

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN  
BUDAYA BERBASIS *GOOGLE SITE* BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD N 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh :**

**Fajri Pratama Hendra**

**NIM : 06131282126049**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN  
BUDAYA BERBASIS *GOOGLE SITE* BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD N 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh :**

**Fajri Pratama Hendra**

**NIM : 06131282126049**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN  
BUDAYA BERBASIS *GOOGLE SITE* BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD N 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh:

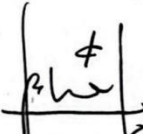
**Fajri Pratama Hendra**

**NIM : 06131282126049**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Bunda Harini, M.Pd.**

**NIP. 198909132023212031**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN  
BUDAYA BERBASIS *GOOGLE SITE* BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD N 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Fajri Pratama Hendra**  
NIM : 06131282126049

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Mengesahkan:

Pembimbing



**Bunda Harini, M.Pd.**  
NIP. 198909132023212031

Mengetahui,

Ketua Jurusan  
  
**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**  
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi

  
**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN  
BUDAYA BERBASIS *GOOGLE SITE* BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD N 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Fajri Pratama Hendra**

**NIM : 06131282126049**

**Telah diujikan dan lulus pada;**

**Hari : Sabtu**

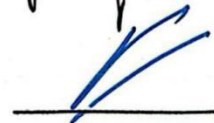
**Tanggal : 4 Januari 2025**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua: Bunda Harini, M.Pd.



2. Anggota: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



**Palembang, Januari 2025**

**Koordinator Program Studi**

**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

Universitas Sriwijaya

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajri Pratama Hendra

NIM : 06131282126049

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Taman Budaya Berbasis *Google Site* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD N 16 Indralaya Utara", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Fajri Pratama Hendra

NIM. 06131282126049

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, berkat, ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana yang bernama skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Salallahu'alaihi wa salam. Adapun skripsi ini saya selesaikan secara sadar dengan penuh rasa syukur, hormat, kasih dan tanggung jawab untuk saya persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua saya, Bapak Indra dan Ibu Dwi Hera Fitriah. Terima kasih untuk support, motivasi, rasa kasih dan sayang serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah saya. Semoga ibu dan bapak selalu sehat aamiin.
2. Kepada saudara kandung Aziizah Nuri Meylani Hendra, dan keponakan Gibran dan Kayla. Terima kasih untuk canda dan tawa.
3. Kepada Alm. mbah kung Kemiso. Terima kasih untuk motivasi dan keberanian yang engkau berikan kepada saya. Serta kepada mbah uti Setianingsih, terima kasih atas rasa sayang yang engkau berikan kepada saya dan keluarga kecil saya, rasa sayang itu terlalu besar. Tanpa kalian, saya tidak mungkin setangguh ini.
4. Kepada dosen pembimbing Ibu Bunda Harini, M.Pd. yang selalu memberi saran, arahan, serta bimbingan kepada saya selama menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih ibu.
5. Kepada dosen penguji Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. yang telah bersedia menjadi penguji ujian akhir saya dan memberikan masukan serta saran yang menunjang hasil penulisan skripsi menjadi lebih baik.
6. Kepada Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sriwijaya, terima kasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.

7. Kepada kepala SDN 16 Indralaya Utara Ibu Holilah Mardalena, S.Pd. terima kasih telah mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian di SD N 16 Indralaya Utara. Kepada Ibu Serwita, S.Pd. Dan Bapak Khayatun, S.Pd.I serta seluruh guru SDN 16 Indralaya Utara terima kasih bimbingan nya selama pelaksanaan penelitian.
8. Kepada NIM 06131282126034 terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, tempat bertanya dan berkeluh kesah, serta motivasi untuk menjadi diri yang lebih baik. Mari selalu memberi kasih dan menjadi teman seperjuangan untuk cerita selanjutnya.
9. Kepada Heikal, Rafi, dan Desinta yang memiliki kesibukan masing-masing tetapi tetap kebersamai ketika saya ingin bercerita dan mengeluh. Terima kasih atas persahabatan ini.
10. Kepada Redho dan Mistaf, terima kasih telah banyak membantu, memberikan dukungan, serta canda tawa selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Ayo kita lanjutkan mimpi ini.
11. Kepada seluruh teman PGSD angkatan 2021 yang telah kebersamai melewati setiap fase dalam perkuliahan. Masa-masa kita akan terus dikenang.
12. Terakhir saya ucapkan kepada diri sendiri yang selalu ingin belajar dari setiap cobaan yang dilalui. Terima kasih telah memberikan yang terbaik untuk Kita.

