

Google Sites Sebagai Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPAS di Era Society 5.0

Bella Septyaningrum ✉, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

Rissa Prima Kurniawati, Universitas PGRI Madiun

✉ bellaseptyaningrum09@gmail.com

Abstract: This research is classified as a type of development research. The ADDIE model developed by Branch (2009) was selected as the model used in the research. The ADDIE model stages consist of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The purpose of this research is to analyze the feasibility and practicality of interactive multimedia based on the Google Sites website on the material of buying and selling activities. The subjects consisted of teachers and fourth grade students of SDN 04 Manisrejo. Questionnaire, test, and documentation methods were chosen as data collection techniques. The media consists of eight menus with an interactive presentation pattern. Data analysis techniques through qualitative statistical analysis and descriptive qualitative. Google Sites interactive multimedia was declared very feasible by media experts with a percentage of 100%, material experts 87.5%, and linguists 91.67%. In addition, the practicality of use based on the teacher response questionnaire obtained a percentage of 95% and a student response questionnaire of 93%. The average result of the pre test was 63.06 and the post test was 86.12. Based on these data, this media is declared very feasible and practical to be applied in IPAS learning in the Society 5.0 era.

Keywords: Development, multimedia, Google Sites, IPAS, Society 5.0 era

Abstrak: Penelitian ini tergolong pada jenis penelitian pengembangan. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009) terpilih sebagai model yang digunakan dalam penelitian. Tahap model ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Tujuan dari penelitian ini yakni menganalisis kelayakan dan kepraktisan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* pada materi kegiatan jual beli. Subjek dalam penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas IV SDN 04 Manisrejo. Metode angket, tes, dan dokumentasi dipilih sebagai teknik pengumpulan data. Media terdiri dari delapan menu dengan pola penyajian interaktif. Teknik analisis data melalui analisis statistik kualitatif dan deskriptif kualitatif. Multimedia interaktif *Google Sites* dinyatakan sangat layak oleh ahli media dengan persentase 100%, ahli materi 87,5% dan ahli bahasa 91,67%. Selain itu, kepraktisan penggunaan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase 95% dan angket respon siswa sebesar 93%. Hasil rata-rata *pre test* sebesar 63,06 dan *post test* sebesar 86,12. Berdasarkan data tersebut, media ini dinyatakan sangat layak dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0*.

Kata kunci: Pengembangan, multimedia, *Google Sites*, IPAS, era *Society 5.0*



PENDAHULUAN

Era *Society* 5.0 adalah suatu masa yang memiliki fokus utama meningkatkan kualitas masyarakat melalui adaptasi teknologi digital (Azis & Prihantoro, 2022). Kehidupan manusia pada era ini sangat bergantung pada teknologi demi mewujudkan masyarakat yang dinamis dan berkelanjutan (Gladden, 2019). Teknologi yang berkembang pesat menyebabkan terjadinya perubahan di segala bidang sehingga membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas (Listiani, 2018). Pendidikan dalam Era *Society* 5.0 berkomitmen mewujudkan SDM yang berkualitas melalui terbentuknya proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa SD yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). BSKAP Kemendikbudristek (2022) menyebutkan IPAS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari alam semesta mencakup interaksi yang terjadi di dalamnya serta manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Urgensi pendidikan IPAS salah satunya yaitu membentuk kemampuan analisis siswa terkait fenomena yang terjadi di sekitarnya dengan memberikan alternatif penyelesaian. Oleh sebab itu, keberhasilan pendidikan IPAS harus diupayakan secara optimal. Guru berperan penting sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan (Prima Kurniawati et al., 2022).

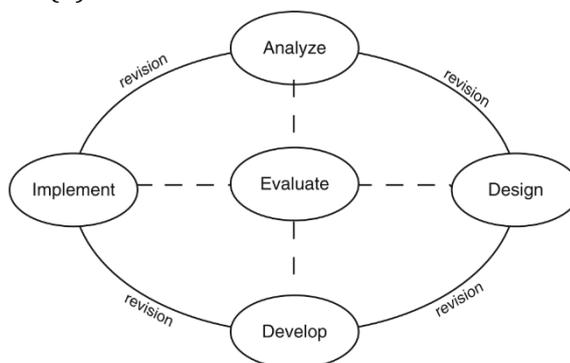
Proses pembelajaran IPAS yang dilakukan di SDN 04 Manisrejo belum mengoptimalkan teknologi digital. Guru menyampaikan materi secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa bosan belajar. Kondisi ini bertolak belakang dengan kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu penguasaan dalam pembuatan media pembelajaran (Kusuma Widyaningrum et al., 2021). Ketersediaan fasilitas internet yang dimiliki oleh sekolah memungkinkan guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran digital. Sitepu (2021) memaparkan bahwa media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara fleksibel selama terkoneksi dengan jaringan internet. Pemilihan media digital harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang beragam.

