



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

## **PENGEMBANGAN MEDIA TOPONIMI DESA-DESA BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK PENGUATAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN**

I Putu Eka Arimbawa<sup>1)</sup>, I Wayan Kertih<sup>2)</sup>, Tuti Maryati<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia  
E-mail: [iputuekaarimbawa@gmail.com](mailto:iputuekaarimbawa@gmail.com)

<sup>2)</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia  
E-mail: [wayan.kertih@undiksha.ac.id](mailto:wayan.kertih@undiksha.ac.id)

<sup>3)</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, Indonesia  
E-mail: [tuty.maryati@undiksha.ac.id](mailto:tuty.maryati@undiksha.ac.id)

**Abstract.** The contextual approach plays a strategic role in Social Studies (IPS) learning by connecting theoretical concepts with students' everyday life experiences. The Merdeka Curriculum emphasizes the development of critical thinking skills, the ability to solve social problems, and an understanding of cultural diversity and social interaction dynamics within the surrounding environment. However, the utilization of village toponymy as a learning resource in schools remains suboptimal, as many teachers still rely on conventional textbooks. Therefore, this study aims to develop Google Sites-based village toponymy learning media that are valid and practical, and to examine their effectiveness in improving the cultural and civic literacy of seventh-grade junior high school students. This research was conducted at SMP Negeri 3 Negara using a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The data analysis techniques included qualitative, quantitative, statistical, and inferential statistical analyses. The results showed that the material expert validation reached 93.56%, the media expert validation reached 94.45%, and the practicality assessment reached 92.50%. These results indicate that the Google Sites-based Village Toponymy Media of Jembrana Regency is categorized as "very good" and is both valid and practical for use in seventh-grade Social Studies learning. Furthermore, students' average scores increased from 61.20 to 82.40. The results of the Paired Samples t-test using SPSS 25 showed that  $t_{\text{calculated}} = 36.733 > t_{\text{table}} = 2.0638$ , with a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . These findings demonstrate that the developed learning media are effective in improving students' cultural and civic literacy in seventh-grade Social Studies learning.

Keywords: learning media, village toponymy, *google sites*, cultural and civic literacy

### **Pendahuluan**

Pendekatan kontekstual memiliki peran strategis dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guna menghubungkan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa (Lasmawan, 2013). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik mengaitkan konsep-konsep akademik dengan pengalaman nyata yang mereka alami, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Kertih, 2020). Kurikulum Merdeka mengarahkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah sosial, serta memahami keberagaman budaya dan dinamika interaksi sosial di lingkungan sekitar (Kemendikbudristek, 2023).

Toponimi atau ilmu tentang asal-usul nama tempat adalah salah satu topik dalam Pembelajaran IPS di SMP (Sari & Karsiwan, 2022). Toponimi desa dapat dijadikan

jembatan untuk memahami bagaimana suatu wilayah terbentuk berdasarkan sejarah, budaya, dan interaksi manusia dengan lingkungannya (BIG, 2016). Misalnya, nama sebuah desa dapat menggambarkan karakteristik geografisnya, peristiwa sejarah yang terjadi, atau keyakinan budaya masyarakat setempat. Pemanfaatan toponimi desa dalam pembelajaran IPS berperan penting dalam mendukung pengembangan literasi budaya dan kewargaan (Maryati & Ariyani, 2024). Literasi budaya dan kewargaan merupakan salah satu dari 6 literasi dasar dalam Gerakan Literasi Nasional (GLN) merupakan payung besar bagi berbagai kegiatan literasi yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (A. et al., 2017). Literasi budaya memungkinkan siswa mengenali, menghargai, dan menginternalisasi nilai-nilai budaya yang melekat pada nama tempat, sedangkan literasi kewargaan menumbuhkan sikap kritis, tanggung jawab, serta kesadaran berpartisipasi sebagai warga negara yang demokratis (Hadiansyah et al., 2018).

