

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran menjadi unsur penting yang turut memperkuat kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Kata media berasal dari istilah “medium” yang berarti penghubung komunikasi (Pagarra & Syawaludin, 2022). Media pembelajaran dipahami sebagai perangkat, fasilitas, maupun pengalaman belajar, baik yang bersumber dari interaksi manusia maupun teknologi, yang dimanfaatkan secara terarah untuk menyampaikan materi kepada murid (Syafei, 2025; Zahwa & Syafi'i, 2022). Hal ini mendukung pernyataan Hutaauruk *et al.*, (2022) bahwa media pembelajaran digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran guna memaksimalkan penyerapan informasi oleh murid. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran disebut juga sarana yang dioptimalkan guru untuk memaparkan materi. Dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, materi dapat disajikan secara lebih jelas sehingga memudahkan murid dalam menerima, memahami, dan menguasainya.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyampai pesan (Wijaya *et al.*, 2021) untuk menstimulasi pikiran (Nurhidayati *et*

al., 2023), perasaan (Idham & Rauf, 2025), serta minat murid (Yakin, 2021), sehingga proses pembelajaran berjalan optimal (Dea *et al.*, 2025). Shoffa *et al.*, (2023) menyatakan bahwa berbagai sarana untuk memaparkan materi pelajaran disebut media pembelajaran. Dalam praktiknya, penggunaan media memainkan peran strategis dalam pencapaian pembelajaran selain berfungsi sebagai alat bantu. Siswa dapat lebih mudah mengembangkan pemahaman yang mendalam pada materi kompleks melalui penggunaan media yang disajikan secara lebih konkret dan relevan.

Beragam pendapat tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan guru untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Pemilihan media yang tepat memungkinkan penyampaian materi berlangsung secara efektif sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media yang sesuai juga membantu murid dalam membangun pengetahuan secara sistematis guna merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya memiliki fungsi strategis guna menunjang proses belajar. Keberadaannya membantu memperjelas penyampaian materi yang dijelaskan oleh guru. Dengan demikian, mempermudah murid dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran berperan dalam menunjang keberhasilan proses

pendidikan. Menurut Lentz (Refdinal, 2022) mengemukakan beberapa fungsi media, yakni:

1) Fungsi Atensi

Melalui fungsi atensi, media pembelajaran membantu menciptakan fokus belajar murid (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Murid lebih cenderung memperhatikan pelajaran di kelas ketika mereka dihadapkan pada media yang menarik secara visual.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif berarti media dapat membangkitkan semangat belajar murid (Paputungan & Paputungan, 2023). Melalui tampilan yang menarik dan penyajian materi yang bervariasi, media pembelajaran dapat meningkatkan minat, perhatian, serta sikap positif murid terhadap proses pembelajaran.

3) Fungsi Kognitif

Guru dapat menggunakan media sebagai jembatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Suhirman *et al.*, 2025). Melalui media yang tepat, proses penyampaian materi menjadi lebih sistematis dan terarah sehingga dapat mendukung ketercapaian hasil belajar lebih optimal.

4) Fungsi Kompensatoris

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mewadahi berbagai karakteristik murid (Salsabila *et al.*, 2025). Fungsi ini menandakan bahwa media pembelajaran dapat membantu murid dalam berbagai

jenis karakteristik, baik yang lemah maupun lambat dalam memahami isi pelajaran.

Sementara itu menurut Syafei (2025) penyampaian materi melalui media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih jelas dan mudah dipahami sehingga mengurangi terjadinya miskonsepsi dalam pembelajaran. Penggunaan media yang menarik juga turut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga murid terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Idham & Rauf (2025) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keaktifan dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh McKown (Rachmawati *et al.*, 2025) juga memperkuat pendapat tersebut bahwa media pembelajaran mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, memperjelas pengetahuan dan pengalaman belajar serta memberikan stimulus yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu murid. Fungsi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana penyampai informasi namun juga mendukung murid dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif.

Berangkat dari beragam pendapat yang dipaparkan, dapat dipahami bahwa media pembelajaran penting untuk mempermudah guru

dalam menyampaikan pengetahuan. Murid dapat memahami ide-ide abstrak dengan lebih mudah ketika ide tersebut dikonkretkan melalui penggabungan teks, gambar, dan video. Pemanfaatan media yang sesuai juga berperan dalam meningkatkan semangat belajar, mengurangi kebosanan, dan membantu daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Lebih dari sekadar alat penyampai informasi, media pembelajaran turut berkontribusi dalam mengembangkan proses berpikir dan memperdalam pemahaman murid secara lebih bermakna.

c. Jenis Media Pembelajaran

Pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis menurut (Silahuddin, 2022) yaitu:

1) Media Visual

Media visual dapat dipahami sebagai alat pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk yang dapat diamati secara langsung oleh murid (Kafilahudin & Akbar, 2024). Murid dapat memperoleh pengalaman belajar yang konkret apabila menggunakan media ini. Media ini, juga memungkinkan murid untuk menumbuhkan daya ingat siswa, sehingga mempermudah murid untuk memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Contoh media visual seperti gambar, karikatur dan lain-lain.

2) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang diterima melalui indera pendengaran untuk menyampaikan informasi

(Wahyuning Febriana *et al.*, 2025). Media ini umumnya dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan menyimak, pelafalan maupun pengenalan bunyi dalam berbagai konteks. Media ini dapat membantu murid dengan gaya belajar auditori untuk memahami penjelasan guru dengan lebih mudah. Bentuk media audio beragam seperti radio, piringan hitam dan *compact disc* (CD).

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah inovasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual dan auditori untuk menyampaikan konten pembelajaran secara lebih jelas dan menarik (Naomira & Khumaira, 2025). Penggabungan kedua elemen ini membuat penyajian materi menjadi lebih dinamis. Melalui media audio visual, murid tidak hanya dapat melihat materi namun juga dapat mendengarkan penjelasan materi tersebut, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh murid.

