

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Secara kebahasaan, kata "media" berakar dari bahasa Latin *medius*, yang bermakna sesuatu yang berada di posisi tengah, alat penyambung, atau saluran pengantar. Dalam ranah pedagogis, Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media mencakup segala hal baik itu individu, objek, maupun situasi yang dapat menciptakan kondisi bagi siswa untuk menyerap ilmu, melatih kecakapan, serta membentuk karakter. Sejalan dengan pandangan tersebut, media pembelajaran didefinisikan sebagai perangkat atau sumber belajar yang dirancang secara teratur guna memperlancar proses transfer ilmu demi tercapainya target pendidikan (Okta Susilawati Wiwik., 2025). Ada dasarnya, media berperan sebagai penghubung dalam alur komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan (Moto, 2019).

Kegiatan belajar mengajar sejatinya adalah sebuah relasi aktif yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan komponen sumber belajar dalam sebuah ekosistem pendidikan (Faizah, 2020). (Motoh, C, 2021). Keberadaan media menjadi sangat krusial di

sini, mengingat setiap media memiliki keunggulan spesifik yang menuntut kecakapan guru dalam menerapkannya secara tepat (Seran & Situmorang, 2024). Penggunaan media bukanlah sekadar pemanis dalam kelas, melainkan alat strategis untuk memperdalam penguasaan materi baik (Wijoyo & Haudi, 2021). Khususnya dalam skema pembelajaran langsung, keberhasilan penyampaian pesan sangat ditentukan oleh kepiawaian pendidik dalam menyeleksi dan menggunakan media agar komunikasi berlangsung efektif (Kohlberg, 2019).

Sejumlah pakar menyoroti peran penting media dalam membangkitkan motivasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. (Nurrita, 2018) menyatakan bahwa media berguna untuk menggugah nalar, memfokuskan atensi, serta memacu semangat siswa agar proses belajar lebih terarah. Hal senada diungkapkan oleh . (Hamka & Effendi, 2019) yang memandang media sebagai sarana baik fisik maupun nonfisik yang efektif dalam mendongkrak minat dan efisiensi belajar. Lebih lanjut, (Ramadani, 2023), serta Haptanti (2024), menegaskan bahwa media merupakan saluran informasi yang membawa muatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikonstruksi sedemikian rupa untuk menjamin keberhasilan capaian kompetensi siswa.

Sebagai simpulan, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai instrumen perantara yang berfungsi menyalurkan materi pelajaran secara terencana. Fungsi utamanya tidak terbatas pada upaya membantu guru dalam memaparkan materi, melainkan juga berfungsi sebagai katalisator yang membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih responsif, dinamis, dan menarik.

b) Tujuan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran senantiasa didasari oleh tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh pembuatnya. Terdapat beberapa tujuan utama dalam pembuatan media pembelajaran yaitu:

1. Optimalisasi Proses Pembelajaran: Media pembelajaran diciptakan untuk mempermudah penyampaian materi yang rumit, dengan tujuan agar interaksi edukatif di dalam kelas berlangsung lebih efektif serta hemat waktu.
2. Peningkatan Efisiensi Kegiatan Belajar: Integrasi media dalam pembelajaran dirancang untuk memaksimalkan efisiensi waktu serta sumber daya yang ada demi mencapai standar kompetensi secara lebih optimal.
3. Penjagaan Relevansi Materi: Sebagai penghubung antara materi dan tujuan pendidikan, media berfungsi untuk menjaga konsistensi penyampaian pesan agar tetap relevan dengan kerangka kurikulum yang sudah ditetapkan

4. Peningkatan Fokus dan Konsentrasi: Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, pendidik dapat memfasilitasi peningkatan fokus siswa, yang secara langsung berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami substansi materi yang diberikan.

Dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, pendidik dituntut untuk melakukan analisis cermat agar alat yang dipilih benar-benar relevan dengan isi materi serta target capaian pembelajaran. Merujuk pada pandangan Riadi dan Supriyono (2014), efektivitas pemilihan media sangat bergantung pada beberapa variabel kunci, di antaranya: tujuan instruksional yang ditetapkan, sifat materi ajar, pendekatan pedagogis yang dianut, ketersediaan fasilitas penunjang, tingkat literasi media guru, profil psikologis dan minat siswa, serta dinamika lingkungan belajar.