Pemanfaatan toponimi desa sebagai sumber belajar IPS di sekolah-sekolah masih belum optimal (Sriartha & Kertih, 2020). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Negara, ditemukan bahwa bahan ajar yang tersedia hampir semua hanya membahas secara konseptual dengan minim contoh bahkan tidak ada yang membahas secara kontekstual wilayah lingkungan sekitar. Guru SMP Negeri 3 Negara dalam wawancara mengemukakan bahwa pemberian informasi kontekstual tentang hal sekitar akan membuat keterlibatan siswa makin dalam sehingga kesadaran akan budaya dan identitas daerah dapat dikuatkan. Namun, hingga saat ini belum tersedia secara optimal media pembelajaran yang memuat informasi toponimi desa di lingkungan sekitar, khususnya di Kabupaten Jember. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pemanfaatan sumber belajar kontekstual berbasis lokal masih menghadapi berbagai keterbatasan dan belum terintegrasi secara maksimal dalam pembelajaran IPS (Abdulkarim, Supriatna, Komalasari, & Indonesia, 2025). Sumber belajar lokal terbukti mampu meningkatkan pemahaman budaya dan identitas siswa. Di sisi lain, toponimi memiliki potensi sebagai sumber belajar yang kaya akan nilai sejarah dan budaya serta relevan untuk pembelajaran berbasis lingkungan (Sari & Karsiwan, 2022). Di era Kurikulum Merdeka, media pembelajaran digital tidak lagi menjadi pelengkap, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan adaptif (Syudirman, I Wayan Kertih, & I Wayan Lasmawan, 2025).

*Google Sites* merupakan salah satu layanan edukasi dari Google untuk menyusun media pembelajaran digital yang sederhana, interaktif, dan mudah diakses, baik oleh guru maupun siswa (Education, 2023). Melalui *Google Sites*, konten dapat dikemas dalam bentuk peta interaktif, narasi sejarah, dokumentasi visual, hingga aktivitas berbasis proyek yang mendorong siswa aktif menggali informasi dari lingkungan sekitarnya (Workspace, 2024). Dengan memanfaatkan *Google Sites*, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga sarana strategis untuk membangun pemahaman konseptual, nilai karakter, literasi budaya, literasi kewargaan, dan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik (Eny Dwi Pangesti, Sabariah, 2025) (Kemendikbud, 2024). Temuan dari observasi, wawancara dan hasil penelitian terkait ini menegaskan adanya kesenjangan antara kondisi aktual dan harapan pembelajaran IPS. Di satu sisi, siswa membutuhkan pengalaman belajar yang kontekstual sesuai dengan keadaan dan lingkungan terdekat siswa (Agustina, 2025), di sisi lain praktik pembelajaran hanya tersedia media ajar yang bersifat konseptual dengan minim contoh. Kondisi ini memerlukan solusi dan inovasi untuk mampu menjawab permasalahan tersebut sekaligus mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka dengan memastikan pembelajaran yang kontekstual untuk menguatkan literasi budaya dan kewargaan siswa (Eka & Abdulkarim, 2024). Melihat potensi besar yang dimiliki toponimi desa sebagai media pembelajaran dalam memberikan pengalaman belajar yang

kontekstual pada pembelajaran IPS, maka kajian terhadap toponimi di Kabupaten Jembrana sangat relevan untuk dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* yang layak dan praktis, serta untuk mengetahui tingkat efektivitas media dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas VII SMP.

## Metode

### **Model dan Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Negara dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima langkah sistematis, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*) (Arif Rachman, Yochanan, 2024). Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

#### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis pada penelitian ini dilaksanakan dengan mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara mengenai kondisi serta hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas VII.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun rancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun tahap desain dilakukan dengan beberapa kegiatan, yaitu menyusun rancang bangun produk, menentukan perangkat keras dan perangkat lunak, menyusun konten, dan menyusun instrumen penilaian media.

#### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini rancangan yang telah disusun diimplementasikan ke dalam bentuk nyata berupa produk media pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan materi toponimi desa-desa di Kabupaten Jembrana. Produk ini dikembangkan secara digital dan interaktif agar mudah diakses oleh guru dan siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan yaitu tahap produksi dan uji kelayakan produk.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implement*)

Implementasi dilakukan di SMP Negeri 3 Negara dengan melibatkan guru IPS dan siswa kelas VII sebagai subjek utama. Produk yang diimplementasikan berupa media pembelajaran kontekstual berbasis *Google Sites* dengan materi toponimi desa-desa di Kabupaten Jembrana. Proses implementasi dilakukan melalui beberapa langkah yaitu *pre-test*, pemanfaatan media, dan *post-test*.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh, baik dari sisi desain, isi, implementasi, hingga tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini mencakup kuesioner, observasi, dan wawancara (Sugiyono, 2013). Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kuantitatif maupun kualitatif di beberapa tahap, yaitu uji validitas oleh ahli (2 ahli media dan 2 ahli materi), uji coba lapangan, uji kepraktisan, serta pengukuran literasi budaya dan kewargaan.

Instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar kuesioner, lembar observasi, serta pedoman wawancara. Sebelum instrumen tersebut digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas. Proses penilaian validitas isi dilakukan melalui *expert judgment* oleh dua orang ahli. Instrumen kuesioner literasi budaya dan

kewargaan terdiri dari 28 butir pertanyaan dengan 7 indikator, yaitu Pemahaman dan Apresiasi Budaya, Pelestarian Budaya, Budaya Sekolah, Pemahaman Hak dan Kewajiban, Nasionalisme dan Karakter, Partisipasi dan Kontribusi, Keterlibatan Komunitas. Hasil relevansi dan validitas butir instrumen disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Tabulasi Silang Kuesioner Uji Efektivitas Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa**

		Ahli 1	
		Kurang relevan (skor 1-2)	Sangat relevan (skor 3-4)
Ahli 2	Kurang relevan (skor 1-2)	(A) 0	B (0)
	Sangat relevan (skor 3-4)	(C) 0	D (28)

Berdasarkan hasil tabulasi silang penilaian validitas isi pada tabel 3.28, maka dapat dihitung koefisien validitas isi (VC) sebagai berikut.

$$VC = D/(A+B+C+D)$$

$$VC = 28/(0+0+0+28)$$

$$VC = 28/28$$

$$VC = 1,00$$

Keterangan : Merujuk pada standar kategorisasi Gregory, nilai yang berada pada rentang 0,80 – 1,00 dikategorikan memiliki validitas isi sangat tinggi

Hasil penilaian ahli dianalisis menggunakan untuk menentukan tingkat kesesuaian dan kelayakan instrumen (Asrul, Saragih, & Mukhtar, 2022). Uji efektivitas dilakukan dengan *paired sample t-test* untuk menilai perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* literasi budaya dan kewargaan siswa sehingga dapat menunjukkan

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, analisis statistik deskriptif, dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data non-numerik, seperti hasil wawancara, masukan, komentar, serta tanggapan dari ahli dan peserta didik mengenai kelayakan media pembelajaran (Pribadi, 2017). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa angka yang diperoleh melalui angket/kuesioner dan lembar evaluasi uji coba media. Skala yang digunakan adalah Skala Likert dengan kategori pilihan genap seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Likert**

No.	Skor	Validitas
(1)	(2)	(3)
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Kurang Setuju
4	Skor 4	Setuju
5	Skor 5	Sangat Setuju

Skor-skor yang telah diperoleh melalui angket selanjutnya diubah ke dalam bentuk persentase dari masing-masing responden. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase skor masing-masing responden adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \text{ (Tegeh, Jampel, \& Pudjawan, 2014)}$$

Keterangan:

P = Persentase skor masing-masing responden

$\sum R$  = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

N = Skor maksimal ideal

Persentase yang diperoleh dari angket selanjutnya diinterpretasikan menggunakan suatu ketentuan sehingga dapat digunakan untuk memberikan makna dan mengambil keputusan. Ketentuan yang digunakan yakni konversi PAP skala 5 seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 (PAP Skala 5)**

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Nilai Angka	Kualifikasi	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	90 – 100	4	Sangat Baik	Sangat Layak
2	80 – 89	3	Baik	Layak
3	65 – 79	2	Cukup	Cukup Layak
4	40 – 64	1	Kurang	Kurang Layak
5	0 – 39	0	Sangat Kurang	Sangat Tidak Layak

