampaikan oleh Pratiwi et al., (2022) bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan sistematis [19].

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan media ini direncanakan dilaksanakan secara bertahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, sehingga setiap tahapan memberi masukan perbaikan yang sistematis sebelum produk diterapkan di uji coba kelompok besar.

2. Subjek Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas tiga kelompok utama, yaitu validator, guru, dan peserta didik sebagai pengguna produk. Validator dalam penelitian ini berjumlah dua orang yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dasar. Kedua validator bertugas menilai kelayakan produk yang dikembangkan, meliputi media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites, materi pembelajaran, modul ajar, kisi-kisi dan instrumen tes, angket respons guru, angket respons peserta didik, angket minat belajar, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

3. Jenis Data

Data yang dihimpun meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif mencakup hasil pretest dan posttest siswa untuk mengukur peningkatan kemampuan belajar, serta skor angket minat guna melihat perubahan tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, penilaian dari validator menghasilkan data kuantitatif berupa skor kelayakan

produk. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui komentar, saran perbaikan dari para validator, hasil observasi guru pada saat uji coba, serta tanggapan siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media. Keseluruhan data ini digunakan untuk menilai sejauh mana produk layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas produk dan instrumen penelitian.

2. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites.

3. Angket respons guru

Angket respons guru digunakan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan media pembelajaran berdasarkan penilaian guru setelah menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites.

4. Angket respons peserta didik

Angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan tanggapan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites.

5. Angket minat belajar

Angket minat belajar digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Angket diberikan sebelum pembelajaran untuk memperoleh data awal dan sesudah pembelajaran untuk mengetahui perubahan minat belajar.

6. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validitas

Data validitas diperoleh dari hasil penilaian dua orang validator terhadap media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites beserta seluruh instrumen penelitian, yaitu materi pembelajaran, modul ajar, kisi-kisi dan instrumen tes, angket respons guru, angket respons peserta didik, angket minat belajar, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert empat tingkat.

2. Analisis Data Kepraktisan Media

Data kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari hasil angket respons guru, angket respons peserta didik, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran setelah penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Ketiga instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Efektivitas Media

Efektivitas media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites dianalisis berdasarkan dua aspek, yaitu peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

a. Analisis Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Data tersebut dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Perhitungan nilai N-Gain dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics Version 32 melalui analisis statistik deskriptif.

b. Analisis Minat Belajar

Data minat belajar diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Angket menggunakan skala Likert empat

pilihan, yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang Baik (2), dan Tidak Baik (1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites

Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang diujicobakan pada siswa kelas V di SD Negeri 128 Ulaweng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB VI dengan materi Cinta Indonesia. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan platform Google Sites yang dapat diakses menggunakan telepon (handphone), laptop, maupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi digital yang terintegrasi dengan budaya lokal.

a. Analisis (Analysis)

1) Analisis Kebutuhan

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis (analysis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Menurut Branch (2009), tujuan tahap analisis adalah mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga dapat dirumuskan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia Bab VI "Cinta Tanah Air" kelas V.

Selanjutnya peneliti menganalisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi pokok, kegiatan pembelajaran, serta asesmen yang akan digunakan sebagai dasar penyusunan media pembelajaran

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi awal, kebutuhan belajar, serta karakteristik calon pengguna media pembelajaran yang akan dikembangkan. Data diperoleh melalui penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik dan hasil observasi selama proses pembelajaran.

4) Analisis Materi

Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran meliputi lima tujuan pembelajaran, yaitu: Penggunaan huruf kapital, Penulisan angka dan bilangan, Kalimat perintah, Membaca memindai (scanning) melalui brosur dan Penulisan teks pengumuman.

5) Analisis Media

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu mengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam satu platform.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti memilih Google Sites sebagai media pembelajaran karena mudah diakses melalui komputer maupun handphone, dapat memuat teks, gambar, video, tautan Google Form, serta memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

b. Design (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain (design). Pada tahap ini peneliti merancang konsep serta struktur media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang akan dikembangkan. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan berbagai komponen pendukung yang diperlukan pada tahap pengembangan. Tahap desain dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

c. Pengembangan (Development)

Tahap development (pengembangan) merupakan tahap realisasi rancangan media pembelajaran menjadi sebuah produk yang siap divalidasi dan diujicobakan. Pada tahap ini, seluruh rancangan yang telah disusun pada tahap desain diwujudkan menjadi media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang memuat materi pembelajaran, gambar, video, latihan, pojok literasi, dan asesmen sumatif. Tahap ini juga mencakup proses validasi oleh para ahli, revisi produk berdasarkan masukan validator, serta penyempurnaan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Berikut alur

pembuatan media pembelajaran :



Gambar 1 Alur Pembuatan Media Pembelajaran

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan melalui proses pembuatan produk, validasi, revisi, dan penyempurnaan secara sistematis. Produk yang dikembangkan diharapkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Sorongan & Fauji (2023) yang menyatakan bahwa tahap pengembangan dalam model ADDIE merupakan proses mewujudkan rancangan media menjadi produk pembelajaran yang selanjutnya divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan para ahli sebelum diimplementasikan.