Pengintegrasian media yang didasarkan pada pertimbangan matang tersebut berfungsi membantu pendidik dalam menyalurkan informasi edukatif dengan cara yang lebih berdaya guna. Secara praktis, media berperan mengubah abstraksi materi yang rumit menjadi lebih konkret dan mudah dicerna oleh peserta didik, sekaligus membangun suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Lebih dari itu, media pembelajaran menjadi instrumen krusial dalam memperlancar alur komunikasi di kelas, memancing keterlibatan aktif siswa, serta menyajikan keberagaman metode belajar yang

mampu menekan rasa bosan. Dengan demikian, kegiatan belajar-mengajar dapat bertransformasi menjadi sebuah pengalaman yang lebih substansial, inspiratif, dan menggembirakan bagi siswa.

1. Meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Penyampaian materi ajar agar lebih mudah dipahami serta dimaknai dengan baik oleh peserta didik.
3. Menciptakan variasi dalam metode instruksional sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.
4. Mendorong siswa agar lebih aktif dan terlibat langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Implementasi media pembelajaran yang tepat mampu mengangkat kualitas proses belajar di kelas. Instrumen ini tidak hanya menjembatani penyampaian materi oleh guru agar lebih mudah dicerna, tetapi juga memperjelas pemahaman siswa. Oleh karena itu, optimalisasi sarana media oleh pihak sekolah menjadi hal yang mutlak diperlukan untuk mendukung tujuan berikut:

1. Membantu peserta didik dalam memahami berbagai konsep, prinsip, dan keterampilan teknis dengan mengoptimalkan penggunaan media yang relevan dengan kebutuhan substansi materi.
2. Menyajikan model pembelajaran yang lebih kreatif dan beragam untuk membangun ketertarikan siswa, sehingga motivasi mereka dalam belajar dapat meningkat secara signifikan.

3. Mengembangkan literasi teknologi dan keterampilan teknis siswa, yang pada akhirnya menumbuhkan minat mereka dalam mengoperasikan berbagai perangkat media pembelajaran.
4. Membangun suasana kelas yang berkesan sehingga pengalaman belajar lebih melekat di ingatan peserta didik.
5. Mengoptimalkan kejelasan penyampaian pesan serta informasi edukatif dalam proses pembelajaran.
6. Mendorong peningkatan mutu dan efektivitas kegiatan belajar-mengajar di lingkup institusi pendidikan (Daniyati Muttaqien et al., 2023)

c) Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beragam manfaat krusial yang ditawarkan oleh media pembelajaran. Pertama, media berfungsi sebagai instrumen untuk menajamkan penyampaian informasi, sehingga proses transfer ilmu tidak lagi sekadar mengandalkan komunikasi verbal yang rentan terhadap salah interpretasi. Kedua, alat bantu ini mampu menjembatani kendala fisik seperti keterbatasan ruang, waktu, maupun tenaga, yang secara langsung meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses instruksional. Ketiga, integrasi media mampu menyulut antusiasme belajar siswa serta membuka ruang interaksi yang lebih intensif antara siswa dengan berbagai sumber belajar. Keempat, media memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri, yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar unik

setiap individu, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Terakhir, media pembelajaran berfungsi sebagai penyama persepsi dengan memberikan stimulus yang seragam bagi seluruh siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih merata (Moch & Supriyono, 2014).