Pendekatan statistik deskriptif yang digunakan difokuskan pada perhitungan nilai mean atau rata-rata sebagai representasi kecenderungan sentral dari data angket/kuesioner yang dikumpulkan (Agung & Jampel, 2021). Rumus mean digunakan untuk menghitung rata-rata skor dari berbagai instrumen penilaian, meliputi angket validasi ahli pada uji rancang bangun, uji isi atau materi, uji desain pembelajaran, uji media, serta hasil dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Setiap skor responden dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah butir pertanyaan dikalikan jumlah responden untuk memperoleh nilai rata-rata. Selanjutnya, nilai rata-rata tersebut dikonversi ke dalam skala penilaian lima kategori menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) (Setemen, 2018).

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran toponimi berbasis *Google Sites* dengan membandingkan tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Pengujian dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik yang menjadi subjek uji coba. Selisih skor kedua tes dianalisis menggunakan *Paired Sample T-test* dengan bantuan aplikasi SPSS 25 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Jika hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil uji coba dibandingkan dengan *t*-tabel dengan taraf signifikansi 5% untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran toponimi berbasis *Google Sites* yang digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Toponimi. Apabila nilai *t* hitung > *t*-tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan produk yang dikembangkan dinyatakan efektif.

## Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari setiap tahapan yang telah dilaksanakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### Hasil Perolehan Data Pada Tahap Analisis (Analysis)

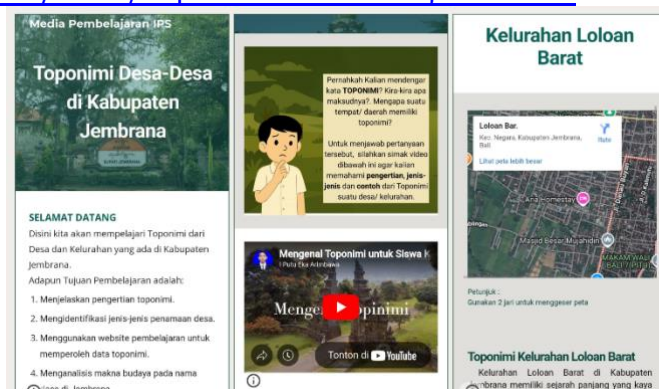
Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan-kebutuhan dalam menunjang pengembangan media pembelajaran. Pada kegiatan wawancara bersama guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Negara diketahui bahwa proses pembelajaran IPS di Kelas VII pada materi Toponimi Tema 3 Potensi Ekonomi Lingkungan belum memanfaatkan media pembelajaran digital dan kontekstual dengan lingkungan latar belakang siswa. Selain itu, diperoleh data bahwa fasilitas pembelajaran di SMP Negeri 3 Negara sangat memadai untuk pengembangan produk media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS Tema 3 Potensi Ekonomi Lingkungan materi toponimi, yakni sudah tersedia proyektor, speaker, tablet, jaringan wifi dan setiap siswa diizinkan membawa dan menggunakan *handphone* untuk menunjang pembelajaran sehingga sangat memungkinkan untuk menggunakan dan mengakses media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* melalui *handphone* masing-masing maupun melalui tablet yang diproyeksikan dengan proyektor dan speaker untuk melakukan *demo* pemanfaatan media kepada guru dan siswa.

### Hasil Perolehan Data Pada Tahap Perancangan (Design)

Hasil yang diperoleh pada tahap perancangan (*design*) adalah penyusunan struktur konten media dan alur navigasi *Google Sites*, penyesuaian dengan kurikulum merdeka, serta integrasi literasi budaya dan kewargaan pada media yang dikembangkan. Selanjutnya rancang bangun media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* dinilai oleh dosen yang memiliki kualifikasi di bidang pendidikan IPS. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli rancang bangun meliputi skor angket, komentar, serta saran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan rancang bangun produk media yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian ahli rancang bangun terhadap produk media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* diperoleh skor 94,31% dengan kualifikasi sangat baik, sehingga memenuhi kriteria kelayakan dari aspek rancang bangun.