1) Pembuatan Produk Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal Bone dengan memanfaatkan platform Google Sites. Media pembelajaran dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD pada Bab VI "Cinta Tanah Air". Pengembangan media dilakukan dengan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan budaya lokal Bone, seperti Museum La Pawawoi, cerita rakyat Bone dan berbagai unsur budaya daerah lainnya.

2) Validasi produk

Media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum diterapkan kepada peserta didik. Selain itu, kegiatan validasi bertujuan memperoleh masukan, kritik, dan saran dari para ahli guna menyempurnakan produk yang dikembangkan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

a) Validasi Media Pembelajaran

Validasi media merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kegiatan validasi dilakukan oleh ahli media yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media serta memberikan masukan dan saran perbaikan sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

b) Validasi Materi pada media pembelajaran

Validasi materi merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kegiatan validasi dilakukan oleh ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Bahasa Indonesia. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan materi agar sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

c) Validasi Modul Ajar

Selain melakukan validasi terhadap media pembelajaran dan materi, peneliti juga melakukan validasi terhadap modul ajar yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Validasi modul ajar bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan perangkat pembelajaran sebelum digunakan pada tahap implementasi serta memastikan bahwa seluruh komponen modul telah sesuai dengan karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, dan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

d) Validasi angket respon guru

Angket respons guru divalidasi untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites setelah digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Validasi ini dilakukan sebelum instrumen digunakan pada tahap implementasi agar setiap

butir pernyataan benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian dan mampu menghasilkan data yang akurat.

e) Validasi angket respon siswa

Validasi angket respons siswa dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga mampu mengukur respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites secara tepat. Validasi ini bertujuan agar setiap butir pernyataan dalam angket memiliki tingkat kejelasan, kesesuaian, dan relevansi dengan tujuan penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar mencerminkan respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

f) Validasi angket minat belajar siswa

Validasi angket minat belajar dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga mampu mengukur tingkat minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Validasi ini bertujuan agar setiap butir pernyataan dalam angket memiliki tingkat kejelasan, kesesuaian, dan relevansi dengan indikator minat belajar yang diukur sehingga data yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi minat belajar peserta didik.

g) Validasi kisi – kisi dan tes

Validasi kisi-kisi dan tes hasil belajar dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga mampu mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Validasi ini bertujuan agar kisi-kisi dan butir soal yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator yang diukur, serta karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar.

h) Validasi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran

Validasi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga mampu mengamati keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites selama proses pembelajaran berlangsung. Validasi ini bertujuan agar setiap indikator dalam lembar observasi sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang pada modul ajar serta mampu memberikan informasi yang objektif mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

d. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, validasi modul ajar, serta validasi seluruh instrumen penelitian. Pada tahap ini, media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 128 Ulaweng Riaja untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan kepada 3 orang peserta didik kelas V SD Negeri 128 Ulaweng Riaja yang dipilih berdasarkan kemampuan akademik yang beragam, yaitu peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan awal media pembelajaran sebelum diterapkan kepada seluruh peserta didik.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 128 Ulaweng Riaja sebanyak 14 orang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada saat implementasi media pembelajaran peneliti menggunakan one group pretest-posttest design. Berikut tabel implementasi media pembelajaran.

e. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Menurut Branch, tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang telah dikembangkan sekaligus menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

a. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Lay Out (Tampilan Media)	27	26
2.	Isi	14	14
3.	Manfaat	28	25
4.	Bahasa yang digunakan	12	12
	Perolehan Skor	81	77
	Jumlah Skor	84	84

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 158 dari skor maksimal 168. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{158}{168} \times 100 \%$$

$$P = 94 \%$$

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pembelajaran untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media (layout), isi media, manfaat media, dan bahasa yang digunakan. Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 158 dari skor maksimum 168, sehingga diperoleh persentase validitas sebesar 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Isi	29	28
2.	Bahasa, tulisan dan tampilan	23	21
3.	Manfaat	18	22
	Perolehan Skor	70	71
	Jumlah Skor	76	76

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 141 dari skor maksimal 152. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{141}{152} \times 100 \%$$

$$P = 92,76 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 92,76%, sehingga materi pada media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, materi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan validator.

c. Hasil validasi angket respon siswa

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Format angket	11	12
2.	Segi isi	9	12
3.	Segi konstruksi	12	14
4.	Bahasa yang digunakan	12	11
	Perolehan Skor	44	49
	Jumlah Skor	52	52

Tabel 3 Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 93 dari skor maksimal 104. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{93}{104} \times 100 \%$$

$$P = 89,42 \%$$

Berdasarkan hasil

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 89,42%, sehingga angket respons siswa termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam mengumpulkan data respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites.