Lebih jauh lagi, media pembelajaran memainkan peran strategis dalam merekonstruksi pengalaman belajar yang mendekati realitas kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini terbukti mampu memantik respons positif serta memotivasi siswa untuk lebih mendalami materi yang diajarkan (Yulia & Desyandri, 2022) Sejalan dengan hal tersebut, Nurfadhillah et al., 2021) mengemukakan sejumlah kegunaan utama dari pemanfaatan media dalam dunia pendidikan, yaitu:

1. Mampu meningkatkan daya tarik kelas serta mengoptimalkan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Menyajikan materi dengan lebih lugas dan konkret, sehingga siswa dapat menyerap substansi pembelajaran secara efektif guna mencapai target kompetensi yang telah ditetapkan.
3. Menciptakan diversifikasi metode instruksional yang mengurangi ketergantungan pada komunikasi verbal, yang pada akhirnya mencegah kejenuhan siswa sekaligus membantu guru dalam manajemen energi selama kegiatan mengajar.

4. Sebagaimana dijelaskan oleh (Hendry et al., 2009) media pembelajaran berperan penting sebagai sarana bantu untuk menunjang kelancaran proses belajar-mengajar. Manfaat-manfaat utama dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:
 - 1) Mengoptimalkan kejelasan transmisi informasi sehingga penyajian materi tidak hanya bertumpu pada komunikasi verbal semata.
 - 2) Menjadi solusi efektif dalam meminimalisir kendala fisik, seperti keterbatasan ruang, durasi waktu, tenaga pengajar, maupun kapasitas indrawi.
 - 3) Mendorong partisipasi aktif siswa serta memantik semangat belajar melalui integrasi media instruksional yang inovatif dan beragam.
 - 4) Menyediakan stimulus yang seragam bagi seluruh siswa sehingga mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan.
 - 5) Membangkitkan fokus, nalar, serta minat siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya memperbesar peluang tercapainya target edukasi secara efektif.

Sejalan dengan pemikiran (Hendry et al., 2009), terdapat beberapa kegunaan praktis media pembelajaran yang dapat dirasakan langsung dalam proses belajar-mengajar, yaitu:

- 1) Mampu mengoptimalkan transmisi pesan dan informasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif yang pada akhirnya berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

- 2) Berfungsi untuk memfokuskan atensi serta membangun motivasi siswa, sekaligus membuka ruang interaksi yang lebih nyata antara peserta didik dengan lingkungan di sekitarnya.
- 3) Menjadi solusi strategis dalam meminimalisir hambatan fisik terkait keterbatasan jangkauan indrawi, ruang kelas, maupun rentang waktu.
 - a) Fenomena atau objek yang ukurannya terlalu masif untuk dihadirkan langsung di dalam kelas dapat disiasati dengan penggunaan media representatif seperti foto, gambar, model fisik, tayangan film, atau rekaman audio.
 - b) Untuk objek yang ukurannya terlalu mikroskopis atau sulit dijangkau oleh penglihatan normal, pemanfaatan alat bantu visual seperti mikroskop, slide presentasi, film, atau ilustrasi gambar menjadi sangat krusial.
 - c) Peristiwa historis atau fenomena langka yang sulit dijumpai di masa kini dapat dihadirkan kembali ke hadapan siswa melalui media dokumentasi, baik berupa video, film, maupun media visual lainnya, sebagai pelengkap penjelasan verbal.
 - d) Proses yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi, seperti sirkulasi darah pada tubuh manusia, dapat disederhanakan dan dikonkretkan melalui simulasi komputer, gambar, atau media audio-visual yang interaktif.

- e) Untuk meminimalisir risiko, percobaan atau peristiwa yang berpotensi membahayakan siswa dapat dialihkan ke format simulasi melalui perangkat lunak komputer, rekaman video, atau film instruksional.
 - f) Fenomena alam yang berlangsung dalam durasi yang sangat lama seperti metamorfosis serangga atau peristiwa yang sulit diprediksi, seperti erupsi vulkanik, dapat dipresentasikan secara efektif menggunakan teknik perekaman khusus seperti time-lapse pada media video atau simulasi digital.
- 4) Keberadaan media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan yang menyamakan pemahaman siswa terhadap peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, sekaligus memfasilitasi interaksi yang lebih komunikatif antara siswa dengan guru, masyarakat, dan ekosistem belajar mereka.