### Hasil Perolehan Data Pada Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan (*development*), kegiatan yang dilakukan adalah memproduksi media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites*. Kegiatan yang dilakukan berfokus pada proses merealisasikan rancangan media yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk pembelajaran yang dapat diakses melalui link : <https://sites.google.com/view/toponimidesadesajembrana>



Gambar 1. Tampilan Media Toponimi Desa-Desa Berbasis *Google Sites*

Media yang telah diproduksi selanjutnya melalui proses penilaian kelayakan oleh para validator untuk memastikan kesesuaian isi, desain, dan fungsi media. Hasil penelaahan yang diperoleh dari ahli isi pembelajaran dan ahli media pembelajaran meliputi skor penilaian kuesioner, komentar, serta saran sebagai dasar penyempurnaan dari produk media yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli isi pembelajaran dan ahli media pembelajaran terhadap produk media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media**

No.	Subjek Uji Ahli	Hasil (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	Uji Ahli Materi Pembelajaran	93,56%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
2	Uji Ahli Media Pembelajaran	94,45%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan

Keterangan : Berdasarkan konversi PAP Skala 5 hasil > 90% bermakna sangat layak

Tahap berikutnya yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji praktisi pembelajaran. Pada tahap uji coba perorangan, penilaian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada tiga orang siswa, sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 9 siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Negara. Pada tahap uji kepraktisan respon guru, penilaian dilakukan oleh 2 praktisi pembelajaran yaitu, guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Negara dengan hasil pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Media**

No.	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	Uji Coba Perorangan	92,22%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
2	Uji Coba Kelompok Kecil	93,88%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
3	Uji Praktisi Pembelajaran (Respon Guru)	92,50	Sangat Baik	Layak untuk digunakan

Keterangan : Berdasarkan konversi PAP Skala 5 hasil > 90% bermakna sangat layak

### **Hasil Perolehan Data Pada Tahap Implementasi (Implementation)**

Pada tahap implementasi dilaksanakan pengumpulan data uji efektivitas pengembangan media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* yang dilakukan dengan menggunakan metode non-tes. Metode non-tes tersebut dilaksanakan dengan memanfaatkan instrumen berupa lembar kuesioner literasi budaya dan kewargaan. lembar kuesioner digunakan untuk memperoleh data tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa kelas VII sebelum dan sesudah penerapan media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPS. Pengumpulan data melalui pemberian *pretest* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui serta mengukur efektivitas penggunaan media toponimi tersebut dengan cara menganalisis perbedaan tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan penerapan media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* yang disajikan pada tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Tingkat Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa**

Variabel	N	Mean	Standar Deviasi
Pretest	25	61,20	8,45
Posttest	25	82,40	6,78

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistik inferensial melalui uji *paired sample t-test* melalui aplikasi SPSS 25 pada tabel 6 berikut.

**Tabel 6. Hasil Paired Sample T-test**

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Post-Test - Pre-Test	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
<b>1</b>		24,08000	3,27770	0,65554	25,43297	22,72703	36,733	24	0,000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ .

### **Hasil Perolehan Data Pada Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan dalam model ADDIE, meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi, dengan tujuan untuk menyempurnakan media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* yang dikembangkan. Evaluasi formatif dilakukan melalui penilaian produk oleh ahli isi pembelajaran dan ahli media pembelajaran, serta melalui kegiatan uji coba produk kepada siswa kelas VII untuk memperoleh masukan secara berkelanjutan.

Berdasarkan perhitungan pada aplikasi SPSS 25 *Paired Sample T-test* diperoleh thitung = 36,733. Harga thitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan  $df = n - 1 = 25 - 1 = 24$ , dan diperoleh nilai ttabel = 2,0638. Hasil tersebut menunjukkan  $thitung = 36,733 > ttabel = 2,0638$ . Pada *Paired Sample T-test* juga diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000 yang kemudian dibandingkan dengan nilai signifikansi 0,05.