Keberagaman karakteristik siswa tersebut memerlukan suatu media yang memiliki berbagai elemen di dalamnya. Multimedia interaktif merupakan jenis media yang mampu mengintegrasikan video, suara, teks, grafik, gambar, dan animasi secara interaktif. Salah satu multimedia interaktif yang mudah digunakan yaitu multimedia interaktif berbasis *website Google Sites*. Kelebihan multimedia *Google Sites* dalam proses pembelajaran di antaranya yaitu mampu menciptakan kemandirian belajar, menciptakan pembelajaran yang fleksibel, dan menumbuhkan wawasan teknologi (Sulasmianti, 2021). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *Google Sites* lebih menyenangkan dan mampu menunjang peningkatan prestasi belajar siswa. Hal tersebut selaras terhadap penelitian yang telah dilakukan oleh Islanda & Darmawan (2023) menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar serta peran aktif siswa saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* yang pernah dikembangkan pada penelitian sebelumnya di antaranya yaitu menambahkan menu petunjuk penggunaan, mendesain halaman dengan tampilan yang lebih menarik, membuat *e-LKPD*, dan soal evaluasi berbentuk *quiz online*. Multimedia interaktif *Google Sites* yang telah dimodifikasi memiliki menu yang interaktif sehingga dapat meningkatkan peran aktif dan munculnya minat belajar siswa.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dan mengetahui kelayakannya. Diharapkan melalui penelitian ini mampu memberikan referensi kepada pengajar terkait inovasi media pembelajaran. Selain itu, diharapkan media yang telah dikembangkan mampu mendukung siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, khususnya materi yang termuat dalam mata pelajaran IPAS.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Karakteristik utama dari penelitian pengembangan menurut Setyosari (2015) adalah mengkaji dan mempelajari suatu objek dengan orientasi utama berupa pengembangan dan penilaian kevalidan produk. Adapun produk media yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* pada materi kegiatan jual beli kelas IV IPAS. Model pengembangan yang dipilih berupa model ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model ADDIE yang terdiri dari: (1) *Analyze*; (2) *Design*; (3) *Develop*; (4) *Implement* dan (5) *Evaluate*.



GAMBAR 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Prosedur penelitian pengembangan dengan model ADDIE mencakup: (1) *Analyze*, bertujuan untuk memperoleh informasi kebutuhan analisis materi, media pembelajaran, lingkungan belajar, dan karakteristik siswa; (2) *Design*, melakukan perancangan instrumen penelitian dan media pembelajaran yang telah sesuai terhadap kebutuhan proses pembelajaran; (3) *Develop*, merealisasikan pembuatan produk, melakukan uji validasi dan uji coba mencakup uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, serta uji coba kelompok besar; (4) *Implement*, menerapkan multimedia interaktif berbasis *website Google Site* pada kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan uji *pilot test* dan uji *respon*. Kegiatan *pilot test* bertujuan untuk memastikan kesiapan seluruh instrumen untuk digunakan pada tahap uji respon. Kegiatan uji respon bertujuan untuk mengidentifikasi respon guru dan siswa sesudah menggunakan media; serta (5) *Evaluate*, melakukan *pre test* dan *post test* guna menganalisis perbedaan yang terjadi pada hasil belajar siswa dan melakukan kegiatan wawancara pada setiap akhir tahap untuk mengetahui informasi terkait kelayakan media secara lebih mendalam.