4) Multimedia

Multimedia adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan dua unsur atau lebih, seperti teks, gambar, audio, dan video (Handoyono *et al.*, 2025), sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media. Melalui pengintegrasian berbagai elemen, pembelajaran menjadi lebih praktis dan struktur. Media dalam bentuk ini seperti *Canva*, *Kahoot*, *Google Sites* dan sebagainya.

d. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media penting dilakukan untuk penyajian materi yang berkualitas sehingga berdampak positif terhadap kegiatan belajar mengajar. Dina *et al*, (2025) menyatakan bahwa faktor-faktor berikut perlu dipertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran yang efektif:

- 1) Media pembelajaran hendaknya dipilih berdasarkan tujuan instruksional
- 2) Media yang digunakan harus praktis, mudah digunakan, memiliki biaya yang terjangkau, tahan lama, serta dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.
- 3) Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru sebagai pengguna media tersebut.
- 4) Pemilihan media yang tepat juga harus mempertimbangkan kebutuhan dan kondisi murid agar manfaatnya benar-benar dapat dirasakan secara maksimal.

Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini dengan cermat ketika memilih media pembelajaran maka mampu menghadirkan kegiatan belajar yang lebih efektif sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

2. Multimedia Berbasis *Website*

a. Pengertian Multimedia Berbasis *Website*

Media pembelajaran berbasis *website* menyajikan materi melalui pemanfaatan teknologi dan jaringan internet (Oktaviya & Elpisah, 2024). Menurut Sa'ad (Ariani Sari, 2021) *website* atau web merupakan kumpulan laman yang saling terhubung dan memuat berbagai informasi berbentuk digital, yang dapat diakses oleh pengguna melalui jaringan internet. Dari definisi tersebut maka multimedia berbasis *website* dapat dipahami sebagai sarana pembelajaran dengan kumpulan laman digital yang saling terhubung untuk menyajikan materi secara sistematis sehingga mudah diakses oleh murid.

Sementara itu Zega *et al.*, (2022) multimedia berbasis *website* yang di terapkan dalam pembelajaran dapat mengintegrasikan teks, gambar, video atau permainan sebagai penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Umaliyahati *et al* (2022) pemanfaatan multimedia berbasis *website* memungkinkan murid untuk belajar secara mandiri serta menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Murid akan lebih terlibat serta mudah memahami materi apabila disajikan secara baik.

Mengacu pada beberapa pandangan yang telah dikemukakan, dapat ditegaskan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan sarana belajar yang memadukan teknologi internet dengan berbagai unsur multimedia. Media ini memberi kesempatan bagi

murid untuk belajar secara mandiri sekaligus berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Bagi murid sekolah dasar, hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

b. Karakteristik Multimedia Berbasis *Website*

Multimedia berbasis *website* memiliki ciri khusus yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya. Ciri ini berkaitan dengan cara penyajian materi, bentuk interaksi, serta kemudahan akses bagi murid. Beberapa karakteristik multimedia berbasis *website* menurut Yusuf (Oktaviya & Elpisah, 2024):

1) Aksesibilitas global

Multimedia berbasis *website* memungkinkan pengguna untuk mengakses di mana saja dan kapan saja dengan koneksi internet (Umar *et al.*, 2024). Media ini menyajikan fleksibilitas kepada siapa saja yang ingin menggunakannya. Murid dapat dengan mudah menyesuaikan waktu dan tempat belajar sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

2) Interaktif

Media ini menawarkan berbagai elemen interaktif yang dapat saling terintegrasi misalnya kuis, permainan, atau simulasi. Menurut Ali *et al.*, (2024) keberadaan elemen tersebut dapat mendorong keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran sehingga pengalaman belajar yang didapatkan menjadi lebih bermakna.

3) Konten Multimedia

Konten atau materi yang disajikan dalam multimedia berbasis *website* ditampilkan dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, audio atau animasi. Menurut Simarmata dan Mujiarto (Setiawan *et al.*, 2023) melalui penyajian materi yang beragam memungkinkan murid untuk memahami materi melalui berbagai saluran belajar sehingga pembelajaran tidak monoton.

4) Kemudahan Pembaruan

Materi yang disajikan dalam multimedia berbasis *website* dapat dengan mudah dan cepat diperbarui sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Radhiani *et al.*, 2023). Hal ini memudahkan guru untuk menyesuaikan konten dengan perkembangan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang dinamis.

5) Pengkustomisasi

Multimedia berbasis *website* dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta konten yang relevan dengan murid (Idham & Rauf, 2025). Penyesuaian ini memungkinkan materi pembelajaran disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan, karakteristik, dan konten belajar murid sehingga pembelajaran menjadi lebih tepat sasaran.

Berbagai karakteristik yang dimiliki multimedia berbasis *website* menunjukkan bahwa media ini fleksibel, interaktif, dan mudah digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran. Fleksibilitas akses,

keberagaman format materi, serta adanya unsur interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid.

c. *Platform Google Sites*

1) Definisi *Platform Google Sites*

Google Sites termasuk *platform* berbasis *website* yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Ratnasari *et al* (2025) *Google Sites* merupakan alternatif media berbasis web yang efektif untuk mengatasi permasalahan belajar murid. Media ini bersifat interaktif (Aisyah *et al.*, 2025) dan fleksibel (Ningrum & Janattaka, 2025) sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep murid (Luthfiyyah *et al.*, 2025). Melalui penggunaan *Google Sites*, murid menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran yang sulit divisualisasikan karena materi tersebut dapat disajikan secara jelas melalui *platform* ini.

Lebih lanjut, Elpin (2024) menyatakan bahwa *Google Sites* bukan sekadar *platform* atau *website* biasa, melainkan media yang mudah digunakan. *Google Sites* tidak memerlukan keahlian pemrograman (Subnarulloh *et al.*, 2024) sehingga guru dapat mengoperasikannya dengan mudah. Dengan adanya *Google Sites* keterbatasan sumber daya manusia dalam aspek penguasaan teknologi, khususnya bagi guru sekolah dasar dapat diminimalkan. *Platform Google Sites* bersifat fleksibel untuk mendukung pembelajaran (Aisyah *et al.*, 2025). Hal tersebut menandakan bahwa

media tersebut dapat diakses kembali untuk dipelajari lebih lanjut sebagai bahan evaluasi. Murid dapat membuka materi kapan saja di luar jam pelajaran tanpa batasan waktu, sehingga memungkinkan mereka belajar secara mandiri.