Hasil validasi menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan pada angket telah sesuai dengan aspek yang diukur,

menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Selain itu, setiap pernyataan mampu menggambarkan kemudahan penggunaan media, daya tarik tampilan, kejelasan penyajian materi, serta manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, angket respons siswa dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian pada tahap implementasi.

d. Hasil validasi angket respon guru

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Format angket	12	12
2.	Segi isi	9	9
3.	Segi konstruksi	12	12
4.	Bahasa yang digunakan	12	12
	Perolehan Skor	45	45
	Jumlah Skor	52	52

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 90 dari skor maksimal 104. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{90}{104} \times 100 \%$$

$$P = 86,53 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 90 dari skor maksimal 104. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 86,53%, sehingga angket respons guru termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam memperoleh data mengenai respons guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites.

e. Hasil validasi angket minat belajar

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Format angket	12	12
2.	Segi isi	9	12
3.	Segi konstruksi	12	14
4.	Bahasa yang digunakan	12	11
	Perolehan Skor	45	49
	Jumlah Skor	52	52

Tabel 5 Hasil Validasi Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 94 dari skor maksimal 104. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{94}{104} \times 100 \%$$

$$P = 90,38 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 90,38%, sehingga angket minat belajar termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam mengukur minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites.

f. Hasil validasi angket modul ajar

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Format modul ajar	56	60
2.	Isi modul ajar	22	26
3.	Waktu yang digunakan	8	7
4.	Metode sajian yang digunakan	6	7
5	Bahasa yang digunakan	16	14
	Perolehan Skor	108	114
	Jumlah Skor	120	120

Tabel 6 Hasil Validasi Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 222 dari skor maksimal 240. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{222}{240} \times 100 \%$$

$$P = 92,5 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 92,5%, sehingga modul ajar berada pada

kategori sangat valid. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek format modul ajar, isi modul ajar, alokasi waktu, metode penyajian, dan bahasa telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

g. Hasil validasi kisi-kisi dan tes

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Format kisi-kisi dan tes	24	21
2.	Isi kisi-kisi dan tes	21	22
3.	Bahasa yang digunakan	12	12
	Perolehan Skor	57	55
	Jumlah Skor	64	64

Tabel 7 Hasil Validasi Kisi-Kisi dan Tes

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 112 dari skor maksimal 128. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{112}{128} \times 100 \%$$

$$P = 87,5 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 87,5%, sehingga kisi-kisi dan instrumen tes berada pada kategori sangat valid. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek format kisi-kisi dan tes, isi kisi-kisi dan tes, serta bahasa yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga instrumen dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

h. Hasil Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran.

No	Aspek yang Dinilai	Penilai 1	Penilai 2
1.	Format lembar observasi	8	8
2.	Isi lembar observasi	16	15
3.	Bahasa yang digunakan	16	15
	Perolehan Skor	40	38
	Jumlah Skor	40	40

Tabel 8 Hasil Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian kedua validator, diperoleh total skor sebesar 78 dari skor maksimal 80. Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{78}{80} \times 100 \%$$

$$P = 97,5 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 97,5%, sehingga lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran berada pada kategori sangat valid. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek format lembar observasi, isi lembar observasi, dan bahasa yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga instrumen mampu digunakan untuk mengamati keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

i. Hasil uji coba kelompok kecil

1) Hasil angket respon siswa

Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti memberikan angket respons siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dari sudut pandang pengguna. Angket ini diberikan kepada tiga orang peserta didik yang dipilih berdasarkan kemampuan akademik yang berbeda, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pengisian angket dilakukan setelah peserta didik selesai mencoba seluruh fitur media, sehingga mereka dapat memberikan penilaian berdasarkan pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran.

2) Hasil angket respon guru

Guru kelas V SD Negeri 128 Ulaweng Riaja memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites melalui angket respons guru pada tahap uji coba kelompok kecil. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan sudut pandang guru sebagai pengguna dalam proses pembelajaran. Penilaian meliputi aspek kemudahan penggunaan media, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, tampilan media, kemudahan pengoperasian, serta manfaat media dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

j. Hasil uji coba kelompok besar

Uji coba ini dilaksanakan pada seluruh peserta didik kelas V UPT SD Negeri 128 Ulaweng Riaja yang berjumlah 14 orang sebagai subjek penelitian.

Pelaksanaan uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab VI Cinta Tanah Air. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dan menggunakan media Google Sites sebagai media utama dalam proses pembelajaran.

Pretest diberikan kepada peserta didik Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media Google Sites, sedangkan peneliti berperan sebagai observer yang mengamati keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan lembar observasi yang telah disiapkan.

k. Hasil kepraktisan media

1) Hasil angket respon guru

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh total skor sebesar 55 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 91,6%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian guru menunjukkan bahwa sebagian besar aspek memperoleh kategori sangat baik, terutama pada aspek desain media, kemudahan pengoperasian, aksesibilitas melalui berbagai perangkat, penggunaan bahasa, dukungan media terhadap pembelajaran yang interaktif, serta kemudahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Beberapa aspek, seperti tampilan media, tata letak menu, kesesuaian materi, peningkatan keaktifan belajar siswa, dan pemahaman terhadap penulisan bilangan memperoleh kategori baik.