## **Pembahasan**

### **Rancang Bangun Media**

Rancang bangun media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh skor penilaian dari ahli rancang bangun sebesar 94,31% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar prinsip desain pembelajaran digital, seperti kejelasan tampilan, kemudahan navigasi, dan kesesuaian dengan karakteristik pengguna. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi desain visual dan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Mayer, 2020), serta menunjukkan bahwa kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna (*user experience*) berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis web (Polizzi, 2020). Media pembelajaran berbasis web yang dirancang dengan memperhatikan aspek interaktivitas dan kemudahan akses terbukti memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Dewi, Susilana, & Setiawan, 2023). Kelayakan media ini juga diperkuat oleh proses validasi ahli yang merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kesesuaian produk dengan standar pedagogis dan teknis untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran digital (Hooshyar et al., 2020)

### **Validitas/Kelayakan Media**

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran terhadap produk media toponimi desa-desa berbasis Google Sites menunjukkan skor kelayakan sebesar 93,56% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian ini didasarkan pada tiga aspek utama, yaitu kurikulum, materi, dan tata bahasa. Pada aspek kualitas isi (content quality), hasil penilaian menunjukkan bahwa kualitas konten merupakan faktor utama dalam menentukan efektivitas media pembelajaran digital (Nababan, Wijayanti, Nas, & Sekar, 2023); (Alfan, Faisal, & Aprilianto, 2025). Hal ini mengindikasikan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar IPS kelas VII SMP, sebagaimana kesesuaian dengan kurikulum menjadi indikator utama kelayakan media (Habibi & Agustini, 2022). Kebenaran isi materi dari aspek konsep, teori, dan fakta ilmiah juga dinilai sangat baik, sejalan dengan temuan bahwa validitas isi merupakan komponen penting dalam pengembangan media berbasis R&D (Alfan et al., 2025). Media pembelajaran juga menunjukkan keterpaduan antara tujuan, materi, aktivitas, dan penilaian, yang terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis web (Devi, 2023).

Selain itu, media mampu menyediakan umpan balik yang optimal serta meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana didukung oleh penelitian bahwa media interaktif berbasis web dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Rahmadhani, Rozzaqi, & Khoiri, 2025). Hasil penilaian ahli media pembelajaran menunjukkan skor kelayakan sebesar 94,45% dengan kualifikasi sangat baik, yang mencakup aspek desain dan kegunaan (usability), aksesibilitas, reusabilitas, dan kepatuhan standar. Hasil ini menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, mudah diakses, serta memiliki fleksibilitas tinggi untuk penggunaan berulang, sejalan dengan penelitian bahwa kualitas antarmuka, kemudahan akses, dan reusabilitas merupakan faktor penting dalam keberhasilan media pembelajaran berbasis web (Fauzan, Ardiansyah, & Fauzan, 2025). Media juga telah memenuhi standar teknis dan operasional dengan kategori sangat baik.

### **Uji Coba dan Kepraktisan Media**

Hasil uji coba perorangan terhadap media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* yang melibatkan tiga orang siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Negara dengan kategori hasil belajar IPS tinggi, sedang, dan rendah menunjukkan persentase skor sebesar 92,22% dengan kualifikasi sangat baik. Pada pelaksanaan uji coba perorangan tidak ditemukan masukan, saran, maupun komentar dari siswa yang bersifat revisi. Siswa hanya memberikan tanggapan positif terhadap media video yang dikembangkan. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa media video tersebut menarik dan disajikan secara jelas, sehingga memudahkan mereka dalam mempelajari toponimi desa serta meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuningtyas dan Sulasmu (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangkitkan motivasi belajar, sehingga mendorong peserta didik untuk berupaya mengatasi berbagai kendala dalam kegiatan pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap media toponimi desa-desa berbasis *Google Sites* yang melibatkan sembilan orang siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Negara dengan kategori hasil belajar IPS tinggi, sedang, dan rendah memperoleh persentase skor sebesar 93,88% dengan kualifikasi sangat baik. Pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil tidak ditemukan masukan, saran, maupun komentar dari subjek uji coba yang bersifat revisi. Siswa hanya memberikan tanggapan positif terhadap media video yang dikembangkan. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa media toponimi tersebut

menarik dan disajikan secara jelas karena dilengkapi dengan gambar dan peta interaktif. Penilaian ahli media pembelajaran menunjukkan skor sebesar 92,50% terhadap media toponimi pada tiga aspek, yaitu aspek *multiple means of representation*, *multiple means of action and expression* dan *multiple means of engagement*, media pembelajaran efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi Toponimi di kelas VII SMP.