Subjek yang terdapat pada penelitian ialah guru dan siswa kelas IV SDN 04 Manisrejo. Adapun teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian mencakup angket (validator ahli, uji coba, *pilot test*, respon), tes (*pre test* dan *post test*), serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang menunjang terlaksananya penelitian di antaranya yaitu lembar angket dan modul ajar. Proses analisis data dilakukan melalui analisis statistik kualitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik analisis statistik kualitatif akan digunakan saat pengolahan data yang dihasilkan dari penilaian para ahli. Deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan data umpan balik, kritik, dan saran sebagai acuan perbaikan.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dan pengembangan berupa multimedia interaktif berbasis *website Google Sites*. Tahap yang pertama kali dilakukan sebelum memulai pengembangan yaitu melaksanakan studi pendahuluan guna mendapatkan informasi berkaitan dengan permasalahan yang ada di lapangan serta solusi yang dapat diberikan. Hasil dari tahap analisis memberikan informasi bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang interaktif dimana mampu meningkatkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran

sehingga tidak lagi mengalami kebosanan belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, dilakukan perancangan sebuah media pembelajaran digital yang bernama multimedia interaktif berbasis *website Google Sites*. Materi yang terdapat pada media tersebut yaitu materi kegiatan jual beli yang termuat dalam Bab 7 IPAS Kelas IV. Kegiatan pengembangan diawali dengan proses perancangan berupa penyusunan materi, perancangan desain, pengumpulan elemen gambar pendukung, dan lain sebagainya. Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media dengan kerangka perancangan yang disusun sebelumnya. Produk yang dihasilkan berupa *Google Sites* yang dapat dibagikan dan diakses melalui *link website* berikut: <https://sites.google.com/view/ipas-bab-7-topik-c/>.



Gambar 2. Tampilan *Google Sites*

Multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* yang telah berhasil dikembangkan selanjutnya memasuki tahap uji validasi untuk menganalisis kevalidan atau kelayakannya. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil yang diperoleh dari ahli media sebesar 100%, ahli materi sebesar 87,5%, dan ahli bahasa sebesar 91,67%. Selain penilaian, para ahli juga memberikan masukan untuk dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan. Setelah dilakukan uji validasi, dilakukan tahap uji coba. Pertama kali yang dilakukan adalah uji coba perorangan pada 2 siswa dengan perolehan hasil 100%. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa diperoleh skor 100% dan hasil uji coba kelompok besar terhadap 30 siswa diperoleh skor 93,96%. Mengacu pada hasil dari ketiga uji coba tersebut, media menunjukkan kategori sangat layak sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

Langkah awal yang ditempuh dalam tahap implementasi yaitu persiapan guru dan siswa. Langkah selanjutnya adalah melakukan *pilot test* terhadap guru dan siswa. Tujuannya adalah memastikan kesiapan seluruh instrumen penelitian. Hasil yang diperoleh dari *pilot test* guru sebesar 92,5% dan *pilot test* siswa sebesar 94,27%. Selanjutnya, dilakukan kegiatan uji respon. Uji respon dilakukan oleh guru dan siswa melalui pengisian angket penilaian. Uji respon guru didapatkan persentase sebesar 95% dan uji respon terhadap 17 siswa diperoleh hasil sebesar 93%. Setelah memberikan penilaian angket, siswa mengerjakan seluruh soal *pre test* dan *post test* sesuai durasi waktu yang ditentukan.

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil nilai *pre test* serta *post test* siswa. Rata-rata nilai *pretest* sejumlah 63,06 serta rata-rata hasil nilai *post test* siswa sejumlah 86,12. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mengacu pada masukan yang sebelumnya diberikan oleh guru maupun siswa.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Website Google Sites* untuk Pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0*

Tahap pertama yang ditempuh yaitu melakukan proses analisis yang mencakup analisis materi, media pembelajaran, lingkungan belajar, dan karakteristik siswa SDN 04 Manisrejo. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh informasi bahwa

guru memilih metode penyampaian materi secara lisan tanpa berbantuan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kebosanan belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Hasil analisis menunjukkan tingginya tingkat antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital. Kondisi ini ditunjang dengan ketersediaan fasilitas internet dan sarana prasarana yang dimiliki oleh pihak sekolah. Selain itu, penggunaan media digital sangat penting bagi proses pembelajaran di Era *Society* 5.0. Hal tersebut selaras terhadap pendapat Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa setiap aspek kehidupan mengalami digitalisasi teknologi.

Solusi yang diberikan adalah melakukan inovasi media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran secara efektif mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Prima Kurniawati et al. (2018) memaparkan bahwa multimedia interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan hasil belajar siswa meningkat. Multimedia interaktif yang dipilih adalah *Google Sites* karena cara penggunaannya yang sangat praktis dan bersifat fleksibel. Hal ini sejalan dengan pendapat Puji Utami (2023) bahwa melalui *Google Sites* siswa mampu mempelajari secara berulang materi yang telah disampaikan kapan pun dan dimana pun selama memiliki koneksi internet yang memadai.

