

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KREATIF BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA PEMBELAJARAN SBDP SISWA KELAS V SD NEGERI 136 JOMPIE KECAMATAN ULAWENG KABUPATEN BONE

Awaluddin Muin^{1*}, Awal Nur¹, Muh. Ilham Hidayat Arifin¹

¹Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: ukhykanti@gmail.com

Received: Januari 12, 2026

Accepted: Februari 02, 2026

Online Published: February 28, 2026

ABSTRACT

This research is a development research (R&D) with the Alessi & Trollip model which consists of three stages: Planning, Design, and Development. The objectives of this research are (1) to determine the process of developing creative teaching materials using Google Sites in SBDP learning, (2) to determine the validity and practicality of creative teaching materials based on Google Sites, and (3) to determine students' responses to creative teaching materials. In this study, creative teaching materials based on Google Sites were produced for SBDP learning. The teaching materials were developed using the Alessi & Trollip model which consists of three stages: The first stage is the planning stage where researchers conduct needs analysis and content/material analysis as a basis for development. The second stage of the Alessi and Trollip development model is the design stage including flowchart and storyboard designs. Flowchart consists of a conceptual framework for creative teaching materials, while the storyboard includes all visual elements in Google Sites. In the third stage, namely development, which consists of Product Review by Experts and Product Trials. The Product Review process by Experts was carried out by a media expert validator (alpha test) and a material expert validator (beta test), the results of media validation showed a feasibility of 90.5% (very feasible), while material validation using the Gregory technique obtained 1.00 valid (very high validity). The trial conducted in this study was a small group trial. The small group trial involved fifth grade students, with student questionnaire results of 90% (very feasible) and teacher practicality sheet results (94%). In conclusion, creative teaching materials based on Google sites have been validated and declared very suitable by experts and received positive responses from students and teachers.

Keywords : *Teaching Materials, Google Sites, SBDP, Validity*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya penting dalam mengembangkan kualitas hidup manusia dan pengoptimalan potensi yang ada dalam diri masing-masing individu agar dapat bermanfaat dalam berkehidupan di masyarakat. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk membekali siswa dalam meningkatkan pengetahuan akademik tetapi juga mengembangkan potensi non-akademik seperti kreativitas, inovasi, dan ekspresi diri. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam hal ini ialah Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Pembelajaran SBDP dirancang untuk menumbuhkan apresiasi seni, memperkuat pemahaman budaya, serta memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan diri secara kreatif.

Salah satu regulasi terbaru yang relevan dengan hal tersebut yakni Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2022 tentang “Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah”. Dalam kurikulum ini mata pelajaran SBDP termasuk dalam struktur kurikulum yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter dan kompetensi peserta didik termasuk kreativitas dan ekspresi budaya. Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum harus didesain semenarik mungkin agar mampu mendorong siswa

mengekspresikan diri dan kemampuannya dalam bidang yang diminati utamanya dalam Seni. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran berbasis teknologi agar informasi yang didapat siswa tidak hanya secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan bahan ajar kreatif berbasis *Google Sites* menjadi pilihan yang tepat untuk proses pembelajaran. Pubian (2022) mengemukakan bahwa *Google Site* dapat digunakan dalam pembelajaran utamanya pada abad 21 serta mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar di sekolah dasar. Pemanfaatan *Google Site* dengan tepat mampu membuat siswa berpikir kritis, kreatif, dan logis sesuai dengan ciri dari pembelajaran pada abad 21. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maharani dkk. (2024) Penggunaan *Google Site* mampu menarik minat belajar siswa dikarenakan materi yang disajikan mudah dipahami, mudah diakses, serta membantu siswa memahami bahasa yang digunakan dalam media. *Google Site* hadir sebagai salah satu aplikasi yang memudahkan guru maupun siswa dalam mengakses materi pembelajaran secara online.