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan persentase yang diperoleh, media termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Hasil angket respon siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh total skor sebesar 788 dari skor maksimal 840 dengan persentase sebesar 93,8 %, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sebagian besar aspek memperoleh kategori sangat baik, seperti tampilan media yang menarik, kemudahan membaca tulisan, kemudahan mengakses materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, meningkatnya semangat belajar, suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta kemampuan media dalam membantu peserta didik belajar secara mandiri. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik sekaligus membantu peserta didik memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih mudah.

3) Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh total skor sebesar 403 dari skor maksimal 420 dengan persentase sebesar 95,95%. Persentase tersebut berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites berlangsung sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Guru mampu melaksanakan setiap tahapan pembelajaran secara sistematis, sedangkan peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik melalui pemanfaatan media yang dikembangkan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media Google Sites mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik mampu mengakses media, mempelajari materi, mengamati gambar dan video, serta mengerjakan latihan yang tersedia pada media.

l. Hasil Efektivitas media pembelajaran

1) Hasil belajar peserta didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	14	.70	.88	.8008	.06050
NGain_Persen	14	69.57	88.23	80.0811	6.05030
Valid N (listwise)	14				

Tabel 9 Hasil Analisis N-Gain

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8008 dengan persentase 80,08%. Nilai N-Gain tersebut berada pada kategori tinggi, sedangkan persentase N-Gain sebesar 80,08% termasuk dalam kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

2) Hasil minat belajar peserta didik

Berdasarkan hasil angket sebelum menggunakan media, diperoleh total skor 767 dari skor maksimal 1.120 dengan persentase sebesar 68,48% dengan kategori baik. Setelah menggunakan media pembelajaran, total skor meningkat menjadi

1.052 dari skor maksimal 1.120 dengan persentase sebesar 93,93% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 25,45 %. Data menunjukkan peningkatan pada seluruh seluruh peserta didik dari kondisi sebelum ke sesudah penggunaan media.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang memadukan Google Sites, gambar, video, materi, latihan, dan budaya lokal Bone dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik, media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari 52,44 pada pretest menjadi 90,24 pada posttest dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8008 (kategori tinggi), serta peningkatan minat belajar dari 68,48% sebelum menggunakan media menjadi 93,93% setelah menggunakan media, atau meningkat sebesar 25,45 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus minat belajar peserta didik..

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites pada penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis, fleksibel, dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena setiap tahapan saling berkaitan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan tersebut memungkinkan peneliti melakukan identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi produk secara berkesinambungan sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 128 Ulaweng Riaja. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi penggunaan buku paket sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Selain itu, materi pembelajaran belum mengintegrasikan budaya lokal sebagai sumber belajar sehingga peserta didik kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Kondisi tersebut didukung oleh hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis digital dibandingkan media konvensional. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada Bab VI Cinta Indonesia. Media dirancang menggunakan platform Google Sites karena mudah diakses melalui telepon pintar maupun komputer tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Struktur media disusun secara sistematis mulai dari halaman beranda, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, pojok literasi, latihan, hingga asesmen sumatif. Seluruh tampilan media dirancang sederhana dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui penggunaan warna yang menarik, gambar ilustratif, ikon navigasi yang mudah dipahami, serta bahasa yang komunikatif.

Keunggulan media yang dikembangkan terletak pada integrasi budaya lokal Bone ke dalam materi Bahasa Indonesia. Nilai-nilai budaya lokal dihadirkan melalui contoh teks, gambar, video, serta cerita rakyat yang terdapat pada fitur Pojok Literasi. Integrasi budaya lokal tersebut bertujuan agar peserta didik tidak hanya mempelajari keterampilan berbahasa, tetapi juga mengenal dan mencintai budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa. Oleh karena itu, setiap pertemuan pada media diawali dengan penjelasan mengenai keterkaitan materi dengan tema Cinta Indonesia, sehingga peserta didik memahami bahwa mempelajari budaya lokal merupakan salah satu bentuk menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Tahap pengembangan menghasilkan produk awal berupa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang selanjutnya divalidasi oleh dua validator. Kedua validator menilai seluruh komponen penelitian, meliputi media pembelajaran, materi, modul ajar, kisi-kisi dan tes, angket respons guru, angket respons peserta didik, angket minat belajar, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Revisi yang dilakukan antara lain memperbaiki konsistensi antara tampilan awal media, petunjuk penggunaan, dan isi materi dengan menambahkan penjelasan keterkaitan setiap pertemuan terhadap tema Cinta Indonesia, menyempurnakan petunjuk penggunaan media agar lebih mudah dipahami peserta didik, melengkapi materi pada modul ajar, serta memperbaiki soal asesmen sumatif dari 20 soal pilihan ganda menjadi 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian sesuai tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar.