Tahap berikutnya yaitu perancangan. Kegiatan perancangan diawali dengan penyusunan materi. Materi yang dipilih termuat dalam Bab 7 Kelas IV yaitu materi kegiatan jual beli. Selanjutnya, dilakukan perancangan urutan menu media, angket validasi ahli, angket uji coba, angket *pilot test*, dan angket uji respon. Perancangan menu media berbantuan beberapa *website* lain seperti *Canva*, *Hyzine*, *Padlet*, *Capcut*, *Wordwall*, dan *Live Worksheets*. Keunggulan dari multimedia *Google Sites* yang dikembangkan adalah terdapat menu *e-LKPD* yang berupa lembar kerja dengan tampilan interaktif dan menarik. Penggunaan *e-LKPD* dapat menyajikan materi dan gambar yang menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan (Shelviana et al., 2023). Materi pembelajaran pada media disajikan dalam bentuk video. Penyajian materi dalam bentuk video pembelajaran mampu membentuk interaksi siswa dengan media yang digunakan sehingga meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Wahidah et al., 2022). Selain berbentuk video pembelajaran, materi disajikan dalam bentuk *flipbook*. Penyajian materi berbentuk *flipbook* mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Anjarsari et al. (2022) yang menyatakan bahwa *flipbook* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dengan memberikan alternatif penyelesaian.



Gambar 3. Penyajian Materi

Perancangan urutan media untuk memberikan gambaran konten isi dari setiap menu media. Realisasi pengembangan produk dilakukan pada tahap pengembangan. Tampilan halaman utama disajikan secara kolaboratif dengan berbantuan *hyperlink* untuk menuju masing-masing halaman menu. Cara penyajian seperti ini sesuai dengan teori belajar konektivisme dimana keberhasilan proses belajar dapat

ditunjang melalui terbentuknya ruang kolaboratif terbuka sehingga mempermudah siswa memproses informasi yang diberikan (Vas, Weber, & Gkoumas, 2018). Setelah melakukan pengembangan, dilakukan kegiatan uji validasi ahli dan uji coba guna menganalisis kelayakan produk media. Tahap keempat yaitu tahap implemementasi. Kegiatan implementasi dilakukan melalui uji *pilot test* dan uji respon. Kegiatan implementasi mengacu pada sintaks pembelajaran PBL. Model pembelajaran PBL memberikan stimulus kepada siswa berupa permasalahan yang harus diselesaikan sehingga memunculkan daya tarik dan rasa ingin tahu (Rian Wulandari et al., 2023). Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan analisis hasil nilai *pre test* dan *post test* serta komentar dan saran yang diberikan.

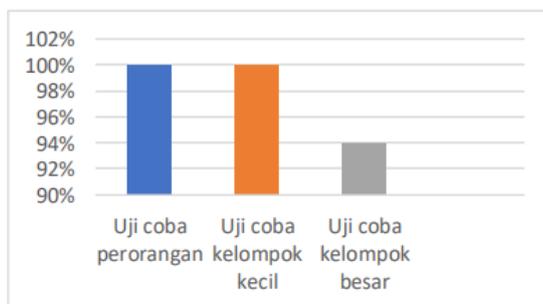
2. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Website Google Sites

Kelayakan diuji melalui uji validasi ahli. Ahli yang dimaksud mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji validasi ahli media diperoleh hasil skor 100%, validasi materi 87,5%, dan validasi bahasa 91,67%. Hasil dari ketiganya disajikan pada tabel seperti berikut:

TABEL 1. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Nilai Validasi	Kategori
1	Validasi Ahli Media	100%	Sangat layak
2	Validasi Ahli Materi	87,5%	Sangat layak
3	Validasi Ahli Bahasa	91,67%	Sangat layak
	Rata-rata	93,06%	Sangat layak

Berdasarkan data yang termuat pada Tabel 1 di atas didapatkan skor rata-rata validasi ahli sejumlah 93,06%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa multimedia *Google Sites* tergolong sangat layak. Media dapat digunakan untuk tahap berikutnya dengan beberapa perbaikan. Setelah dinyatakan layak, media dilakukan uji coba sebelum digunakan pada tahap implementasi. Data hasil perolehan nilai dari kegiatan uji coba seperti berikut:



GAMBAR 4. Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh hasil 100% untuk uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Adapun uji coba kelompok besar memperoleh skor 93,96%. Berdasarkan perolehan nilai tersebut menunjukkan ketiganya tergolong pada kategori sangat layak. Produk yang telah diujicobakan selanjutnya memasuki tahap implementasi. Kegiatan yang terdapat pada tahap implementasi terdiri dari uji *pilot test* dan uji respon. Hasil dari uji *pilot test* seperti berikut:

TABEL 2. Hasil Uji Pilot Test

No	Aspek	Nilai Validasi	Kriteria
1	<i>Pilot Test</i> Guru	92,5%	Sangat baik
2	<i>Pilot Test</i> Siswa	94,27%	Sangat baik
	Rata-rata	93,39%	Sangat baik

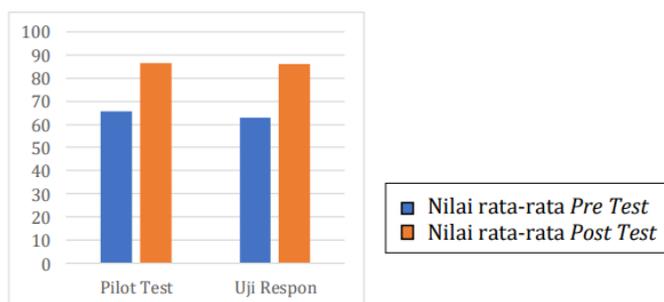
Berdasarkan pada Tabel 2, diperoleh hasil uji *pilot test* guru sebesar 92,5% dan uji *pilot test* siswa sebesar 94,27%. Rata-rata dari keduanya sebesar 93,39%. Hasil tersebut menunjukkan pada kriteria sangat baik. Setelah uji *pilot test*, dilakukan uji respon. Hasil dari uji respon sebagai berikut:

TABEL 3. Hasil Uji Respon

No	Aspek	Nilai Validasi	Kriteria
1	Respon Guru	95%	Sangat baik
2	Respon Siswa	93%	Sangat baik
	Rata-rata	94%	Sangat baik

Mengacu pada Tabel 3 di atas, diperoleh data bahwa hasil yang didapatkan dari angket respon guru mencapai persentase 95% sedangkan angket respon siswa mencapai 94%. Rata-rata yang diperoleh dari keduanya sebesar 94%. Kesimpulannya yaitu multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dinyatakan sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap berikutnya yaitu evaluasi. Evaluasi merupakan bagian yang penting karena melalui kegiatan ini dapat diketahui validitas (kelayakan) produk yang sudah berhasil dikembangkan. Kegiatan yang terdapat pada tahap ini yaitu membandingkan data skor rata-rata nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas IV. Selain itu, masukan yang diberikan dari guru maupun siswa dapat menjadi acuan perbaikan. Berikut ini merupakan hasil nilai siswa:



GAMBAR 5. Hasil Nilai Pre Test dan Post Tes

Berdasarkan gambar di atas, kegiatan *pre test* dan *post test* dilaksanakan hingga dua kali yaitu pada saat *pilot test* dan uji respon. Perolehan rata-rata nilai *pre test* pada saat *pilot test* sebesar 65,6 sedangkan *post test* sebesar 86,8. Perolehan rata-rata nilai *pre test* pada saat uji respon sebesar 60,24 sedangkan *post test* sebesar 86,12. Berdasarkan data nilai yang diperoleh dapat dipaparkan bahwa nilai siswa mengalami kenaikan ketika dalam proses pembelajaran melibatkan penggunaan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites*.

Selain itu, tahap evaluasi juga mengacu pada saran dan komentar yang diperoleh dari guru maupun siswa. Guru memberikan komentar bahwa multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* memiliki penyajian yang menarik dan mampu memudahkan guru saat proses penyampaian materi kepada siswa. Siswa memberikan komentar bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini sangat menyenangkan. Akan tetapi, sebagian dari mereka mengalami kendala saat menggunakannya yaitu kesulitan untuk beralih ke beberapa tab.

SIMPULAN

Model yang diterapkan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang mencakup lima tahapan secara runtut. Perolehan hasil validasi dari ahli media sejumlah 100% dimana termasuk dalam kategori sangat layak, ahli materi sejumlah 87,5% dengan kategori sangat layak, serta ahli bahasa sejumlah 91,67%

dengan kategori sangat layak. Perolehan data tersebut memaparkan bahwa produk media yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan di lapangan dengan beberapa revisi.