(Nurrita, 2018) memaparkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan membawa dampak positif sebagai berikut:

- 1) Bagi pendidik, media pembelajaran berfungsi sebagai kompas dalam mencapai tujuan kurikulum, membantu penyusunan materi secara lebih terstruktur dan sistematis, serta menjadi sarana untuk menghadirkan penyajian materi yang lebih kreatif demi meningkatkan mutu instruksional.

- 2) Bagi peserta didik, pemanfaatan media berperan dalam mengoptimalkan motivasi serta antusiasme belajar. Hal ini menciptakan atmosfer kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mampu berpikir kritis, melakukan analisis mendalam, serta menyerap substansi materi dengan lebih sederhana dan efektif.

Adapun manfaat media dalam mencapai tujuan pembelajaran diantaranya:

1. Peningkatan Keterlibatan: Penggunaan media mampu meningkatkan rasa ingin tahu, semangat, dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media menciptakan komunikasi dua arah yang dinamis antara siswa, guru, dan sumber belajar, serta membantu mengubah konsep materi yang abstrak menjadi lebih nyata.
2. Optimalisasi Pemahaman: Proses transfer pengetahuan menjadi lebih jernih, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi dan target kompetensi pembelajaran pun tercapai dengan efektif.
3. Diversifikasi Metode: Penggunaan media membuat strategi mengajar lebih beragam, sehingga kegiatan belajar tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan semata.
4. Peningkatan Aktivitas Siswa: Belajar tidak lagi terbatas pada aspek pendengaran. Siswa diajak untuk terlibat langsung melalui pengamatan, praktik, demonstrasi, hingga simulasi peran. Hal ini efektif mencegah kebosanan dan meningkatkan keaktifan siswa.

5. Penguatan Hasil Belajar: Dengan mengintegrasikan partisipasi aktif serta daya imajinasi siswa, materi pelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak positif pada peningkatan capaian belajar.
6. Penciptaan Suasana Menyenangkan: Media pembelajaran mampu membangun atmosfer kelas yang positif dan gembira melalui keterlibatan aspek emosional serta mental siswa.
7. Sistematisasi Pembelajaran: Media berfungsi sebagai instrumen yang memberikan alur dan kerangka kerja yang teratur dalam aktivitas belajar-mengajar.
8. Efisiensi Manajemen Kelas: Pendidik akan merasa lebih terbantu dalam mengelola kelas serta mempermudah penyampaian poin-poin materi yang rumit.
9. Solusi Kendala Ruang dan Waktu: Media pembelajaran (seperti platform daring) mampu mengatasi hambatan fisik. Materi yang kompleks atau membutuhkan durasi lama dapat disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga keterbatasan fisik tidak lagi menjadi penghalang.
10. Aktivasi Siswa Pasif: Pemanfaatan media yang tepat dan variatif sangat efektif untuk merangsang keaktifan siswa yang sebelumnya cenderung pasif.
11. Efektivitas Holistik: Media menawarkan manfaat yang menyeluruh; proses belajar menjadi lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendongkrak hasil belajar hingga optimal.

12. Adaptasi Teknologi: Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran secara tidak langsung membantu siswa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Umpan Balik yang Interaktif: Media yang menarik akan mendorong partisipasi serta timbal balik yang lebih baik dari siswa (Daniyati Muttaqien et al., 2023)

d) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara garis besar, instrumen pendukung dalam kegiatan belajar-mengajar di lingkungan sekolah dikategorikan ke dalam tiga kelompok utama, yakni media berbasis audio, visual, serta perpaduan antara keduanya atau audiovisual (Zega, 2022). Fokus pada media visual sendiri, terdapat beberapa jenis yang perlu dipahami, di antaranya:

1. Media Visual

Sebagai sarana penyampai informasi yang menarik, media visual mengandalkan kemampuan penglihatan dalam proses penyajian pesan edukatifnya. Ketergantungan terhadap aspek visual ini menjadikan media tersebut tidak dapat diakses oleh mereka yang memiliki hambatan penglihatan. Beberapa contoh media yang tergolong dalam kategori ini antara lain adalah penggunaan gambar, peta (termasuk globe), grafik, poster, diagram, serta peta konsep.