Google Sites sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* karena mengintegrasikan berbagai unsur dalam penyajian informasi. Melalui media ini, murid dapat memahami konsep melalui tampilan seperti gambar atau animasi. Kondisi tersebut sesuai dengan kebutuhan murid sekolah dasar, yang biasanya lebih mudah memahami materi melalui pengalaman visual daripada hanya penjelasan lisan.

2) Manfaat Platform *Google Sites*

Google Sites berguna bagi pengajar di kelas sekaligus menjadi alternatif pembuatan situs web bagi pengguna dengan kemampuan teknis yang terbatas. Bagi guru maupun murid dapat memperoleh manfaat dari penggunaan *Google Sites* (Febrian & Nasution, 2024). Menurut Anzelina *et al.*, (2021) manfaat *Google Sites* dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

a) Pembelajaran menjadi lebih menarik

Google Sites memiliki beragam fitur, seperti *google docs*, *google sheet*, *google forms*, dan fitur pendukung lainnya

(Kardiyanto *et al.*, 2024). Keberadaan fitur tersebut membantu dalam penyajian materi menjadi lebih menarik perhatian murid.

b) Mempermudah akses terhadap materi pembelajaran

Pendidik dapat mengunggah dan membagikan materi pembelajaran di *platform Google Sites* tanpa harus menggunakan media penyimpanan seperti *flashdisk* (Purba *et al.*, 2022), yang berpotensi menjadi sumber masuknya virus ke perangkat komputer. Dengan kemudahan akses tersebut pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efisien serta menghemat waktu guru.

c) Materi pembelajaran lebih aman dan tidak mudah hilang

Data yang disimpan di *Google Sites* tetap akan aman di dalam situs dan tetap terjaga dari serangan virus maupun kerusakan perangkat lainnya (Japrizal & Irfan, 2021). Seluruh *file* dan konten yang diunggah akan otomatis tersimpan. Selain itu, sistem penyimpanan *Google Sites* yang terintegrasi dengan akun *Google* memungkinkan pembaharuan dan perubahan secara *real time*.

d) Murid memperoleh informasi pembelajaran dengan cepat

Pemanfaatan *Google Sites* memungkinkan guru dan murid untuk mengakses informasi pembelajaran yang telah diunggah secara mudah dan cepat (Ariyanto *et al.*, 2024). Materi pembelajaran dapat tersusun secara terorganisir dalam satu

platform ini, sehingga guru tidak lagi berpindah-pindah pada berbagai *platform* dalam menyediakan media pembelajaran bagi murid.

Sementara itu, Shobri & Rifqi (2023) menyatakan bahwa *Google Sites* tidak hanya sebagai media bagi guru, namun dapat dimanfaatkan oleh murid sebagai sarana kolaborasi untuk berbagi ide dan bekerja sama dengan teman satu kelas. Pemanfaatan *Google Sites* terbukti mempermudah guru dalam menyampaikan materi sekaligus mendorong terjadinya interaksi positif antarmurid.

3) Langkah-Langkah Mengakses *Platform Google Sites*

Dalam penelitian ini, menggunakan *platform Google Sites* merupakan yang telah dikembangkan oleh Fadillah Salsabila dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dan telah melalui uji kelayakan serta kepraktisan. Adapun langkah langkah dalam mengakses *platform Google Sites* sebagai berikut:

- a) Murid membuka media pembelajaran dengan perangkat yang terhubung dengan internet. Media ini dapat diakses melalui laptop, komputer, tablet atau *smartphone*.
- b) Murid dapat mengakses media pembelajaran dengan menekan link berikut <https://sites.google.com/view/gaya-dan-gerak-kelas-iv/menu-utama?authuser=0>.
- c) Setelah halaman utama terbuka, murid akan melihat tampilan beranda yang memuat judul media, seperti gambar di bawah ini



Gambar 2.1 Tampilan Beranda

- d) Murid dapat menggulir halaman utama ke bawah untuk melihat menu-menu yang tersedia. Menu yang tersedia dalam media pembelajaran ini yaitu petunjuk penggunaan, absensi, kompetensi dasar, materi, link *google meet* serta *quiz* dan *games*.



Gambar 2.2 Tampilan Menu

- e) Pada bagian menu petunjuk penggunaan berisi penjelasan cara penggunaan media.



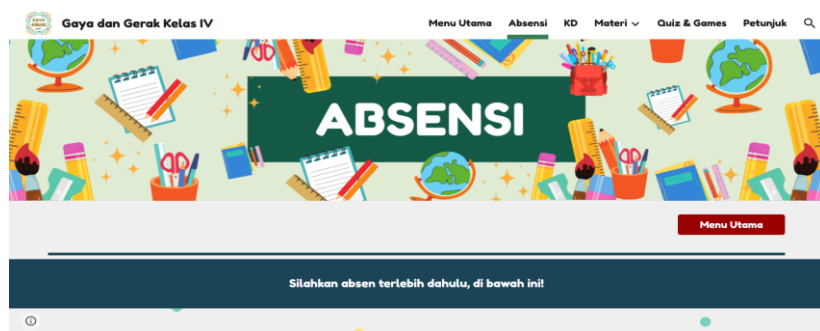
Gambar 2.3 Tampilan Menu Petunjuk

- f) Klik menu utama apabila ingin kembali ke halaman utama tampilan menu.



Gambar 2.4 Tombol Menu Utama

- g) Pada menu absensi, terdapat perintah untuk mengisi absensi. Menu ini langsung terintegrasi ke *Google Form*.