Penelitian ini menggunakan bahan ajar kreatif berbasis *google sites*. Pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan utamanya berbasis *google sites* ini ada pada jenis mata pelajaran yang digunakan yakni SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) dan konten (materi) yang akan diajarkan lebih kreatif dan interaktif. Dalam pembelajaran E-Learning (Pembelajaran online) banyak sekali fitur yang ada di *Google Sites* sehingga membuat guru bisa mengkreasi materi pembelajaran atau menyajikan bahan ajar secara menarik dan tentunya interaktif. Putri (2024) menegaskan bahwa *Google Site* adalah platform google yang menarik untuk digunakan dengan berbagai fiturnya, diantaranya sisipkan (meliputi kotak teks, gambar, sematkan, kalender, spreadsheet, dokumen, youtube, *placeholder*, diagram, dan tema. Dengan berbagai fitur tersebut, *Google Sites* memungkinkan pengguna merancang halaman web secara menarik dan interaktif. Hal inilah yang membuat *google sites* menjadi media yang sangat potensial untuk dikembangkan dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar. *Google Sites* dapat dirancang dalam membuat bahan ajar yang interaktif, memuat konten berbasis audiovisual, serta menciptakan lingkungan belajar yang inovatif guna meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang telah mengkaji tentang efektivitas media digital interaktif dalam pembelajaran seni yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Taufik dkk. (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan *mobile learning* pada pokok bahasan materi seni tari pada mata pelajaran seni budaya di SMKN 8 Garut. Penelitian lainnya juga membahas terkait kebutuhan integrasi teknologi untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa yang dilakukan oleh Chafshah dkk. (2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa memasukkan teknologi dan media ke dalam lingkungan belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan kerja sama mereka. Selain itu, guru menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dan alat media meningkatkan kualitas pembelajaran.

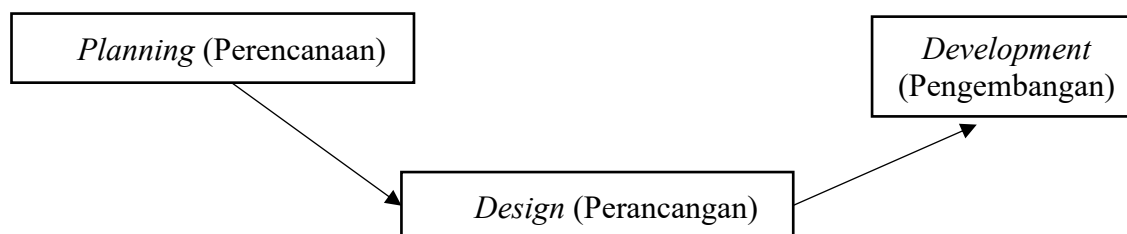
Berdasarkan kedua penelitian tersebut yang membahas terkait efektivitas media digital interaktif dalam pembelajaran seni serta kebutuhan integrasi teknologi dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar, Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini yaitu bahan ajar kreatif berbasis web utamanya di SD Negeri 136 Jompie yang dirancang khusus untuk siswa dalam pembelajaran SBDP. Penelitian ini juga dilakukan dalam menjawab kebutuhan bahan ajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka *peneliti* tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran SBDP Siswa Kelas V SD Negeri 136 Jompie Kecamatan Ulaweng Kabupaten Bone”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model Alessi & Trollip. Lahinta & Latief (2025) secara tegas menjelaskan bahwa model Alessi & Trollip merupakan model pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yakni perencanaan, desain, dan pengembangan. Penggunaan model ini secara khusus dikembangkan untuk mengembangkan bahan ajar kreatif berbasis *google sites*. Subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* pada pembelajaran SBDP ini adalah ahli materi, ahli media, dan sasaran pengguna Siswa Kelas V SD Negeri 136 Jompie. Pemilihan ahli materi disesuaikan dengan kapasitas subjek yang ahli dalam bidangnya yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan juga Guru Kelas V SD Negeri 136 Jompie. Pemilihan ahli media didasarkan oleh keahlian dalam teknologi pembelajaran yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sasaran pengguna siswa kelas V SD Negeri 136 Jompie yang telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan media berbasis teknologi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk ahli media, ahli materi, respon siswa dan respon guru menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap rancangan suatu produk. Teknik analisis data untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* dengan menggunakan teknik *gregory* untuk validasi materi. Berikut merupakan tahapan dalam model alessi & trollip yang terdiri dari tiga tahapan pengembangan yakni sebagai berikut:



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

Tiga tahapan desain penelitian Alessi & Trollip secara terperinci dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan analisis mendalam terkait pentingnya pengembangan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* ini di sekolah dasar serta problematika pembelajaran SBDP di sekolah dasar. Peneliti menentukan ruang lingkup yakni materi pembelajaran yang kemudian akan digunakan dalam bahan ajar. Setelah itu, dilanjutkan dengan menganalisis dan melihat karakteristik peserta didik tepatnya siswa kelas V SD Negeri 136 Jompie. Siswa membutuhkan bahan ajar atau materi ajar yang menarik sehingga mampu membuatnya semangat di dalam belajar, begitu juga dengan guru memerlukan bahan ajar yang menarik untuk memudahkannya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan memahami ruang lingkup dan karakteristik peserta didik, tidak lupa dengan sumber yang dibutuhkan seperti buku paket ataupun materi dari artikel yang ada di internet untuk memperkaya materi yang akan dibuat oleh guru.

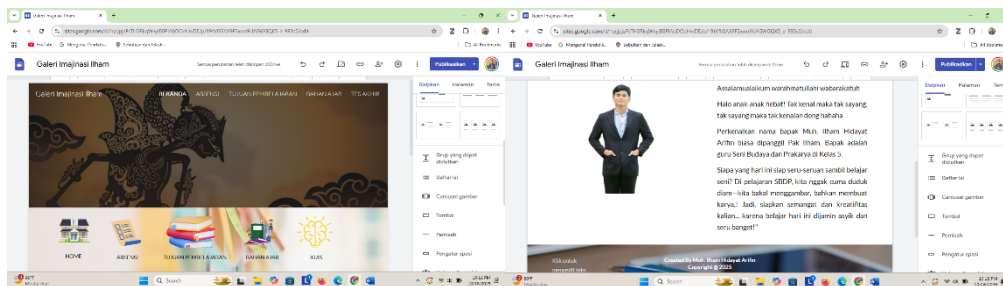
Pada tahap perancangan, peneliti membuat sebuah rancangan produk berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* didefinisikan sebagai bagan visual yang menggambarkan alur, langkah-langkah, dan sistematika kerja dari keseluruhan sistem bahan ajar kreatif berbasis *Google Sites* yang akan dikembangkan. Sedangkan, *storyboard* adalah rancangan visual grafis yang menyajikan urutan tampilan (layar) dan isi (konten) dari setiap halaman bahan ajar kreatif berbasis *Google Sites*.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan yang sebelumnya telah dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil analisis mendalam terkait bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan ini juga meliputi pembuatan produk, uji alpha, revisi, uji beta, dan revisi akhir.

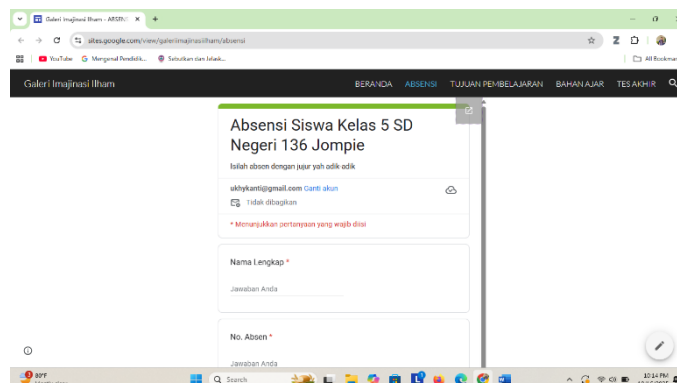
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

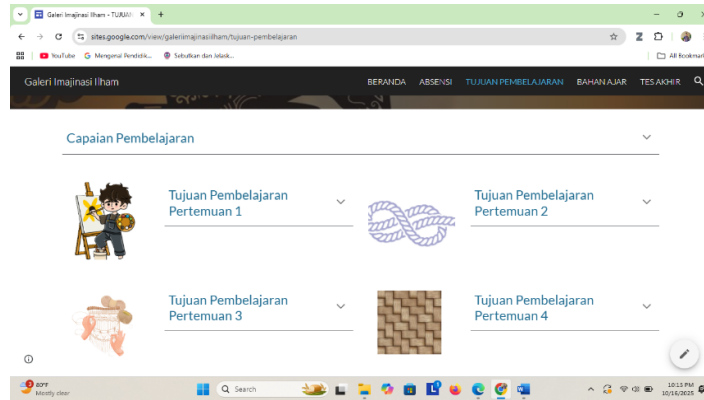
Hasil penelitian ini menghasilkan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* pada mata pelajaran SBDP dengan materi prinsip ritme dalam seni rupa, karya seni ikatan, makrame, dan anyaman. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip. Model ini menggunakan tiga tahap penting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