Tahap implementasi diawali dengan uji coba kelompok kecil yang melibatkan tiga peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba ini bertujuan mengetahui kemudahan penggunaan media sebelum diterapkan kepada seluruh peserta didik. Pada tahap ini ditemukan beberapa kendala teknis, seperti terdapat tombol navigasi yang belum berfungsi dengan baik serta tautan asesmen sumatif yang masih mengarah pada Google Form sebelum dilakukan revisi soal. Berdasarkan temuan tersebut dilakukan penyempurnaan media sehingga seluruh menu, tautan, dan fitur dapat digunakan secara optimal pada implementasi kelompok besar.

Tahap implementasi kelompok besar dilaksanakan kepada 14 peserta didik kelas V SD Negeri 128 Ulaweng Riaja. Proses pembelajaran dilaksanakan selama lima kali pertemuan menggunakan media Google Sites yang telah direvisi. Selama implementasi, guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan peneliti berperan sebagai observer yang mengamati keterlaksanaan penggunaan media. Peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran, mampu mengakses materi secara mandiri, serta aktif memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada media, seperti video pembelajaran, pojok

literasi, latihan, dan asesmen. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi formatif dilaksanakan melalui validasi ahli, uji coba kelompok kecil, serta implementasi kelompok besar untuk memperoleh masukan terhadap media yang dikembangkan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk hingga diperoleh media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, proses pengembangan yang dilaksanakan melalui tahapan ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mendukung pembelajaran berbasis teknologi, serta mengintegrasikan budaya lokal Bone sebagai sumber belajar yang kontekstual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian dua validator. Proses validasi dilakukan terhadap media pembelajaran, materi, serta seluruh instrumen penelitian sebelum diterapkan kepada peserta didik. Tahap validasi bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, manfaat, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek tampilan (layout), isi, manfaat, dan penggunaan bahasa. Tampilan media dinilai menarik, sederhana, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, tata letak menu yang sistematis memudahkan peserta didik mengakses setiap fitur yang tersedia, seperti materi pembelajaran, video pembelajaran, pojok literasi, latihan, dan asesmen sumatif. Penggunaan platform Google Sites juga dinilai memberikan kemudahan karena dapat diakses melalui telepon pintar maupun komputer tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik, yaitu mudah digunakan, menarik, interaktif, dan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Validator media pembelajaran memberikan catatan agar isi materi disesuaikan dengan tampilan awal media dan petunjuk penggunaan sehingga terdapat konsistensi antara informasi pada halaman awal dengan materi yang dipelajari. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan penjelasan pada setiap pertemuan mengenai keterkaitan materi dengan tema Cinta Indonesia. Selain itu, petunjuk penggunaan media juga disempurnakan agar peserta didik lebih mudah memahami langkah-langkah penggunaan Google Sites. Revisi tersebut menjadikan isi media lebih konsisten dengan tujuan pembelajaran sekaligus memperjelas hubungan antara materi Bahasa Indonesia dan budaya lokal Bone sebagai bentuk penanaman nilai cinta tanah air.

Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,76% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta mengintegrasikan budaya lokal Bone secara tepat. Penyajian materi tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi berbahasa, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal melalui teks bacaan, gambar, video, serta cerita yang terdapat pada fitur pojok literasi. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena materi dikaitkan dengan lingkungan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Selain media dan materi, seluruh instrumen penelitian juga memperoleh kategori valid hingga sangat valid berdasarkan penilaian validator. Modul ajar memperoleh persentase sebesar 92,5%, kisi-kisi dan tes memperoleh persentase sebesar 87,5%, angket respons siswa sebesar 89,42%, angket respons guru sebesar 86,53%, angket minat belajar sebesar 90,38%, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 97,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrumen telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Beberapa instrumen memperoleh masukan dari validator, seperti penyempurnaan modul ajar dengan melengkapi materi pembelajaran, penyesuaian aspek penilaian pada angket respons siswa, serta perbaikan kisi-kisi dan tes dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal. Validator juga menyarankan agar bentuk soal tidak seluruhnya berupa pilihan ganda. Berdasarkan saran tersebut, peneliti merevisi instrumen tes dari 20 soal pilihan ganda menjadi 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian sehingga lebih sesuai dengan kemampuan peserta didik sekolah dasar dan mampu mengukur hasil belajar secara lebih komprehensif.

Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Maryanto & Alberida (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang valid merupakan media yang memiliki kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, desain, serta karakteristik pengguna sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses revisi sesuai masukan validator [20]. Proses validasi juga merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena menghasilkan produk yang lebih berkualitas sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fadjeri & Nurchayati (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang memperoleh kategori sangat valid menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran [21]. Demikian pula penelitian Mellisa & Fitri (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang memperoleh kategori sangat valid dapat digunakan setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan validator sehingga kualitas produk menjadi lebih baik [22]. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa proses validasi tidak hanya bertujuan memperoleh nilai kelayakan, tetapi juga menjadi dasar dalam menyempurnakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi media, materi, dan seluruh instrumen penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator mampu meningkatkan kualitas media sehingga produk yang dihasilkan layak

digunakan pada tahap implementasi untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

Kepraktisan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil angket respons guru, angket respons peserta didik, serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Ketiga instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Suatu media dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik tanpa mengalami kendala yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites memperoleh persentase kepraktisan yang sangat tinggi. Berdasarkan angket respons guru diperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, mudah diakses menggunakan telepon pintar maupun komputer, serta mampu membantu penyampaian materi secara lebih sistematis dan interaktif. Selain itu, keberadaan menu materi, video pembelajaran, pojok literasi, latihan, dan asesmen sumatif mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

Respon positif guru juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi budaya lokal Bone ke dalam materi Bahasa Indonesia dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan Google Sites mendukung pembelajaran yang lebih aktif karena peserta didik dapat mengakses materi secara mandiri, mengamati gambar dan video pembelajaran, serta mengerjakan latihan secara langsung melalui media yang telah disediakan.

Kepraktisan media juga didukung oleh hasil angket respons peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 93,8 % dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa tampilan media menarik, tulisan mudah dibaca, menu mudah digunakan, serta materi yang disajikan mudah dipahami. Peserta didik juga memberikan penilaian sangat baik terhadap penggunaan gambar, video pembelajaran, dan latihan yang tersedia pada media karena membantu mereka memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket.

Respon positif peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan kenyamanan belajar. Peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengakses setiap menu yang tersedia sehingga mereka dapat belajar secara lebih mandiri. Selain itu, penyajian materi yang dipadukan dengan budaya lokal Bone memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena peserta didik dapat mempelajari materi Bahasa Indonesia melalui contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kepraktisan media semakin diperkuat oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang memperoleh persentase sebesar 95,95 % dengan kategori sangat praktis. Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Guru mampu mengelola pembelajaran menggunakan media Google Sites dengan baik, sedangkan peserta didik dapat mengikuti setiap tahapan pembelajaran mulai dari membuka media, mempelajari materi, mengamati video pembelajaran, membaca pojok literasi, mengerjakan latihan, hingga mengikuti asesmen sumatif. Walaupun terdapat beberapa peserta didik yang masih memerlukan bimbingan pada awal penggunaan media, secara umum seluruh proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah direncanakan.

Tingginya hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah diterapkan dalam kondisi pembelajaran nyata. Hal tersebut tidak terlepas dari proses revisi yang dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Pada tahap tersebut ditemukan beberapa tombol navigasi yang belum berfungsi dengan baik serta tautan asesmen sumatif yang masih menggunakan soal sebelum direvisi. Setelah dilakukan perbaikan sesuai hasil uji coba, seluruh menu dan fitur pada Google Sites dapat berfungsi dengan baik sehingga implementasi pada kelompok besar berjalan lebih optimal. Hal ini menunjukkan bahwa uji coba kelompok kecil memberikan kontribusi penting terhadap penyempurnaan produk sebelum digunakan pada pembelajaran sesungguhnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fridayanti et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran [23]. Media yang praktis mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Fadjeri & Nurchayati (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang memperoleh kategori sangat praktis menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik [21].

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan baik bagi guru maupun peserta didik. Guru lebih mudah mengelola pembelajaran karena seluruh materi dan aktivitas pembelajaran telah tersusun dalam satu platform, sedangkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penyajian materi yang interaktif dan terintegrasi dengan budaya lokal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites mampu memenuhi aspek kepraktisan sehingga

layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil angket respons guru, angket respons peserta didik, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites memenuhi kriteria sangat praktis. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah diakses, serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan dari aspek validitas, tetapi juga praktis diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

Efektivitas media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites dalam penelitian ini ditinjau dari dua aspek, yaitu peningkatan hasil dan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, sedangkan minat belajar diukur menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media. Pengukuran kedua aspek tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap pencapaian kompetensi dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 52,44 menjadi 90,24 pada posttest. Hasil analisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,80 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berada pada tingkat yang tinggi, sehingga media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih optimal dibandingkan sebelum menggunakan media.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan. Penyajian materi melalui Google Sites memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri karena seluruh materi, video pembelajaran, pojok literasi, latihan, dan asesmen tersedia dalam satu platform yang mudah diakses. Penyajian materi secara sistematis memudahkan peserta didik memahami konsep penggunaan huruf kapital, penulisan bilangan, membaca memindai, kalimat perintah, serta materi lain pada Bab VI Cinta Indonesia. Selain itu, penggunaan gambar, video, dan contoh-contoh yang dikaitkan dengan budaya lokal Bone menjadikan pembelajaran lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka miliki.