Gambar 2.5 Tampilan Menu Absensi

Gambar 2.6 Tampilan *Google Form* Absensi

- e) Pada menu kompetensi dasar berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran



Gambar 2.7 Tampilan Menu Kompetensi Dasar

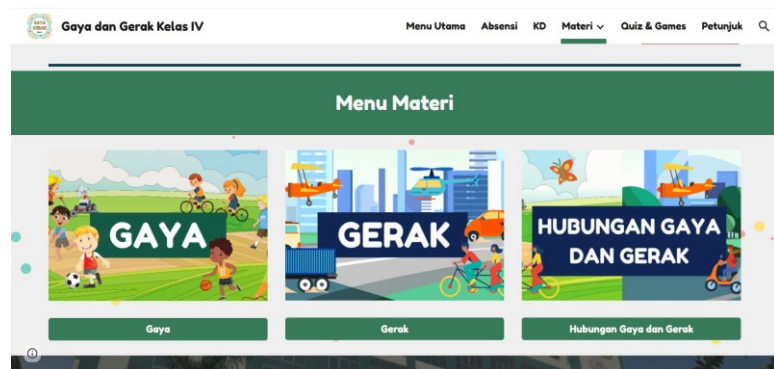
Gaya dan Gerak Kelas IV	
Menu Utama Absensi KD Materi Quiz & Games Petunjuk	
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	1. Menjelaskan perbedaan gaya dan gerak 2. Menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda 3. Menganalisis gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar 4. Mengidentifikasi berbagai contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar 5. Mengidentifikasi hubungan antara gaya dan gerak dalam berbagai peristiwa di lingkungan sekitar

Gambar 2.8 Tampilan Kompetensi Dasar

Gaya dan Gerak Kelas IV	
Menu Utama Absensi KD Materi Quiz & Games Petunjuk	
Tujuan Pembelajaran	
1. Melalui kegiatan membaca dan mengamati ilustrasi, peserta didik dapat menjelaskan perbedaan gaya dan gerak dengan tepat 2. Melalui kegiatan membaca dan mengamati ilustrasi, peserta didik dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan tepat 3. Melalui kegiatan membaca dan mengamati ilustrasi, peserta didik dapat menganalisis gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan baik 4. Melalui kegiatan membaca dan mengamati ilustrasi, peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai contoh pengaruh gaya terhadap gerak benda pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat 5. Melalui kegiatan membaca dan mengamati ilustrasi, peserta didik dapat mengidentifikasi hubungan antara gaya dan gerak dalam berbagai peristiwa di lingkungan sekitar dengan benar	

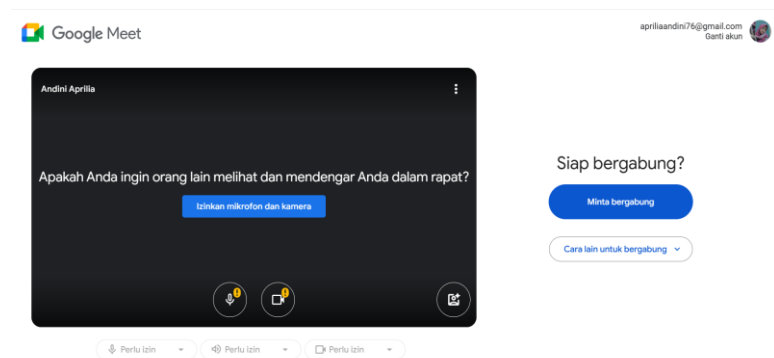
Gambar 2.9 Tampilan Tujuan Pembelajaran

- f) Pada menu materi disajikan dalam 3 macam materi yaitu gaya, gerak dan hubungan antara gaya dan gerak. Murid dapat memilih materi yang akan dipelajari.



Gambar 2.10 Tampilan Menu Materi

- g) Pada menu link *Google Meet* langsung terhubung pada room rapat *Google Meet*. Tekan mulai bergabung jika peserta didik akan mengikuti rapat bersama guru.



Gambar 2.11 Tampilan Menu *Google Meet*

- h) Pada menu *quiz & games* terdapat 4 macam latihan soal. Murid dapat mencoba satu per satu *quiz* yang tersedia. Murid dapat menuliskan nama sebelum memulai mengerjakan *quiz*.



Gambar 2.12 Tampilan Menu Latihan Soal

4) Kelebihan dan Kekurangan *Platform Google Sites*

Adapun kelebihan penggunaan *platform Google Sites* menurut Marlis *et al.*, (2025) sebagai berikut:

a) Kemudahan Penggunaan

Pengguna *Google Sites* dapat membuat serta mengelola konten tanpa harus keahlian *coding* atau desain web (Saputra *et al.*, 2022). *Platform* ini mudah dioperasikan sebagai media pembelajaran karena tidak memerlukan kemampuan pemograman.

b) Integrasi dengan Berbagai Layanan Digital

Fitur yang tersedia pada *Google Sites* memungkinkan penyajian media pembelajaran berbasis web yang mengintegrasikan beragam elemen pembelajaran secara terpadu (Yanto *et al.*, 2023). *Platform* ini mendukung penyematan

berbagai konten digital, seperti video, presentasi, simulasi, dokumen, hingga kuis daring melalui *Google Form* maupun aplikasi eksternal.

c) Gratis

Google Sites dapat digunakan tanpa biaya, sehingga guru maupun sekolah tidak perlu mengeluarkan dana tambahan untuk membuat dan mengelola situs kelas (Mustafidatul *et al.*, 2025). Pengguna cukup dengan masuk menggunakan link tautan yang dibagikan oleh guru tanpa harus terbebani dengan biaya. Hal ini juga mendorong pemerataan akses media berbasis teknologi bagi murid.

d) Meningkatkan Partisipasi Murid

Google Sites memungkinkan lebih dari satu pengguna untuk mengedit dan berkontribusi pada situs yang sama. Hal ini mendukung pelaksanaan proyek kelompok, pembuatan portofolio murid atau kolaboratif lainnya (Djoko *et al.*, 2024). Melalui fitur berbagi, guru dapat melibatkan murid dalam membuat tampilan *Google Sites* sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih partisipatif.

e) Meningkatkan Keterlibatan dan Minat Belajar Murid

Fokus dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran dapat didorong melalui pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran (Sirait *et al.*, 2021). Murid dapat menjelajah materi

sesuai rasa ingin tahunya sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan.