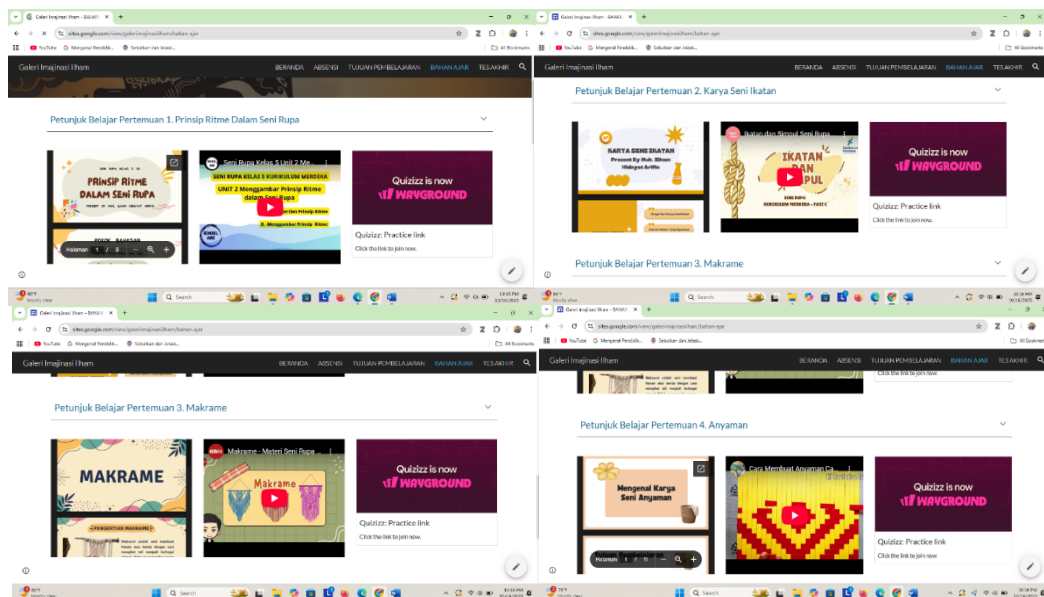
Gambar 1. Pembuka (Pengenalan Materi dan Peneliti)



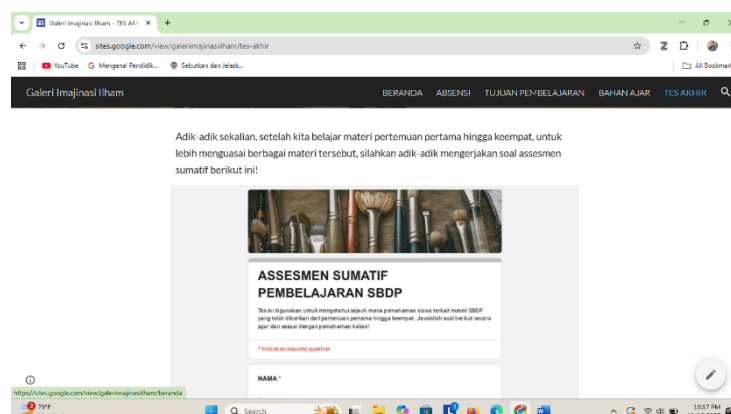
Gambar 2. Absensi



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



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



Gambar 5. Tes Akhir (Assesmen Sumatif)

a. Uji Alpha

Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan peneliti dalam proses pembelajaran di kelas merupakan tujuan dari Uji Alpha yang dilakukan oleh ahli yang sudah

berkompeten pada bidangnya. Terdapat empat aspek kriteria yang dinilai dalam tahap uji alpha, yaitu aspek tampilan media, aspek navigasi & interaktivitas, aspek kualitas teknis, dan aspek kelayakan media. Berikut merupakan perolehan penilaian uji alpha pada tiap aspek penelitian dan secara keseluruhan aspek.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Uji Alpha