2. Media Audio

Media pembelajaran berbasis audio dirancang khusus untuk menyampaikan materi melalui rangsangan bunyi. Karena interaksi dengan media ini sepenuhnya bergantung pada indera pendengaran, pesan pembelajaran tersampaikan lewat komunikasi lisan atau rekaman. Berbagai contoh penerapan media audio dalam pendidikan di antaranya adalah penggunaan radio, teknologi laboratorium bahasa, dan alat perekam pita magnetik.

3. Media Audio Visual

Media audiovisual memanfaatkan integrasi indra penglihatan dan pendengaran untuk memperjelas materi yang dipelajari. Secara garis besar, terdapat dua klasifikasi media ini. Kategori pertama adalah audiovisual murni, di mana gambar dan audio berasal dari satu kesatuan perangkat yang sama, misalnya pada film bersuara, video, atau siaran televisi. Kategori kedua adalah audiovisual tidak murni, yang terjadi ketika unsur gambar dan suara berasal dari sumber yang berbeda, seperti yang sering ditemukan pada media film bingkai bersuara.

(Syawaluddin, 2022) membagi media pembelajaran ke dalam beberapa tipe, yang penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Media Visual: Merupakan sarana pembelajaran yang pemanfaatannya berfokus sepenuhnya pada kemampuan indra penglihatan. Contoh umum dari kategori ini adalah bahan-bahan literasi cetak, seperti jurnal ilmiah, buku teks, berbagai jenis peta, serta koleksi gambar.
2. Media Audio: Perangkat pembelajaran yang operasionalnya terbatas pada stimulasi indra pendengaran. Instrumen yang lazim digunakan dalam kelompok ini meliputi siaran radio serta perangkat tape recorder.
3. Media Audio Visual: Jenis media yang menyajikan informasi melalui kombinasi elemen suara dan gambar secara bersamaan, contohnya mencakup tayangan televisi, film, maupun konten video edukatif.
4. Multimedia: Sebuah pendekatan yang menggabungkan berbagai jenis format media dan perangkat teknologi secara sinergis, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang terpadu dan komprehensif dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media ada 4 yaitu, media visual, audio, audio visual, dan multimedia. Media audio hanya mengandalkan indera pendengaran seperti rekaman suara, radio, dll. Media visual hanya mengandalkan indera penglihatan seperti gambar, poster dll. Media audio visual memadukan suara dan gambar,

misalnya film, video, televisi dll. Multimedia menampilkan integrasi beberapa jenis media dalam satu platform interaktif berbasis computer.

1. Media Pembelajaran Digital

Pesatnya laju kemajuan teknologi telah membawa dampak luas di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Transformasi digital mengharuskan dunia pendidikan untuk terus beradaptasi agar tetap selaras dengan perkembangan zaman. Langkah ini menjadi sangat penting karena pendidikan pada dasarnya bertujuan membekali siswa dengan kemampuan untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan yang semakin rumit. Sejalan dengan argumen tersebut, (Andi et al., 2023) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan instruksional sangat menguntungkan siswa karena mampu menempatkan pengalaman belajar mandiri sebagai pusat dari proses pendidikan.

Dalam implementasinya, media pembelajaran berbasis digital dipandang sebagai sarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar melalui bantuan teknologi, sehingga pengelolaan proses belajar menjadi lebih tepat guna dan efisien (Hendra et al., 2025). Pada hakikatnya, media ini merupakan perpaduan sinergis antara materi kurikulum, perangkat teknologi, serta metode penyampaian yang terencana. (Hendra et al., 2025) lebih lanjut menjelaskan bahwa spektrum media digital mencakup berbagai perangkat seperti komputer, tablet, hingga *smartphone* yang dapat

disesuaikan untuk menjawab kebutuhan khusus siswa. Keunggulan utama dari teknologi ini terletak pada fleksibilitasnya, yang memungkinkan interaksi edukatif berlangsung secara optimal tanpa terikat oleh hambatan geografis maupun kehadiran fisik di lokasi yang sama.