f) Fleksibilitas

Akses terhadap *Google Sites* dapat dilakukan melalui beragam perangkat seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*, sehingga mendukung pembelajaran mandiri (Febrian & Nasution, 2024). Sedangkan, Linda *et al.*, (2025) mengatakan dengan *platform* ini guru menjadi lebih mudah dalam memperbarui, mengubah atau menambahkan materi tanpa membuat ulang seluruh situs. Dengan adanya kemudahan tersebut, guru maupun murid dapat mengakses kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berbagai potensi yang dimiliki, menjadikan *platform Google Sites* sebagai sumber belajar berbasis web yang memiliki beragam manfaat, khususnya dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran modern. Meskipun memiliki berbagai keunggulan, *platform Google Sites* juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan menurut Marlis *et al.*, (2025) sebagai berikut:

a) Ketergantungan pada Koneksi Internet

Akses *Google Sites* memerlukan jaringan internet yang stabil. Apabila terjadi gangguan koneksi, situs tidak dapat digunakan secara optimal. Menurut Suharti *et al.*, (2023) kondisi

ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya di wilayah yang masih memiliki keterbatasan infrastruktur digital.

b) Keterbatasan Fitur Desain

Guru tidak dapat melakukan modifikasi tampilan secara mendalam, dan hasil desain cenderung terlihat standar dan kurang bervariasi (Djoko *et al.*, 2024). Hal ini disebabkan tampilan pada *Google Sites* relatif sederhana dan memiliki opsi kustomisasi yang terbatas, seperti pemilihan tema, animasi, pengaturan ukuran komponen maupun struktur tata letak.

c) Belum Tersedianya Fitur Analisis Pembelajaran

Guru perlu memanfaatkan aplikasi tambahan untuk memantau keterlibatan murid, yang pada akhirnya dapat menambah beban kerja guru (Sagita *et al.*, 2023). Hal tersebut disebabkan karena *Google Sites* belum menyediakan fasilitas untuk melacak aktivitas murid atau menampilkan laporan perkembangan belajar secara langsung.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Hakikat Pembelajaran IPAS

Perubahan kurikulum yang terjadi turut memberikan dampak pada mata pelajaran di Sekolah Dasar, salah satunya melalui penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Menurut Wisudawati & Sulistyowati (2022) IPA adalah cabang ilmu yang mengkaji berbagai gejala alam serta hubungan sebab akibat yang ada

didalamnya. Rumpun IPA mencakup berbagai cabang ilmu, seperti biologi, fisika, astronomi dan geologi. Sementara itu, menurut Mahsun *et al.*, (2023) IPS merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan aktivitas sosial masyarakat. Cabang IPS antara lain sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan perpaduan dari dua rumpun ilmu yang saling melengkapi, sehingga membantu murid membangun pemahaman yang mendalam tentang hubungan antara kehidupan sosial dan peristiwa lingkungan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berfokus pada ranah kognitif sekaligus pengembangan keterampilan proses sains (KPS) serta sikap ilmiah yang terpadu. Pada aspek kognitif, pembelajaran IPAS menekankan penguasaan fakta, konsep, dan prinsip secara tepat dan komprehensif sebagai landasan dalam mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan objektif (Ristiani *et al.*, 2025). Sementara itu, pada aspek keterampilan, IPAS berperan dalam meningkatkan kemampuan proses sains, seperti melakukan pengamatan, pengelompokan dan representasi hasil pengamatan. Keterampilan tersebut penting untuk membantu murid berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi (Irfan *et al.*, 2025). Kedua aspek ini saling berkaitan karena IPAS menuntut

ketelitian, keakuratan, serta kemampuan menyampaikan konsep secara ilmiah dan sistematis.

Melalui pembelajaran IPAS, murid diharapkan dapat berkembang selaras dengan profil Pelajar Pancasila, sehingga mampu:

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan minat belajar murid terhadap berbagai peristiwa di lingkungan sekitar manusia dan hubungannya dengan alam semesta.
- 2) Terlibat dalam pengelolaan, pelestarian, dan perlindungan sumber daya alam secara bijaksana
- 3) Mengembangkan kemampuan inkuiri untuk menemukan, membangun, dan menyelesaikan masalah.
- 4) Memahami identitas mereka sendiri, lingkungan sosial tempat mereka tinggal, dan bagaimana kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami bahwa menjadi bagian dari masyarakat adalah penting dan menyadari perannya sebagai anggota masyarakat untuk berkontribusi menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan lingkungannya.
- 6) Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang konsep IPAS serta kemampuan untuk merapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Materi Gaya di Sekitar Kita

1) Pengertian Gaya

Suatu benda dapat mengalami perubahan gerak atau bentuk akibat adanya gaya, baik berupa tarikan atau dorongan.

2) Macam-Macam Gaya

- a) Gaya otot adalah gaya yang dihasilkan oleh hewan atau manusia dengan menggunakan otot tubuh mereka. Contoh aktivitas yang memerlukan gaya otot seperti menendang bola, menarik mobil mainan dan memasukkan bola.
- b) Gaya gravitasi menyebabkan benda-benda tidak melayang, sehingga semua benda tertarik ke inti bumi seperti air terjun, terjun payung, melempar bola ke atas dan buah jatuh.
- c) Gaya magnet ditimbulkan karena tarikan medan magnet. Contoh pemanfaatan gaya magnet yaitu kompas, alat pemisah sampah logam dan pintu kulkas.
- d) Gaya listrik dihasilkan oleh muatan listrik. Terbagi menjadi listrik statis dan listrik dinamis. Listrik statis adalah listrik yang diam. Contohnya potongan kertas yang tertarik penggaris. Listrik dinamis memiliki aliran muatan listrik mengalir. Contohnya kegiatan mematikan dan menyalakan lampu dengan menekan saklar.
- e) Gaya gesek timbul ketika terjadi sentuhan antara dua benda. Gaya gesek dapat menguntungkan maupun merugikan. Contoh

gaya gesek yang menguntungkan seperti rem sepeda, alas sepatu terbuat dari karet dan amplas kayu. Sedangkan gaya gesek yang merugikan adalah mendorong meja dan ban dengan aspal.

- f) Gaya pegas adalah gaya yang timbul akibat sifat elastis suatu benda. Contohnya ketapel, panahan dan trampolin.

3) Pengertian Gerak

Gerak adalah proses perpindahan tempat yang terjadi pada sebuah benda. Benda dikatakan bergerak apabila posisi awal dan posisi akhir benda berubah.