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

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

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

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

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

Selain aspek tampilan, aspek materi juga diperlukan uji kualitas dan kelayakannya guna mengetahui apakah materi di dalam media yang dikembangkan telah sesuai dengan bidang studi yang dikaji. Uji Alpha dan Uji Beta dilakukan menggunakan teknik Gregory oleh dua orang ahli yaitu Bapak Drs. H. Muhammad Idris Jafar, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar, dan Ibu Jusniaty, S.Pd selaku Wali Kelas V SD Negeri 136 Jompie Kecamatan Uluweng Kabupaten Bone. Perolehan nilai pada tiap aspek penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Uji Beta

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

4	Materi disajikan runtut, terstruktur, dan logis	5	5	D
5	Materi saling terkait antara satu subbab dengan subbab lainnya	4	5	D
6	Bahasa sederhana, komunikatif, sesuai tingkat pemahaman siswa SD	4	4	D
7	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	4	5	D
8	Materi dikaitkan dengan lingkungan dan pengalaman belajar siswa	4	4	D
9	Materi sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan kurikulum terbaru	5	5	D
10	Disediakan contoh konkret, ilustrasi/gambar pendukung yang jelas	3	4	D
11	Terdapat soal/tugas yang mendukung penguatan pemahaman	4	4	D
12	Materi mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa	5	5	D

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

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

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

c. Angket Respon Siswa & Lembar Kepraktisan Guru

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

melakukan uji coba melalui pembelajaran SBDP materi Prinsip ritme dalam seni rupa, Karya seni ikatan, Makrame, dan Anyaman kepada siswa kelas V SD Negeri 136 Jompie.

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

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Skor Keseluruhan
1	Saya merasa pembelajaran SBDP lebih menarik jika menggunakan bahan ajar berbasis teknologi.	59
2	Saya tidak membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses melalui internet atau HP.	51
3	Selama ini bahan ajar yang digunakan guru sudah cukup kreatif.	56
4	Saya tidak mengalami kesulitan memahami materi SBDP hanya dari buku cetak.	53
5	Saya ingin bahan ajar yang memuat gambar, video, dan musik secara bersamaan.	52
6	Bahan ajar berbasis Google Sites sulit diakses melalui HP/Laptop.	55
7	Tampilan bahan ajar menarik dan membuat saya semangat belajar.	57
8	Materi yang disajikan tetap sulit dipahami meskipun dilengkapi gambar dan video.	50
9	Saya lebih cepat memahami pelajaran SBDP dengan bahan ajar Google Sites.	55
10	Bahan ajar ini tidak membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.	54
11	Saya merasa lebih termotivasi belajar SBDP dengan adanya bahan ajar Google Sites.	53
12	Saya tidak merasa tertarik membuka bahan ajar jika disajikan dalam bentuk Google Sites.	51
13	Bahan ajar Google Sites membantu saya belajar secara mandiri di rumah.	55
14	Saya tidak terbantu dengan adanya gambar, video, atau musik dalam bahan ajar.	49

15	Saya merasa bahan ajar berbasis <i>Google Sites</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	55
16	Saya merasa bosan menggunakan bahan ajar berbasis <i>Google Sites</i> .	50
17	Saya bisa belajar ulang materi SBDP dengan mudah melalui bahan ajar <i>Google Sites</i> .	57
18	Saya merasa bahan ajar <i>Google Sites</i> kurang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar saya.	52
19	Bahan ajar <i>Google Sites</i> membantu saya memahami materi yang sulit dipelajari dari buku cetak.	57
20	Menurut saya, tidak ada perbedaan belajar dengan bahan ajar <i>Google Sites</i> maupun tanpa bahan ajar tersebut.	59
Jumlah		1080

Data dari keseluruhan 20 angket respon siswa tersebut akan dihitung nilai persentase tingkat kelayakannya menggunakan rumus berikut:

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

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

$$P = 90\%$$

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

Tabel 4. Rekapitulasi Lembar Kepraktisan Guru Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Keseluruhan
1	Kemudahan penggunaan	Bahan ajar mudah diakses melalui perangkat (HP/Laptop) Guru mudah menggunakan fitur-fitur <i>google sites</i>	10
2	Efisiensi waktu	Bahan ajar membantu menghemat waktu persiapan pembelajaran Proses Kesesuaian dengan materi penyampaian materi lebih cepat dan efektif	8

3	Kesesuaian dengan materi	Materi yang disajikan sesuai dengan KD/Tujuan pembelajaran SBDP Konten bahan ajar mendukung pencapaian kompetensi siswa	10
4	Kemenarikan tampilan	Tampilan ajar menarik dan memotivasi siswa untuk belajar Bahan ajar menggunakan kombinasi teks, gambar, dan media interaktif dengan baik	9
5	Kebermanfaatan	Bahan ajar membantu guru dalam menyampaikan secara jelas Bahan ajar memudahkan siswa memahami materi	10
Jumlah			47

Untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar kreatif berbasis *Google Sites* maka data dari lembar kepraktisan guru selanjutnya akan dihitung nilai persentase tingkat kelayakannya dengan rumus perhitungan:

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

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

$$P = 94\%$$

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

Pembahasan

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar kreatif berbasis *google sites* pada pembelajaran SBDP Kelas V SD terkhusus materi seni rupa. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar kreatif berbasis *google sites*, menghasilkan sebuah produk dan dapat pula diketahui kelayakan yang akan diperoleh dari validator ahli media, ahli materi, serta kelayakan yang didapatkan dari adanya respon guru (lembar kepraktisan) dan respon siswa (angket siswa) kelas V. Pengembangan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* pada pembelajaran SBDP dilakukan dengan tiga tahapan yaitu yang pertama tahapan perencanaan, kedua tahapan desain, serta yang ketiga tahapan pengembangan. Tahapan perencanaan itu terdiri dari menentukan ruang lingkup, mengidentifikasi karakteristik siswa, menentukan serta mengumpulkan sumber yang dibutuhkan, menganalisis materi dan media. Tahapan desain terdiri dari membuat *flowchart* dan *storyboard*, dan pada tahapan pengembangan itu sendiri terdiri dari membuat produk, uji alpha, revisi, uji beta, dan revisi akhir.

Tahap perencanaan mencakup ruang lingkup yang dikembangkan sendiri yaitu ruang lingkup dalam artian mengenai seni rupa, materi yang diperuntukkan untuk siswa yang ada di kelas V pada tingkat sekolah dasar. Setelah menentukan ruang lingkup materi selanjutnya mengidentifikasi karakteristik siswa kelas V dimana hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kurang bervariasinya bahan ajar, bahan ajar masih dalam bentuk buku paket atau LKS Konvensional, siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik untuk memahami materi serta guru juga membutuhkan bahan ajar yang dapat memudahkannya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Setelah mengidentifikasi karakteristik siswa selanjutnya menentukan dan mengumpulkan sumber yang dibutuhkan seperti bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat produk bahan ajar, serta materi yang diperlukan sebagai pendukung dalam produk dapat diperoleh dari buku cetak maupun artikel terpercaya di internet. Proses menentukan dan mengumpulkan sumber yang dibutuhkan sangat penting dalam membantu peneliti dalam merancang dan mendesain tampilan produk yang akan dibuat seperti fitur apa saja yang akan ditambahkan ke dalam bahan ajar kreatif ini.

Tahap desain dimana tahapan ini terdiri dari beberapa bagian yakni membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan bagian penting yang menjadi pedoman atau acuan peneliti dalam mengembangkan produk bahan ajar kreatif berbasis *google sites*. Setelah membuat *flowchart*, dilanjutkan dengan membuat *storyboard* yang dimana *storyboard* ini merupakan gambaran visual awal dari produk bahan ajar yang akan dikembangkan.