Lebih jauh, media pembelajaran digital dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi berbasis perangkat lunak yang dirancang dan disiapkan secara khusus untuk kebutuhan edukasi (Riri & Yulia, 2019). Sebagai instrumen diseminasi informasi, media digital memanfaatkan jaringan internet serta berbagai peranti keras canggih seperti laptop, gawai, dan tablet (Yuniarti et al., 2023). Dengan demikian, media digital berperan sebagai saluran bagi pendidik untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar tetap relevan dengan arus perubahan zaman (Alifah et al., 2023).

Keberadaan media digital juga memungkinkan terciptanya variasi pengalaman belajar yang lebih kaya bagi siswa. Integrasi teknologi memungkinkan materi disajikan dalam format yang lebih memikat, seperti teks interaktif, ilustrasi grafis, animasi, serta berbagai konten audio-visual yang dinamis (Fitri et al., 2024).

2. Google Sites

a. Pengertian Google Sites

Google Sites merupakan platform digital yang sangat potensial dalam mendukung kegiatan instruksional. Situs ini memungkinkan pendidik untuk mengorganisasi materi ajar secara

interaktif dengan menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, video, hingga audio secara fleksibel (Ririn, 2023). Sebagai perangkat daring yang populer dan ramah pengguna, Google Sites memfasilitasi guru dalam merancang situs web edukatif yang komprehensif, mencakup integrasi dokumen, foto, klip video, serta bahan presentasi (Syahrani et al., 2024). Platform ini juga menawarkan keunggulan berupa aksesibilitas lintas perangkat, antarmuka yang sederhana, integrasi ekosistem Google yang mulus, serta layanan yang dapat digunakan secara cuma-cuma (Mukti, 2018).

Secara teknis, Google Sites adalah bagian dari aplikasi wiki Google yang dirancang untuk mempermudah pembuatan situs web maupun blog melalui struktur yang sistematis (Suryanto, 2018). Sebagai aplikasi pembuat web, platform ini dapat diterapkan di berbagai bidang, memungkinkan pengguna untuk mengonsolidasikan beragam jenis informasi dan lampiran dalam satu wadah yang mudah dibagikan (Suryaningrat & Rahmadani, 2023). Selain itu, fitur Google Sites memungkinkan integrasi langsung dengan berbagai layanan Google lainnya, seperti *Docs*, *Sheets*, *Forms*, dan *Calendar*. Kemampuan ini sangat efektif bagi pendidik dalam membangun situs pembelajaran yang memudahkan siswa mengakses informasi secara mandiri (Febrian et al., 2024).

Pemanfaatan Google Sites dalam proses belajar-mengajar memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran. (Adzkiya & Suryaman, 2021) mengungkapkan bahwa platform ini membantu pendidik menyajikan materi dengan lebih atraktif. Kombinasi elemen visual yang kaya, seperti variasi warna, gambar, suara, serta animasi, terbukti mampu meningkatkan kenyamanan dan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, (Rosiyana, 2021) merinci beberapa manfaat utama Google Sites dalam pendidikan, di antaranya: Antarmuka yang visual dan menarik; Ketersediaan fitur pengunduhan materi ajar bagi siswa; Kemudahan bagi siswa untuk mengunggah tugas yang telah diselesaikan; Akses materi yang fleksibel, kapan pun dan di mana pun; Sarana komunikasi yang efektif bagi pendidik untuk menyampaikan pengumuman atau informasi tambahan secara terstruktur.

b. Kelebihan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran kini telah menjadi komponen esensial untuk memastikan target kurikulum tercapai serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Salah satu inovasi teknologi yang semakin relevan digunakan dalam ruang kelas adalah Google Sites. Dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, Google Sites menawarkan berbagai keunggulan signifikan. Berdasarkan pemaparan (Suryanto, 2018) beberapa

kelebihan utama Google Sites meliputi: Variasi Desain yang Menarik: Tersedianya beragam template visual yang atraktif memungkinkan pendidik untuk menciptakan tampilan media pembelajaran yang lebih kreatif dan estetik. Aksesibilitas Multi-Perangkat: Platform ini dapat dibuka dengan mudah melalui berbagai gawai (gadget) yang terintegrasi dengan ekosistem layanan Google. Efisiensi Penyimpanan: Pengguna dapat menyimpan dan berbagi berbagai jenis dokumen secara daring tanpa dipungut biaya, sehingga memudahkan pengelolaan sumber belajar.