4) Macam-Macam gerak

- a) Berputar adalah gerak suatu benda berupa lingkaran yang mengelilingi suatu titik. Contohnya kipas angin, kincir angin dan bianglala.
- b) Menggelinding adalah gerakan berputar dan berpindah tempat. Contohnya bola menggelinding, roda sepeda yang dikayuh dan ban mobil bergerak.
- c) Jatuh adalah gerakan suatu benda yang semula letaknya di atas berubah menjadi di bawah. Contohnya buah jatuh dari pohon dan benda dilempar ke bawah.
- d) Memantul adalah gerak benda yang setelah mengenai bidang yang keras akan bergerak berbalik arah. Contohnya bola dipantulkan ke tembok dan memantulkan bola basket.

- e) Mengalir merupakan gerakan air dari ketinggian menuju tempat yang lebih rendah. Contohnya air terjun dan kran air.

5) Hubungan Gaya dan Gerak

Beberapa peristiwa terkait dengan pengaruh gaya terhadap gerak benda antara lain:

- a) Gaya mampu menggerakkan benda yang sebelumnya dalam keadaan diam contohnya ketika menendang bola, memindahkan meja, membuka pintu dan mengayuh sepeda.
- b) Gaya dapat mengubah keadaan gerak benda, baik menghentikan, memperlambat, maupun mempercepatnya. Contohnya menangkap bola, menarik dengan mobil mainan dan mengerem sepeda.
- c) Gaya dapat mengubah arah gerak benda. Contohnya ketika bola ditepis.
- d) Gaya dapat mengakibatkan benda mengalami perubahan bentuk. Misalnya bermain plastisin.

4. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Kata hasil belajar berasal dari dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil dimaknai sebagai capaian yang diperoleh setelah suatu kegiatan atau rangkaian proses dilakukan, yang mana proses tersebut dapat merubah keadaan awal seseorang (Ridha *et al.*, 2025). Sementara belajar adalah seluruh kegiatan yang berkaitan dengan mental maupun

psikis individu (Putri *et al.*, 2025). Pandangan tersebut selaras dengan pendapat Hamalik (Fernando *et al.*, 2024) bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku. Perubahan ini meliputi ranah pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang diperoleh melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan adanya perubahan yang dialami oleh murid sebagai dampak dari partisipasi mereka dalam pembelajaran (Mahtumi *et al.*, 2022). Menurut (Pranoto, 2023) hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajarnya disebut hasil belajar. Definisi tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar tercermin melalui perubahan pada diri murid. Perubahan tersebut adalah dampak dari keterlibatan murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sementara Dimiyati dan Mudjiono (Haryanto, 2022) hasil belajar umumnya ditunjukkan melalui nilai atau skor yang diperoleh murid. Penilaian ini umumnya terjadi di akhir pembelajaran. Tingkat pemahaman murid terhadap materi pelajaran tercermin dalam nilai yang didapatkan. Selain itu, hasil belajar dapat dijadikan indikator untuk menilai keberhasilan guru dan murid selama proses pengajaran serta efektivitas pembelajaran.

Berdasar beberapa pandangan, hasil belajar disebut sebagai perwujudan dari tingkat pemahaman serta penguasaan materi yang telah dicapai oleh murid sesuai indikator tujuan pembelajaran.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar tidak semata-mata menggambarkan keberhasilan murid dalam menguasai materi, sekaligus menunjukkan peningkatan kemampuan di berbagai aspek yang menjadi tujuan pembelajaran. Menurut taksonomi pendidikan Benjamin S. Bloom (Huseng *et al.*, 2025), hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

- 1) Taksonomi Bloom Revisi membagi kemampuan kognitif menjadi enam kategori. Ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (Winarti & Istiyono, 2020) terdiri dari:

- a) Mengingat (*remembering*)

Mengingat merupakan proses kognitif dengan tingkat paling dasar. Kegiatan mengingat berupa kemampuan mengungkap kembali pengetahuan yang telah disimpan dalam ingatan, baik yang baru dipelajari maupun yang telah lama didapatkan (Hendriana *et al.*, 2024). Kategori ini mencakup dua proses kognitif utama yaitu mengenali dan mengingat.

- b) Memahami (*understanding*)

Tingkatan ini menekankan kemampuan murid dalam mengorganisasi dan merangkai kembali materi yang telah dipelajari (Dhiu *et al.*, 2021). Dalam menjawab pertanyaan, murid perlu memilih fakta-fakta yang relevan dan tepat. Jawaban yang diberikan tidak sekadar mengulang informasi, tetapi harus

mencerminkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

c) Menerapkan (*applying*)

Pada tingkat *applying* menuntut penerapan suatu prosedur untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah (Nursanty, 2023). Tingkatan ini berhubungan dengan kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan secara praktis, meskipun tidak terbatas hanya pada pengetahuan. Dalam tingkat ini, murid diharapkan mampu menjalankan dan mengimplementasikan langkah-langkah yang tepat.

d) Mengevaluasi (*evaluating*)

Mengevaluasi berarti memberi nilai sesuai kriteria tertentu (Soulisa *et al.*, 2022). Murid tidak hanya dituntut memahami informasi, namun mampu menilai ketepatan dari informasi yang telah didapat. Dalam tingkat ini, terdapat dua proses kognitif utama, yaitu memeriksa dan mengkritik. Memeriksa dilakukan dengan meninjau kesesuaian suatu informasi berdasarkan standar tertentu. Mengkritik berkaitan dengan memberikan nilai yang disertai alasan logis terhadap suatu permasalahan.

e) Mencipta (*creating*)

Menggabungkan berbagai komponen menjadi keseluruhan yang utuh merupakan pengertian dari mencipta

(Dhiu *et al.*, 2021). Bukan hanya menggabungkan, murid juga dituntut dapat menghasilkan suatu gagasan atau pendapat baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Proses mencipta meliputi tahap merencanakan, menyusun dan menghasilkan.