### **Efektivitas Media**

Pengumpulan data pada uji efektivitas pengembangan media toponimi desa-desa berbasis Google Sites dilakukan dengan menggunakan metode non-tes dengan lembar kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa kelas VII sebelum dan sesudah penerapan media toponimi desa-desa berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPS (Setyawan, Jalinus, & Mardizal, 2024). Pengumpulan data melalui pemberian pretest dan post-test bertujuan untuk mengetahui serta mengukur efektivitas penggunaan media toponimi tersebut dengan cara menganalisis perbedaan tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, sebagaimana metode pretest-posttest banyak digunakan untuk mengukur dampak intervensi pembelajaran (Fauzan et al., 2025).

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat literasi budaya dan kewargaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media toponimi desa-desa berbasis Google Sites, sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan literasi siswa (Rahmadhani et al., 2025). Sesuai hipotesis penelitian ini, yaitu H<sub>0</sub> yang menyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan (5%) ditolak, sedangkan H<sub>1</sub> yang menyatakan terdapat perbedaan signifikan (5%) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media toponimi desa-desa berbasis Google Sites efektif diterapkan pada pembelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Negara, yang juga didukung oleh penelitian bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterampilan literasi dan keterlibatan belajar siswa secara signifikan (Nababan et al., 2023; Rahim, Sari, Putri, Andini, & Dier, 2023).

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Media Toponimi Desa-Desa di Kabupaten Jember berbasis *Google Sites* berada pada kualifikasi sangat dan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas VII SMP. Media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMP. Model pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* sangat direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut.

### **Daftar Pustaka**

- A., D. K., Sutjipto, Setiawan, D. I., Hanifah, N., Mitahussururi, Nento, M. N., & Qory Syahriana Akbari. (2017). *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Abdulkarim, A., Supriatna, N., Komalasari, K., & Indonesia, U. P. (2025). Pemanfaatan Sumber Belajar Kontekstual Bermuatan Sejarah Lokal pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 17(2), 478–489.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, E. (2025). Social Studies Learning Media Integrated with Local Wisdom : A

- Perspective from Prospective Teachers. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(3), 601–607. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>.
- Alfan, M., Faisal, R., & Aprilianto, P. (2025). Development of Interactive Web-Based Learning Media Using a Differentiated Approach in Information and Communication Technology Elements with a Problem-Based Learning Model. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 09(01), 1–14. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v9i1.21>.
- Arif Rachman, Yochanan, A. I. S. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Karawang: CV Saba Jaya Publishr.
- Asrul, Saragih, A. H., & Mukhtar. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. In Perdana Publishing. Medan: Perdana Mulya Sarana. Medan: Perdana Mulya Sarana. Retrieved from [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/Bab 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/Bab%202.pdf).
- BIG. (2016). *Peraturan Badan Informasi Geospasial Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Spesifikasi Teknis Penyajian Peta Desa*.
- Devi, M. Y. (2023). Validation of Digital Learning Media to Improve the Basic Literacy Skills of Low-Grade Elementary School Students. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 119–129. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713>.
- Dewi, L., Susilana, R., & Setiawan, B. (2023). Dampak Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Oleh Guru Terhadap Digital Content Sains Jenjang Smp Selama Pandemic Covid 19. *Edutech : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 1–10.
- Education, G. for. (2023). *Help students learn from anywhere with responsive design*. Retrieved November 18, 2025, from <https://edu.google.com>.
- Eka, Y. R., & Abdulkarim, A. (2024). Increasing Cultural Literacy in Social Studies Learning Through an Inquiry Reflective Thinking Approach. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(1), 155–163.
- Eny Dwi Pangesti, Sabariah, E. Y. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran - Google Books. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 58. <https://doi.org/10.17977/um038v8i12025p015>.
- Fauzan, A., Ardiansyah, M., & Fauzan, A. S. (2025). A Systematic Literature Review on the Role of Digital Learning Media in Improving Learning Outcomes. *Jurnal Vokasi Informatika*, 5(1), 160–173.
- Habibi, A. R., & Agustini, R. (2022). Validity of learning media in reaction rate matter. *Journal of Chemistry Education Research*, 6(1), 8–13.
- Hadiansyah, F., Djumala, R., Gani, S., Hikmat, A. an A., Nento, M. N., Hanifah, N., ... Akbari, Q. S. (2018). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewarganegaraan*. In Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved from <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Hooshyar, D., Pedaste, M., Saks, K., Leijen, Ä., Bardone, E., & Wang, M. (2020). Open learner models in supporting self-regulated learning in higher education: A systematic literature review. *Computers & Education*, 154, 103878. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103878>.
- Kemendikbud. (2024). Pembelajaran dan Asesmen Edisi Revisi Tahun 2024. *Kemendikbud Dan Kebudayaan*, 1. Retrieved from <https://bgpkalteng.kemdikbud.go.id/peraturan-juknis/panduan-pembelajaran-dan-asesmen-tahun-2024>.
- Kemendikbudristek. (2023). *CP & ATP - Ilmu Pengetahuan Sosial Ips Fase D*. Retrieved from <https://guru.kemdikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-sosial-ips/fase-d/>.
- Kertih, I. W. (2020). Character Education of Balinese Local Wisdom-Based Through the Integration Social Studies Subject. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 458 (Icssgt 2019), 248–254.

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200803.031>.

- Lasmawan, I. W. (2013). *Telaah Kurikulum*. Singaraja: Surya Grafika.
- Maryati, T., & Ariyani, P. L. S. (2024). Penguatan Literasi Informasi Generasi Muda Melalui Gerakan Literasi Masyarakat (GLM) Di Desa Pegayaman, Sukasada, Buleleng, Bali. *Jurnal Seminar Nasional Pengabdian Pada Masyarakat*, 9, 762–769.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI:10.1017/9781316941355>.
- Nababan, D., Wijayanti, A. P., Nas, M., & Sekar, W. A. (2023). Web-Based Learning Media for Distance Education : A Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 1342–1353. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5827>.
- Polizzi, G. (2020). Computers & Education Digital literacy and the national curriculum for England: Learning from how the experts engage with and evaluate online content. *Computers & Education*, 152, 103859. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103859>.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Putri, R. E., Andini, K., & Dier, M. (2023). *Science Teachers' Perceptions of Web-Based Learning*. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6, 66–76.
- Rahmadhani, T. A., Rozzaqi, A. R., & Khoiri, N. (2025). Developing web-based learning media for enhancing digital literacy in computer networking. *Indonesian Journal of Educational Development*, 6(3), 737–751.
- Sari, L. R., & Karsiwan. (2022). Toponimi Daerah Metro Sebagai Sumber Belajar Ips Di Sekolah. *Social Pedagogy : Journal of Social Science Education*, 3(1).
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>.
- Setyawan, H., Jalinus, N., & Mardizal, J. (2024). Effectiveness of E-Learning-Based Learning in the Era of Digital Transformation : A Meta-Analysis. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7, 333–346.
- Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Subak Local Wisdom as Social Studies Learning Source in Junior High School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 438(Aes 2019), 23–27. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.006>.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (19th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Syudirman, I Wayan Kertih, & I Wayan Lasmawan. (2025). Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar: Relevansi Dan Penerapan Dalam Kurikulum. *Walada: Journal of Primary Education*, 4(2), 76–84. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v4i2.378>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). The Importance of Media in Learning To Improve Learning Outcomes in Primary Schools. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Workspace, G. (2024). Sites: Create and share webpages easily. Retrieved November 18, 2025, from <https://workspace.google.com/products/sites/>.