### **MOTTO**

“Ada Harapan yang Besar Berada di Pundak Mu,  
Maka Tangguh lah untuk Mewujudkan nya”

“Jangan Takut, Hadapi lah  
Semua nya Akan Baik-Baik Saja”



## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Taman Budaya Berbasis *Google Site* Bagi Peserta Didik Kelas IV SD N 16 Indralaya Utara" disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Bunda Harini, M. Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Taufiq Marwa, S.E., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FKIP Unsri. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Bunda Harini, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, keluarga terutama orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat serta doa selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Fajri Pratama Hendra

NIM. 06131282126049

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>V</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XII</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	8
2.2 Pembelajaran IPAS .....	10
2.3 Media Pembelajaran .....	13
2.4 <i>Google Sites</i> .....	17
2.5 Taman Budaya .....	18
2.6 Penelitian Relevan .....	19
2.7 Kerangka Berpikir .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Jenis Pengembangan .....	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
3.3 Subjek Penelitian .....	22
3.4 Prosedur Penelitian .....	22

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	24
3.6 Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1. Hasil .....	31
4.2. Pembahasan .....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>63</b>
5.1. Kesimpulan .....	63
5.2. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP IPAS.....	11
Tabel 3.1 Angket Respon Peserta Didik.....	25
Tabel 3.2 Lembar Instrumen Validasi.....	26
Tabel 3.3 Kategori Nilai Validasi.....	27
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan.....	28
Tabel 3.5 Kriteria Angket.....	29
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan.....	29
Tabel 4.1 Analisis Pembelajaran, CP dan TP.....	30
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	31
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Taman Budaya.....	33
Tabel 4.4 <i>Prototype</i> Media Pembelajaran Taman Budaya.....	38
Tabel 4.5 Daftar Validator.....	45
Tabel 4.6 Hasil Validasi Validator I.....	46
Tabel 4.7 Hasil Validasi Validator II.....	46
Tabel 4.8 Hasil Validasi Validator III.....	47
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi Validator.....	48
Tabel 4.10 Perbaikan Media Pembelajaran Taman Budaya oleh Validator I..	49
Tabel 4.11 Perbaikan Media Pembelajaran Taman Budaya oleh Validator II..	52
Tabel 4.12 Produk Media Pembelajaran Taman Budaya Setelah Revisi.....	54
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	20
Gambar 3.1 Modifikasi Model Pengembangan 4D.....	22
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Taman Budaya.....	32
Gambar 4.2 <i>Platform Google Site</i> .....	38
Gambar 4.3 Uji Coba Produk Media Pembelajaran Taman Budaya.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	69
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	70
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	72
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir.....	73
Lampiran 5 Surat Tugas Validator.....	74
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	75
Lampiran 7 Lembar Validasi Validator I.....	76
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Validator I.....	79
Lampiran 9 Lembar Validasi Validator II.....	80
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Validator II.....	83
Lampiran 11 Lembar Validasi Validator III.....	84
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Validator III.....	87
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba.....	88
Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Peserta Didik.....	89
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi.....	108
Lampiran 16 Surat Pengecekan Similarity.....	112
Lampiran 17 Surat Bebas Plagiasi.....	113
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi.....	114
Lampiran 19 Tabel Perbaikan Skripsi.....	115
Lampiran 20 Surat Izin Penjilidan.....	122
Lampiran 21 Media Pembelajaran Taman Budaya Berbasis <i>Google Site</i> .....	123

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAN  
BUDAYA BERBASIS *GOOGLE SITE* BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS IV SD N 16 INDRALAYA UTARA**