- 2) Taksonomi ranah afektif yang paling luas dipakai adalah menurut Krathwohl. Taksonomi ini menyatakan bahwa afektif berupa suasana hati murid terhadap pembelajaran yang telah diikuti (Ulfah *et al.*, 2021). Hasil belajar ranah afektif juga dapat digambarkan ketika murid dapat menunjukkan perasannya kepada seseorang, benda atau situasi tertentu. Dalam hal ini berupa perkembangan sikap, ketertarikan dan semangat belajar murid. Tingkat ranah afektif antara lain:

- a) *Receiving/Attending*/Penerimaan

Kategori ini bisa diartikan sebagai kepekaan dalam menerima stimulus yang datang dari luar pada diri murid (Butarbutar *et al.*, 2022). Hal ini dapat terlihat ketika murid secara seksama mendengarkan penjelasan guru.

- b) *Responding*/Menanggapi

Kategori ini dapat terlihat ketika murid menunjukkan adanya partisipasi aktif ketika proses pembelajaran (Paputungan & Paputungan, 2023). Aktivitas yang dapat terlihat seperti menyelesaikan tugas tepat pada waktunya.

c) *Valuaing*/Penilaian

Kategori ini murid tidak hanya mau menerima materi yang diajarkan namun juga dapat menilai fenomena itu baik atau buruk (Nuruliana *et al.*, 2025). Contohnya ketika murid bersikap jujur dan bertanggung jawab terhadap segala hal selama proses pembelajaran.

d) *Organization*/Mengelola

Kemampuan memadukan berbagai nilai yang beragam, menyelesaikan permasalahan, serta membangun sistem nilai merupakan capaian dalam kategori ini (Mulia *et al.*, 2021). Tahap ini mencerminkan proses pengelolaan dan penyusunan nilai secara terpadu.

- 3) Ranah psikomotor. Ranah ini terdiri dari indikator berupa kemampuan dalam bertindak dan bergerak (Hidayah, 2021). Hal ini termasuk kepiawaian dalam berekspresi baik secara verbal maupun non-verbal.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar bersifat berbeda-beda, terlihat dari variasi antara satu murid dengan murid lainnya. Perbedaan ini muncul karena adanya berbagai penyebab yang memengaruhinya. Secara umum, tingkat keberhasilan belajar murid dapat berasal dari internal maupun eksternal murid (Ananda & Hayati, 2020).

1) Faktor internal murid

- a) Kondisi fisik murid, seperti kesehatan dan kebugaran tubuh, serta gangguan pada pancaindra.
- b) Aspek psikologis murid, yang meliputi minat, bakat, kecerdasan, dan motivasi, serta kemampuan kognitif, seperti persepsi, daya ingat, penalaran, dan pemahaman dasar.

2) Faktor eksternal murid

- a) Lingkungan keluarga, yang meliputi orang tua, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, latar belakang budaya, interaksi antara guru dan murid, hubungan antarsiswa, serta cara penyampaian materi pembelajaran merupakan bagian dari faktor sosial.
- b) Sarana dan prasarana sekolah, seperti kurikulum, media pembelajaran, kondisi gedung, fasilitas belajar, waktu pembelajaran merupakan bagian dari faktor non sosial.

Sedangkan menurut Slameto (Harefa *et al.*, 2025) bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh pada hasil belajar murid belajarnya:

- 1) Faktor dari diri setiap individu, meliputi faktor jasmani, psikologi dan kelelahan.
- 2) Faktor dari luar diri individu, meliputi faktor keluarga dan faktor masyarakat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Salsabila (2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Studi ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dengan penilaian ahli media sebesar 81%, ahli materi 79%, ahli bahasa 84%, tanggapan guru dan murid memperoleh angka yang sama yaitu sebesar 96% (Salsabila & Aslam, 2022). Kesamaan penelitian terletak pada pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran berbasis *website* serta kesamaan jenjang pendidikan yaitu murid kelas IV SD. Selain itu, kedua penelitian ini juga mengkaji materi yang sama yaitu Gaya di Sekitar Kita pada pembelajaran IPAS. Perbedaan penelitian terletak pada metode dan fokus yang digunakan. Penelitian tersebut menitikberatkan pada aspek pengembangan dan kelayakan media, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengujian efektivitas multimedia berbasis *website* terhadap hasil belajar murid. Kebaruan penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana *Google Sites* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi lanjutan dalam menguji efektivitas media yang telah terbukti valid dan praktis, untuk melihat peningkatan hasil belajar murid pada materi Gaya di Sekitar Kita.

2. Penelitian oleh Mashudi (2023) yang berjudul “Peran Multimedia Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan metode SLR (*Studi Literature Review*), setelah mengkaji 10 penelitian yang relevan didapatkan hasil bahwa *Google Sites* berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan murid (Mashudi *et al.*, 2023). Hal tersebut dikarenakan *Google Sites* mampu menampilkan serta mengintegrasikan teks, gambar, video maupun audio dalam satu *platform*. Persamaan penelitian terletak pada kesamaan penggunaan media pembelajaran yaitu *Google Sites* serta berfokus pada peningkatan hasil belajar murid. Perbedaan penelitian terletak pada jenisnya, penelitian terdahulu merupakan studi literatur yang tidak melibatkan pengumpulan data empiris secara langsung di kelas, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berdasarkan data yang didapatkan langsung dari lapangan. Kebaruan penelitian terletak pada penyediaan bukti empiris melalui pengujian secara langsung efektivitas multimedia berbasis *website* menggunakan *Google Sites* terhadap hasil belajar IPAS murid kelas IV, bukan sekedar kajian teoritis.
3. Penelitian oleh Faizah (2024) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Google Sites* terhadap hasil belajar IPAS dengan menggunakan metode desain quasi-eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Google Sites*

berpengaruh positif terhadap hasil belajar, yang ditunjukkan oleh t hitung lebih besar dari nilai t tabel sebesar ($4,273 > 1,694$) (Faizah & Fathurrahman, 2024). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran dan mengukur hasil belajar IPAS. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan materi pembelajaran. Penelitian terdahulu dilakukan pada murid kelas V dan pada BAB 7 “Daerahku Kebanggaanku”, sedangkan penelitian ini difokuskan pada murid kelas IV dengan materi Gaya di Sekitar Kita. Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks penerapan *Google Sites* pada pembelajaran IPAS kelas IV dengan materi Gaya di Sekitar Kita yang belum dikaji dalam penelitian tersebut.