Media yang telah diperbaiki akan dilakukan uji coba. Hasil yang diperoleh sejumlah 100% (sangat baik) untuk uji coba perorangan, 100% (sangat baik) untuk uji coba kelompok kecil, dan 93,96% (sangat baik) untuk uji coba kelompok besar. Setelah dilakukan uji coba, media tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran melalui *pilot test* dan uji respon. Hasil angket *pilot test* guru sebesar 92,5 yang berkategori sangat baik dan hasil angket *pilot test* siswa sebesar 94,27% kategori sangat baik. Langkah berikutnya setelah *pilot test* adalah uji respon. Hasil angket uji respon guru memperoleh persentase sebesar 95% yang tergolong dalam kategori sangat baik serta uji respon siswa memiliki persentase 93% yang juga tergolong kategori sangat baik.

Keberhasilan media dalam membantu siswa memahami materi mengacu pada hasil nilai *pre test* dan *post test*. Perolehan nilai *pre test* dan *post test* pada *pilot test* sebesar 65,47 dan 86,67. Adapun pada uji respon diperoleh nilai *pre test* sejumlah 63,06 dan nilai *post test* sejumlah 86,12. Hasil tersebut memaparkan adanya kenaikan nilai siswa yang cukup signifikan setelah menggunakan media.

Mengacu pada serangkaian data di atas memberikan suatu kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dinyatakan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0* karena telah memenuhi syarat valid dan praktis. Keterbatasan waktu dan biaya sehingga tidak memungkinkan untuk dapat melakukan uji efektivitas. Saran untuk peneliti berikutnya yaitu menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anjarsari, N., Kurniawati, R. P., & Pratiwi, C. P. (2022). Pengaruh Model PBL Berbantuan Flip Book terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 45-51. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
2. Azis, H. A., & Prihantoro, C. (2022). Financial System of Nurul Falah Masjeed in the Society 5.0 Era Using The Website. *Jurnal Komitek*, 2(1), 9-18. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i1>
3. Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
4. BSKAP Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.
5. Gladden, M. E. (2019). Who Will be The Members of Society 5.0? Towards An Anthropology of Technologically Posthumanized Future Societies. *Social Sciences*, 8(5). <https://doi.org/10.3390/socsci8050148>
6. Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
7. Jelita, V. S. (2022). Pengembangan Media Video Solfeggio terhadap Kemampuan Bernyanyi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 295-303. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.4466>
8. Kurniawan, B., & Kusuma, N. P. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C Berbasis CBL*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
9. Kusuma Widyaningrum, H., Putri Pratiwi, C., & Listiani, I. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media 3D dengan Menggunakan Media Pop-Up Book sebagai Bentuk Peningkatan Gerakan Literasi Baca dan Tulis Siswa Sekolah Dasar*. 4(1), 2614-7947.
10. Listiani, I. (2018). Efektivitas Lembar Kerja untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 17-25.

11. Pribowo, F. S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah IPA Berbasis Pendekatan Scientific Approach. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 54–66. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.599>
12. Prima Kurniawati, R., Rahmantika Hadi, F., & Rulviana, V. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Cognitive Load Theory (CLT) pada Materi Volume Kubus dan Balok di Sekolah Dasar*. 7(2), 314–323.
13. Prima Kurniawati, R., Rulviana, V., Soeprijadi Djoko Laksana, M., & Putra Pratama, D. (2022). Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif guna Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Langit Biru*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.54147/jpkm.v3i01>
14. Puji Utami, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 394–401.
15. Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100. Retrieved from <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
16. Rian Wulandari, E., Listiani, I., & Khotijah, S. (2023). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 3 Pandak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1481–1490.
17. Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
18. Shelviana, Amita, P., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Bahan Ajar e-LKPD Menggunakan Liveworksheet Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 01 Manguharjo. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 662. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
19. Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
20. Vas, R., Weber, C., & Gkoumas, D. (2018). Implementing Connectivism by Semantic Technologies for Self-Directed Learning. *International Journal of Manpower*, 39(8), 1032–1046. <https://doi.org/10.1108/IJM-10-2018-0330>
21. Wahidah, A. N., Sari, M. K., & Listiani, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sekarputih 1. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 239–244. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>