**Fajri Pratama Hendra (06131282126049)**  
[06131282126049@student.unsri.ac.id](mailto:06131282126049@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Bunda Harini, M.Pd.**  
[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran taman budaya berbasis *google site* pada proses belajar mengajar materi keberagaman budaya di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara. Media pembelajaran taman budaya dikembangkan menggunakan model 3D, yang terdiri dari empat tahap: *Define*, *Design*, dan *Development*. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan rata-rata nilai 93,1%, yang tergolong sangat valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada 20 peserta didik di kelas IV A, menghasilkan skor 187 dari maksimum 200 poin, atau rata-rata kepraktisan sebesar 93,5%, yang juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran taman budaya berbasis *google site* layak digunakan dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Google Sites*, Taman Budaya, Keberagaman Budaya.**

***DEVELOPMENT OF GOOGLE SITE-BASED CULTURAL  
GARDEN LEARNING MEDIA FOR STUDENTS IN GRADE IV  
AT SD N 16 INDRALAYA UTARA***

**Fajri Pratama Hendra (06131282126049)**  
[06131282126049@student.unsri.ac.id](mailto:06131282126049@student.unsri.ac.id)

**Mentor: Bunda Harini, M.Pd.**  
[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

***Elementary School Teacher Education Study Program***

***ABSTRACK***

*This study aims to produce a cultural garden learning media product based on Google Sites for the teaching and learning process of cultural diversity material in grade IV at SD N 16 Indralaya Utara. The cultural garden learning media was developed using the 3D model, which consists of four stages: Define, Design, and Development. Validation results from three evaluators showed an average score of 93.1%, categorizing it as very valid and suitable for use. Furthermore, a practicality test was conducted by distributing questionnaires to 20 students in class IV A, resulting in a score of 187 out of a maximum of 200 points, or an average practicality score of 93.5%, which is also categorized as very practical. Thus, it indicates that the Google Sites-based cultural garden learning media product is appropriate for use in the learning process of cultural diversity material.*

***Keywords: Development, Learning Media, Google Sites, Cultural Garden, Cultural Disersity.***



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan salah satu negara dengan kekayaan budaya yang sangat beragam, kekayaan tersebut terbentang dari Sabang sampai Merauke. Berbagai macam suku, tradisi, bahasa, dan kesenian memperkaya khasanah budaya Indonesia dan tidak dimiliki oleh negara lain. Keberagaman ini merupakan salah satu identitas bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan keberagaman budaya bangsa adalah melalui pendidikan. Sebagaimana pendapat Nudiana (2022) menyatakan bahwa pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan bagi peserta didik, tetapi juga menciptakan peserta didik yang cinta tanah air serta memastikan keberagaman budaya tetap hidup dan berkembang. Sebagai generasi penerus, peserta didik perlu dibekali dengan pemahaman yang mendalam mengenai kekayaan budaya Indonesia. Hal ini tidak hanya berguna untuk memupuk kebanggaan dan cinta tanah air, namun juga penting dalam membentuk karakter yang menghargai perbedaan.

Pembentukan karakter juga merupakan tujuan utama dari kurikulum merdeka yang dikenalkan pada tahun 2021. Kurikulum merdeka memberikan pendekatan pada peserta didik yang bertujuan untuk membentuk sikap, nilai dan perilaku positif. Kurikulum ini juga bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan konteks lokal. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayati (2020) yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka memungkinkan guru untuk mengembangkan materi sesuai kebutuhan peserta didik dengan pendekatan kontekstual sehingga membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan cara yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat relevan dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar dengan materi keberagaman kebudayaan. Peserta didik dapat belajar

kebudayaan di sekitar lingkungan, sehingga dapat memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Sebagaimana pendapat Nugroho (2023) menyatakan bahwa pada kurikulum merdeka materi keberagaman peserta didik diajak untuk memahami berbagai aspek budaya, seperti tradisi, bahasa, seni, dan adat istiadat yang dianut oleh berbagai suku dan kelompok etnis. Pembelajaran IPAS tidak hanya memperluas wawasan peserta didik mengenai keberagaman, tetapi juga menumbuhkan rasa penghargaan dan toleransi terhadap perbedaan. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat membangun identitas budaya yang kuat sekaligus menjadi individu yang menghargai keragaman dalam masyarakat.