Integrasi budaya lokal Bone dalam media pembelajaran juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Peserta didik mempelajari materi Bahasa Indonesia melalui contoh-contoh yang berasal dari lingkungan budaya mereka sendiri, seperti Museum La Pawawoi, cerita rakyat Bone, dan berbagai bentuk kearifan lokal lainnya. Pembelajaran yang bersifat kontekstual tersebut membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena informasi yang dipelajari memiliki hubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna [24].

Media pembelajaran yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa peserta didik memberikan penilaian pada kategori sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 68,48% sebelum menggunakan media menjadi 93,93% setelah menggunakan media, atau meningkat sebesar 25,45 poin persentase. Sebagian besar peserta didik menyatakan senang belajar menggunakan media tersebut, merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih fokus selama pembelajaran, serta memiliki keinginan untuk mempelajari materi dan budaya lokal Bone lebih lanjut. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan fitur video pembelajaran, pojok literasi, dan latihan yang tersedia dalam media.

Tingginya minat belajar peserta didik menunjukkan bahwa media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Tampilan media yang menarik, serta penyajian video dan materi yang dikaitkan dengan budaya lokal menjadikan peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat ketika peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, mengerjakan latihan secara mandiri, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar. Pengintegrasian budaya lokal ke dalam media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah membangun pemahamannya berdasarkan pengalaman dan lingkungan yang mereka kenal. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fadjeri & Nurchayati (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menyediakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses [21]. Selain itu, penelitian Mellisa & Fitri (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui model ADDIE efektif meningkatkan hasil belajar setelah memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis [22]. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang sesuai kebutuhan siswa serta didukung penyajian materi yang kontekstual dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran.

Pengintegrasian budaya lokal tidak hanya berperan sebagai sumber belajar, tetapi juga membantu peserta didik mengenal identitas daerahnya, menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri, serta memperkuat karakter cinta tanah air. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites tidak hanya efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pengenalan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik [25].

Berdasarkan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,80 dengan kategori tinggi serta peningkatan minat belajar dari 68,48% sebelum menggunakan media menjadi 93,93% setelah menggunakan media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan terintegrasi dengan budaya lokal Bone.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengembangan prototipe media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar telah berhasil dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Google Sites yang memuat halaman beranda, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, pojok literasi, latihan, dan asesmen sumatif dengan mengintegrasikan budaya lokal Bone sebagai sumber belajar. Media yang dikembangkan telah melalui proses revisi berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Tingkat validitas media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,76%. Selain itu, seluruh instrumen penelitian, meliputi modul ajar, kisi-kisi dan tes, angket respons guru, angket respons siswa, angket minat belajar, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran juga memperoleh kategori valid hingga sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan instrumen penelitian memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan penyajian sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites berada pada kategori sangat praktis. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respons guru yang memperoleh persentase sebesar 91,6%, angket respons siswa sebesar 93,8%, serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95,95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah diakses, menarik bagi peserta didik, serta dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

Efektivitas media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 52,44 yang meningkat menjadi 90,24 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,80 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, hasil angket minat belajar menunjukkan kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites dinyatakan efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites. Media pembelajaran berbasis budaya lokal berbantuan Google Sites dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan kontekstual. Guru disarankan mengoptimalkan penggunaan media dengan memastikan ketersediaan perangkat dan akses internet serta menyesuaikan materi dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Guru juga dapat mengembangkan isi media dengan menambahkan cerita, gambar, video, atau sumber belajar lain yang berkaitan dengan budaya lokal di lingkungan sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, media Google Sites dapat dikembangkan pada materi, jenjang kelas, atau konteks budaya lokal yang berbeda serta diuji pada subjek yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih beragam dan mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 128 Ulaweng Riaja, guru, dan peserta didik kelas V atas dukungan serta partisipasinya dalam penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar dan terselesaikannya artikel ini dengan baik.

References

1. A. Azis, M. Hilmy, and D. Erawati, "Integrasi media dalam pembelajaran: Pendekatan konstruktivisme Vygotsky," *Anterior Jurnal*, vol. 24, no. III, pp. 1–7, 2025.
2. R. Witasari, "Belajar dan pembelajaran dari perspektif teori kognitif, behaviorisme konstruktivisme dan

[ISSN 2598-9936 \(online\), https://ijins.umsida.ac.id](https://ijins.umsida.ac.id), published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://ijins.umsida.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