Kelebihan *Google Sites* menurut (Arumingtyas, 2021) yakni *Google Sites* memiliki fitur yang sangat lengkap seperti menu penulisan teks, menu menyisipkan gambar, video, google form, link google meet atau link youtube, kalender dan exel. Arumningtyas juga menyebutkan bahwa *Google Sites* unggul pada kemudahan akses, baik tempat maupun waktu. Hal itu sejalan dengan Megawati dkk. (2020) yang menyebutkan bahwa kelebihan *Google Sites* yaitu dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yang artinya fleksibel waktu dan tempat serta dapat mengakses informasi secara cepat.

Google Sites menawarkan beragam keunggulan strategis yang menjadikannya platform pembelajaran digital yang sangat efektif. Salah satu kelebihan utamanya adalah aksesibilitas yang bersifat gratis bagi setiap pengguna yang memiliki akun Google,

serta antarmuka yang sangat ramah pengguna karena tidak menuntut keahlian bahasa pemrograman dalam proses pengembangannya. Selain itu, platform ini memungkinkan integrasi yang mulus dengan berbagai layanan ekosistem Google lainnya, seperti Google Drive, Google Sheets, hingga Google Form, sehingga pengelolaan materi pembelajaran menjadi jauh lebih terorganisir. Kemampuan untuk menyisipkan konten multimedia, seperti video dari YouTube maupun penyimpanan awan, semakin memperkaya pengalaman belajar. Terakhir, fleksibilitas akses menjadi nilai tambah utama, mengingat situs ini dapat dibuka dengan mudah melalui berbagai perangkat yang terhubung ke jaringan internet, baik melalui *smartphone*, laptop, maupun komputer.

3. Mata Pelajaran IPAS

Kurikulum Merdeka memperkenalkan mata pelajaran IPAS sebagai penyatuan dari bidang IPA dan IPS (Evitasari et al., 2025). Hadirnya mata pelajaran ini di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mengasah kompetensi siswa agar lebih siap menghadapi dinamika di masa mendatang (Adnyana et al., 2020). IPAS tidak sekadar mengombinasikan dua bidang ilmu, melainkan membangun sinergi antara studi tentang alam dan kehidupan sosial manusia. Dengan demikian, IPAS menjadi disiplin ilmu yang komprehensif. Sejalan dengan tujuan penelitian ini, pembahasan akan difokuskan pada materi

IPAS, khususnya yang berkaitan dengan bidang Ilmu Pengetahuan Alam.

4. Ketampakan Alam dan Buatan

Permukaan bumi memiliki karakteristik topografi yang sangat beragam dan diciptakan untuk menunjang keberlangsungan berbagai makhluk hidup, yang dikenal sebagai kenampakan alam. Secara garis besar, fenomena ini diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yakni kenampakan yang berada di wilayah daratan serta kenampakan yang terletak di area perairan. Di samping variasi bentuk alami tersebut, terdapat pula kenampakan buatan yang sengaja dibangun atau direkayasa oleh manusia guna mendukung pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari (Eka, 2024).

B. Kajian Teori yang Relevan

Penelitian relevan pertama merupakan sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh (Purwita & Zuhdi, n.d.), dengan Kategorisasi kevalidan media diperoleh dari hasil uji validasi oleh ahli materi yang mendapat presentase sebesar 80% termasuk kriteria valid, dari ahli media dengan persentase 86% termasuk kriteria sangat valid. Keefektifan media ditentukan berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik yakni sebesar 94% tergolong kriteria sangat baik, serta berdasarkan perhitungan N-Gain dari hasil pretest dan posttest peserta, media mendapatkan skor 0,71 perolehan tersebut diartikan bahwa media efektif digunakan. Perolehan angket respon peserta didik mendapat presentase sebesar 89% dengan kategori sangat

praktis, dan mendapat skor presentase sebesar 92% dari angket pendidik dengan kriteria sangat praktis digunakan agar diketahui tingkat kepraktisan media. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* materi kondisi geografis Indonesia layak untuk digunakan.