Pembelajaran IPAS mengajari peserta didik untuk menghargai dan menghormati perbedaan-perbedaan yang ada dalam masyarakat. IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan pembentukan karakter bagi peserta didik. Peserta didik dibawa untuk memahami konsep-konsep dasar dalam IPAS melalui eksplorasi, penelitian, dan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat melakukan observasi lingkungan sekitar untuk memahami dan menyelidiki sejarah lokal untuk menghargai budaya dan warisan daerah. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari (2023) yang menyatakan bahwa dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang interaktif, pembelajaran IPAS diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan membantu memahami pentingnya mereka sebagai peserta didik dalam bagian dari masyarakat dan lingkungan.

Proses pembelajaran interaktif pada kegiatan belajar mengajar membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dalam kurikulum merdeka, seperti video, gambar, infografis, dan aplikasi interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1952) yang menyatakan bahwa anak-anak di tahap perkembangan konkret (usia 7-11 tahun) belajar paling baik

melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek. Peserta didik pada tahap ini cenderung berpikir secara logis tetapi terikat pada konteks konkret. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual sangat penting, karena dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dengan cara yang lebih nyata dan relevan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik berinteraksi langsung dengan informasi yang mendukung pengembangan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis.

Media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan informasi dengan cara interaktif dan mudah dipahami, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Moreno dan Mayer (2000) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan media interaktif akan membuat peserta didik cenderung lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran visual seperti gambar, video dan animasi. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi ajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di SD N 16 Indralaya Utara ini cukup aktif, namun masih menghadapi beberapa tantangan. Guru menggunakan media pembelajaran berupa kartu keberagaman dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya. Peserta didik terlihat aktif saat bermain media, akan tetapi tidak secara keseluruhan dikarenakan masih ada peserta didik yang tidak berpartisipasi. SD N 16 Indralaya Utara memiliki fasilitas yang memadai seperti terdapat proyektor, listrik serta akses internet yang mendukung. Berdasarkan fasilitas yang ada maka perlu dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran yang inovatif guna menarik minat belajar peserta didik melalui perkembangan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mewariskan cukup besar pengaruh bagi semua aspek kehidupan baik dari segi pendidikan hingga kebudayaan. Situasi inilah yang harus dapat dimanfaatkan dengan baik oleh

pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari (2023) yang menyatakan bahwa pendidik perlu memanfaatkan teknologi digital, alat komunikasi dan jaringan yang sesuai untuk mengakses, mengelola, memadukan, mengevaluasi dan menciptakan pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan atas kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi, memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama menarik minat dan memenuhi kebutuhan keinginan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya bangsa. Penerapan media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan manfaat yang besar dalam proses pembelajaran bagi peserta didik.

*Google site* merupakan salah satu layanan dari *google* yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola situs web dengan mudah. Fitur-fitur yang tersedia di *google site*, seperti penyisipan teks, gambar, video, dan konten interaktif lainnya. Sebagaimana menurut Sukma (2023) pengguna *google site* dapat memilih berbagai template yang telah disediakan, yang memudahkan proses desain yang menarik. Selain itu, *google site* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya mudah digunakan, kolaborasi *real-time*, integritas dengan produk *google* lainnya, aksesibilitas, desain responsif, fleksibel konten, mendukung pembelajaran mandiri oleh peserta didik, dan kemudahan berbagi konten pembelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu yang telah menggunakan *google site* sebagai media pembelajaran pada materi keberagaman budaya Kurikulum 2013. Penelitian tersebut dilakukan oleh Sunarmi, dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Site* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” dan penelitian yang dilakukan Amril (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Website Berbasis Google Site* Pada Muatan IPS Materi Indahya Keberagaman Budaya Negeriku”. Pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan peneliti terdahulu dilaksanakan untuk proses pembelajaran materi keberagaman dengan menggunakan Kurikulum 2013. Oleh sebab itu, keterbaruan dari penelitian ini

yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya pada Kurikulum Merdeka bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Penggunaan *google site* sebagai media pembelajaran mendukung penerapan kurikulum merdeka. Guru mempunyai kebebasan untuk mengembangkan materi, memilih konten yang relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik terhadap materi kebudayaan, salah satunya pengembangan media taman budaya. Sebagaimana menurut Sukma (2023) *google site* berguna dalam konteks pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik pada saat berbagi informasi, membuat materi pembelajaran, dan berkolaborasi dalam proyek. Hal ini mendukung prinsip-prinsip dalam kurikulum merdeka yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas-aktivitas yang disediakan, peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan. Keterampilan-keterampilan tersebut diantaranya berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi dalam kurikulum merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Taman Budaya Berbasis *Google Site* Bagi Peserta Didik Kelas IV SDN 16 Indralaya Utara”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran materi keberagaman budaya di kelas IV SDN 16 Indralaya Utara?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *website google site* pada materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara?
3. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *website google site* pada materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara?
4. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *website google site* pada materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran materi keberagaman budaya di kelas IV SDN 16 Indralaya Utara
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website google site* pada materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis *website google site* pada materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara
4. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis *website google site* pada materi keberagaman budaya bangsa di kelas IV SD N 16 Indralaya Utara

### 1.4 Manfaat

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan bermanfaat bagi guru, peserta didik, sekolah dan peneliti lainnya. Manfaat tersebut dijabarkan sebagai berikut :

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu proses pemahaman materi sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *google site* materi keberagaman budaya.
- b. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan motivasi dan inovasi bagi guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, diharapkan mampu mendorong sekolah mengelola sistem kegiatan mengajar guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan interaktif .

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyana, S., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Site* Pada Pembelajaran SBDP Kelas IV SD 1 Dasan Geres. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(2), 727-737.
- Amril. Saputra, R. & Sari, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis *Google Site* Pada Muatan IPS Materi Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Siswa. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 176-183.
- Anggoro, B. & Sari, R. (2021). Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 123-135.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hamalik. O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hidayati, S. & Rahman, A. (2022). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Budaya di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 75-88.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*.
- Mayer, R. E. (2020). *Learning as a Generative Activity: Eight Lessons from the Science of Learning*. Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2000). "Engaging Students in Active Learning: The Case for Personalized Multimedia Messages." *Educational Psychologist*, 35(2), 101-112.
- Mulyasa, E. (2020). *Kurikulum 2013: Implementasi dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



- Ningsih, S. & Murtadlo. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Site* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 108-122.
- Nurdiana, R. (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Membangun Kesadaran Sosial Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45-58.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Prabowo, D. (2023). *Keberagaman Budaya dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Prasetyo, B. (2021). "Taman Budaya sebagai Wadah Interaksi Sosial dan Pelestarian Budaya." *Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(1), 23-34.
- Prayogi, H., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2022). Development of e-learning media based on Google sites LMS in social studies learning class V. *International journal for education and vocational studies*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/ijevs.v0i0.6667>
- Putri, N. & Setiawan, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 10-20.
- Rahman, A. (2022). Pemanfaatan *Google Site* dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 27-38.
- Santrock. J. W. (2022). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, D. (2023). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Budaya di Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 100-110.
- Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. ISBN 979-011-130-4.
- Suciawati, H. & Sari, N. (2022). Pembinaan Karakter Mahasiswa PGSD Universitas Quality Yang Cinta Tanah Air dan Berbudaya Melalui Taman Budaya Istana Maimun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-Universitas Quality*, 1(2), 1-10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

- Suharto, A. (2019). "Peran Taman Budaya dalam Pelestarian dan Promosi Budaya Lokal." *Jurnal Ilmu Budaya*, 5(2), 45-58.
- Sujana, I. (2022). Peran Keberagaman Budaya dalam Masyarakat. *Jurnal Sosiologi dan Budaya*, 15(2), 105-115.
- Sukiman, I. (2023). *Metodologi Pembelajaran IPS yang Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Sukma. (2023). *Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Ketelibatn Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukma, I. (2023). Optimalisasi *Google Site* untuk Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 45-56
- Sukmadinata, N. S. (2022). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistyawati, N. L. G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Statistika Kelas Iv Sekolah Dasar. *Undiksha*, 2, 91-92. <https://doi.org/Skripsi:UniversitasPendidikanGanesha>
- Suparman, R. (2023). *Dasar-Dasar Pembelajaran yang Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S. (1974). *The 4-D Model of Instructional Development*. Indiana: Indiana University.
- Wahab, G. & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. In *Paper Knowledge. Toward a Media History Of Documents* (Vol. 3, April).
- Warsah, I. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Sleman: Deepublis.
- Yanti. & Widya. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Sleman: Deepublis.