Tahapan pengembangan yang dimana tahapan ini memiliki beberapa bagian yaitu membuat produk, kemudian melakukan uji alpha, setelah itu melakukan revisi, dilanjutkan dengan uji beta, kemudian mengerjakan revisi akhir. Membuat produk dimana peneliti membuat sebuah produk, merancang, mendesain, serta menambahkan bahan-bahan untuk membuat bahan ajar kreatif berbasis *google sites* ini. Setelah produk bahan ajar kreatif ini dikembangkan oleh peneliti, langkah selanjutnya melakukan uji alpha yang dimana uji alpha ini dilakukan oleh validator ahli media. Perolehan dari hasil validasi ahli media terhadap produk bahan ajar kreatif berbasis *google sites* memperoleh nilai akhir 90,5% yang dikategorikan ke dalam kategori sangat layak dan tanpa revisi. Selanjutnya, uji beta dilakukan oleh dua orang validator yakni validator media dan wali kelas V SD Negeri 136 Jompie menggunakan teknik *gregory*. Nilai akhir yang diperoleh dari kedua validator tersebut yakni 1.0 validitas sangat tinggi. Pada validasi materi ini memperoleh saran dan masukan dari kedua validator. Adapun saran dan masukan dari validator media yakni menambahkan ilustrasi pendukung pada bagian contoh dan ilustrasi bahan ajar yang dikembangkan. Sedangkan saran dan masukan dari wali kelas V yakni materi sudah sesuai dengan fakta, Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran, serta pembahasan materi masih perlu ditambahkan dari pendukung lain. Selain itu, juga hasil respon guru melalui lembar kepraktisan yang telah diisi oleh wali kelas V dengan nilai akhir 94% bermakna sangat praktis. Dimana pada hasil lembar kepraktisan guru lebih menonjol pada aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan materi dan kebermanfaatan, dikarenakan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan respon siswa terhadap bahan ajar kreatif ini diperoleh dari hasil angket respon siswa dengan nilai akhir 90% bermakna sangat layak. Hasil angket respon siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik untuk belajar SBDP menggunakan bahan ajar kreatif berbasis *google sites* ini. Materi pada bahan ajar sangat mudah untuk dipahami siswa, isinya pun disajikan dengan sangat menarik, dan dengan bahan ajar ini siswa menjadi lebih giat belajar karena pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan. Bahan ajar kreatif ini telah selesai dikembangkan dan dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran SBDP.

KESIMPULAN

Bahan ajar kreatif berbasis *google sites* pada pembelajaran SBDP dihasilkan melalui penggunaan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari 3 tahapan yakni tahap perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Tahap perencanaan meliputi menentukan ruang lingkup, mengidentifikasi karakteristik siswa, menentukan serta mengumpulkan sumber yang dibutuhkan, analisis media dan analisis materi (konten), tahap perancangan meliputi Pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, tahap pengembangan meliputi produksi produk, uji alpa, dan uji beta. Bahan ajar kreatif berbasis *google sites* telah menjalani serangkaian proses validasi dan dinyatakan valid dengan nilai 1.0 validitas sangat tinggi oleh dua ahli materi, ahli media dengan nilai 90,5% dinyatakan sangat layak dan hasil lembar kepraktisan guru (94%) dengan kriteria sangat praktis. Respon siswa terhadap bahan ajar kreatif berbasis *google sites* sangat baik dengan persentase 90% bermakna sangat layak. Berdasarkan semua validator dan responden maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar kreatif berbasis *google sites* pada pembelajaran SBDP ini dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chafshah, Nadhifa Arufah et al. 2024. "Integrasi Teknologi Dan Media Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Pendidikan Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(04):267–75.
- Lahinta, Agus, and Mukhlisulfatih Latief. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo." *Journal Of Information Technology Education* 5(1):56–62.
- Maharani, PA et al. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum Dan Impuls." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 15(1):31–42. doi: 10.26877/jp2f.v15i1.17458.
- Pubian, Yushtika Muliana. 2022. "Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 30(30):163–72.
- Putri, Mahda. 2024. "Penggunaan Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Tifani* 4(3):112–19.
- Taufik, Riki Ahmad et al. 2019. "Efektivitas Multtimedia Interaktif Dan Mobile Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya." *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni* 4(1):36–54.
- Ulandari, Rini, and Ahmad Syawaluddin. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Jeneponto." *Pinisi Journal Of Education* 2(5):106–14.