- sosiokultural,” *Basica Journal of Primary Education*, vol. 3, no. 2, pp. 257–268, 2024, doi: 10.37680/basica.v3i2.5764.
3. F. P. N. Fahrozy, S. Iskandar, Y. Abidin, and M. Z. Sari, “Upaya pembelajaran abad 19–20 dan pembelajaran abad 21 di Indonesia,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 9096–9104, 2022.
 4. S. Sundari, B. Sudiyana, and S. Subiyantoro, “Development of Google Sites-based websites as a learning media for Indonesian language in elementary schools to enhance Pancasila students profiles,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 10, no. 4, pp. 1573–1583, 2024.
 5. S. A. Latief, R. Roslina, and N. Nashruddin, “Applying Klos method to increase the effective reading speed for the 6th grade students of elementary school,” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, pp. 141–151, 2024.
 6. H. Haslinda, “Transformasi pendidikan: Pendampingan guru menuju kualitas pendidikan unggul,” *Journal of Community Empowerment Research and Global Action Studies*, vol. 1, no. 1, pp. 35–45, 2025.
 7. A. Heryani, N. Pebriyanti, T. Rustini, and Y. Wahyuningsih, “The role of technology-based learning media in enhancing digital literacy in social studies learning for upper elementary school students,” *Journal Education*, vol. 31, no. 1, p. 17, 2022.
 8. A. Adam, “Penggunaan media pembelajaran berbasis media visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, vol. 4, pp. 54–61, 2021.
 9. N. A. Istiqomah, K. Arisanti, and F. H. Ahnaf, “Efektivitas penggunaan media Google Sites dalam menulis teks laporan hasil observasi pada siswa kelas X di MAN 2 Probolinggo,” *Jurnal Tinta*, vol. 6, no. 1, pp. 165–173, 2024.
 10. R. O. Hartari and G. M. C. Putra, “Development of web based learning to improve science learning outcome of student in elementary school,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 27, no. 4, pp. 230–244, 2025.
 11. M. L. Sumarni, S. Jewarut, Silvester, F. V. Melati, and Kusananto, “Integrasi nilai budaya lokal pada pembelajaran di sekolah dasar,” *Journal of Education Research*, vol. 5, no. 3, pp. 2993–2998, 2024.
 12. Zidniyati, K. Faizah, A. A. Najamudin, A. Rofiq, and E. Hidayati, “Inclusion education in Banyuwangi district: Stakeholder understanding and barriers to,” *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, vol. 2, no. 2, pp. 1324–1333, 2024.
 13. E. D. S. Wijaya, P. Susongko, and N. D. Amalia, “Media pembelajaran digital: Pentingkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar?” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 332–344, 2025.
 14. R. O. Hartari, G. Mahardika, and C. Putra, “Development of web based learning to improve science learning outcome of student in elementary school,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 27, no. 1, pp. 230–244, 2025, doi: 10.21009/JTP2001.6.
 15. D. Setianingsih, T. Y. E. Siswono, and Yumiati, “Pengembangan media pembelajaran berbasis web (Google Sites) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa kelas V sekolah dasar,” *ELSE (Elementary School Education Journal)*, vol. 8, no. 2, pp. 440–450, 2024.
 16. A. Marini, D. Safitri, G. Yarmi, and S. A. Mutiara, “Google Sites-based interactive multimedia to improve social studies learning outcomes for fourth-grade elementary school students,” *SEEjPH*, vol. 26, pp. 2460–2471, 2025.
 17. K. M. Rozhana, W. Widodo, D. Cahyono, F. B. Sugiharto, and C. Chotimah, “Development of learning media for the Google Site web-based on character,” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, vol. 9, no. 2, pp. 178–190, 2023, doi: 10.22219/jinop.v9i2.22760.
 18. Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, “Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation),” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, 2024.
 19. N. P. R. A. Pratiwi, N. W. Suniasih, and I. G. A. A. Wulandari, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik pada materi sistem pernapasan manusia muatan IPA kelas V SD No. 5 Abiansemal,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran SAINS Indonesia*, vol. 5, pp. 42–52, 2022.
 20. Maryanto and H. Alberida, “Media pembelajaran berbasis Edmodo mengenai materi virus,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 457–465, 2021.
 21. A. Fadjeri and A. D. Nurchayati, “Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT,” *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, vol. 8, pp. 26–33, 2022.
 22. Mellisa and I. Fitri, “Pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menerapkan sistem hidroponik pada materi pertumbuhan dan perkembangan di SMA/MA Kota Pekanbaru,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 4070–4081, 2022.
 23. Y. Fridayanti, Y. Irfasyuarna, and R. F. Putri, “Pengembangan media pembelajaran audio-visual pada materi hidrosfer untuk mengukur hasil belajar peserta didik SMP/MTs,” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 1, no. 3, 2022.
 24. M. Akhir, “Model pembelajaran berbasis kearifan lokal Sulawesi Selatan untuk meningkatkan pengembangan keterampilan berbicara anak melalui Kelong, sastra tutur, dan mantra,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, 2025.
 25. S. K. Rahman, S. A. Latief, and Anzar, “Pengaruh penggunaan media pembelajaran scrapbook terhadap keterampilan menulis karangan deskripsi siswa di kelas IV SD Negeri No. 15 Jawi-Jawi Kabupaten Maros,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, pp. 482–492, 2025.