4. Penelitian oleh Ni'am (2024) dengan judul “Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain jenis eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* (89,14) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* (66,72), dengan *N-Gain* sebesar 67. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Google Sites* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar murid di kelas IV SD (Ni'am *et al.*, 2024). Persamaan penelitian terletak pada penggunaan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran IPAS kelas IV, menggunakan pendekatan kuantitatif, serta pengukuran hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Perbedaannya terletak pada desain penelitian, yang mana penelitian tersebut menggunakan *one group pretest-posttest*

tanpa kelompok pembanding, sedangkan penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penyajian bukti empiris melalui analisis perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga efektivitas multimedia berbasis *website* tidak hanya dilihat dari perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga dari perbedaannya dengan pembelajaran tanpa multimedia berbasis *website*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Wiangga (2025) dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Google Sites* Terhadap Hasil Belajar IPAS Topik Oh, Lingkungan Jadi Rusak Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar sebanyak 96,9%, sementara kelas kontrol mencapai 93,7%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran (Wiangga *et al.*, 2025). Persamaan penelitian terletak pada tujuannya yaitu untuk menguji efektivitas *Google Sites* terhadap hasil belajar IPAS. Persamaan lainnya yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaan penelitian terletak pada jenjang dan materi pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan pada murid kelas V dengan topik “Oh, Lingkungan Jadi Rusak”, sedangkan penelitian ini difokuskan

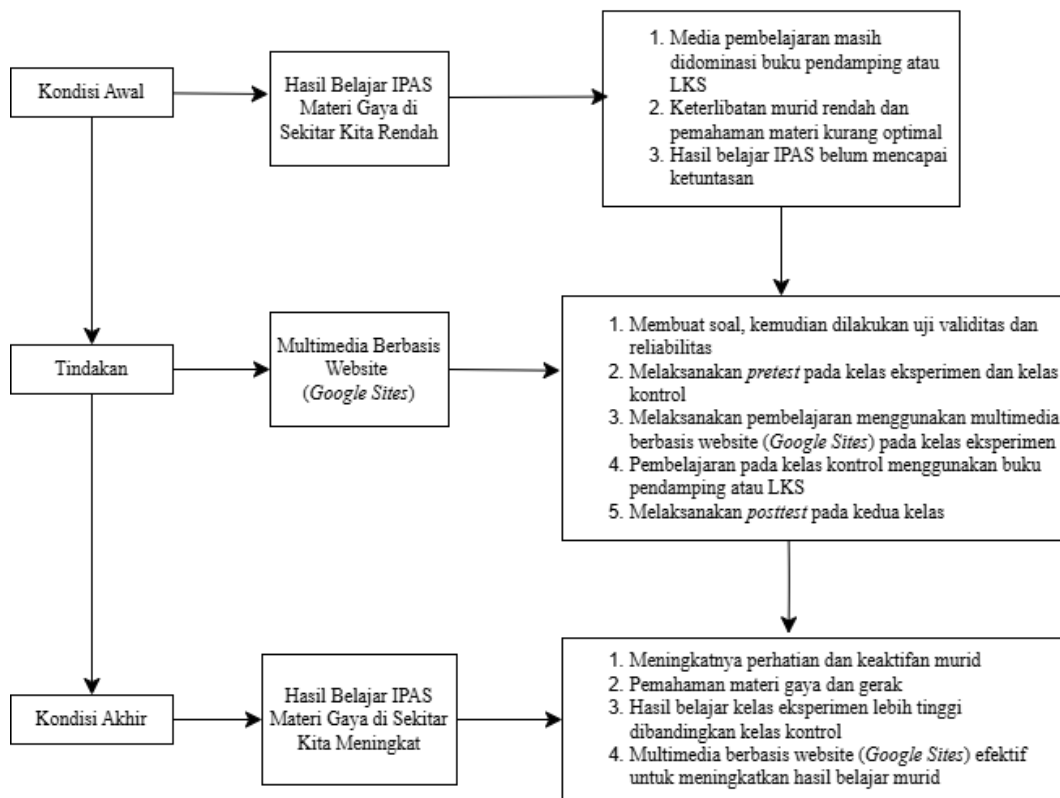
pada murid kelas IV dengan materi Gaya di Sekitar Kita. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan dan pengujian efektivitas multimedia berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada konteks pembelajaran IPAS kelas IV dengan materi Gaya di Sekitar Kita, sehingga dapat memperluas jangkauan konteks pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita di kelas IV sekolah dasar menuntut pemahaman konsep dan berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku pendamping dan LKS menyebabkan pembelajaran kurang kontekstual dan minim visualisasi, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan murid dan belum optimalnya hasil belajar. Murid kelas IV berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan dukungan visual dan penyajian materi yang interaktif agar konsep dapat dipahami. *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila penyampaian informasi memanfaatkan integrasi yang tepat antara teks, gambar, dan animasi.

Multimedia berbasis *website* menggunakan *platform Google Sites* memungkinkan guru menyajikan materi Gaya di Sekitar Kita secara terstruktur, visual, dan interaktif melalui integrasi teks, gambar, video serta animasi dalam satu *platform* yang mudah diakses. Karakteristik *Google Sites* yang sederhana, gratis, dan fleksibel mendukung penerapan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid SD serta kondisi sarana prasarana sekolah. Dengan penerapan

multimedia berbasis *website* berbantuan *Google Sites*, diharapkan terjadi peningkatan keterlibatan murid selama proses pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar IPAS murid kelas IV.



Gambar 2.13 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian disusun sebagai bentuk dugaan awal terhadap rumusan masalah yang masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Secara umum, H_0 menggambarkan tidak terdapat pengaruh, perbedaan atau hubungan antarvariabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan H_1 menunjukkan adanya pengaruh, perbedaan, atau hubungan antarvariabel bebas dan variabel terikat. Dengan merujuk pada kajian teori serta kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPAS materi Gaya di Sekitar Kita antara murid kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis *website* dan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia berbasis *website*.
2. H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS materi Gaya di Sekitar Kita antara murid kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis *website* dan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia berbasis *website*.