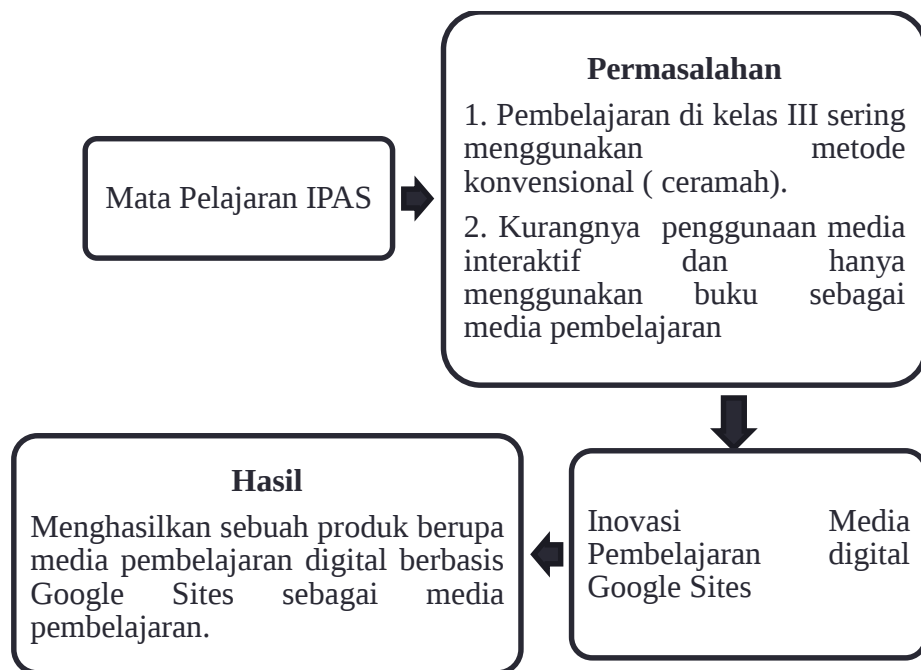
Penelitian kedua merupakan sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh (Sari & Maharani, 2023), dengan Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 89% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 90% dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Google Sites* memperoleh hasil 92% dan dapat dikategorikan sangat baik, sedangkan respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh hasil 90% dan dapat dikategorikan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbasis literasi sains layak digunakan pada pembelajaran IPA khususnya materi perubahan wujud benda untuk kelas III SD.

Penelitian ketiga merupakan sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh (Zulemil & Fikhen, 2025), dengan Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan rata-rata 94% (sangat valid). Uji praktikalitas di tiga sekolah melibatkan guru dan siswa dengan rata-rata 93,3% dan 90,9% (sangat praktis). Uji efektivitas melalui N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,51 (cukup efektif) dan meningkatkan ketuntasan belajar dari 32–39% menjadi 82–91%. Hasil ini menegaskan bahwa media berbasis *Google Sites* efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sehingga layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka.

C. Kerangka Berpikir

Peneliti dapat melakukan peneliti pengembangan dengan lebih mudah dengan menyusun kerangka pemikiran yang bermanfaat berdasarkan kajian teori yang dipaparkan penulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Dengan membuat media *Google Sites*, guru dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di kelas. Guru juga dapat menggunakan media untuk memperjelas informasi, memberikan tekanan pada hal-hal penting, memberikan variasi dan meningkatkan minat, sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Melalui pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites*, materi ketampaan alam dan buatan dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik peserta didik. Diharapkan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* dapat membantu pemahaman materi dengan menggunakan media interaktif selain buku cetak. Jika pembelajaran disertai dengan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik, karena dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dan pembelajaran tidak monoton/ membosankan. Oleh karena itu, peneliti memiliki kerangka berpikir yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir