

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY
TERINTEGRASI GOOGLE SITES DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS
PADA TINGKAT SMP**

Jessika Nacha Sari¹, Desy Safitri², Sujarwo³

Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

e-mail: jessikanacha86701@gmail.com¹, desysafitri@unj.ac.id², sujarwo-fis@unj.ac.id³

ABSTRAK

Penggunaan *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terintegrasi dengan Google Sites merupakan inovasi teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dengan tambahan elemen digital seperti gambar, teks, atau objek 3D. Penelitian ini menggambarkan bagaimana penerapan AR dalam pembelajaran IPS, melalui Google Sites, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses informasi tambahan secara virtual dan interaktif. Teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh integrasi *augmented reality* dengan Google Sites terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah kajian literature (*library research*), dengan mengumpulkan data dari sumber sekunder berupa artikel penelitian sebelumnya. Berdasarkan kajian literatur, diperoleh gambaran mengenai pengaruh dan hasil positif dari penerapan teknologi ini dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS. Integrasi AR melalui Google Sites terbukti menjadi salah satu solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Media Google Sites, Pembelajaran IPS*

ABSTRACT

The use of augmented reality (AR) in social studies learning integrated with Google Sites is a technological innovation that allows users to view the real world with additional digital elements such as images, text, or 3D objects. This research describes how the application of AR in social studies learning, through Google Sites, provides opportunities for students to access additional information virtually and interactively. This technology is expected to improve the quality of learning, student engagement, as well as learners' understanding of the material presented. The research objective is to analyze the effect of augmented reality integration with Google Sites on students' understanding in social studies learning. The research method used is a literature review (*library research*), by collecting data from secondary sources in the form of previous research articles. Based on the literature review, an overview of the influence and positive results of the application of this technology in improving the effectiveness of social studies learning is obtained. The integration of AR through Google Sites proved to be one of the innovative solutions to create a more interesting and immersive learning experience for students.

Keywords: *Augmented Reality, Google Sites Media, Social Studies Learning*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat penyampaian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Pentingnya lingkungan belajar yang kontekstual dengan beragam sumber belajar diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sesuai konsep pendidikan

modern. Namun, media pembelajaran konvensional seperti buku dan papan tulis cenderung kurang efektif dalam mendorong motivasi dan partisipasi siswa. Teknologi memiliki peran yang sangat signifikan di abad 21, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar, sebagaimana dijelaskan oleh (Alfi et al., 2024), bahwa pemanfaatan teknologi memungkinkan siswa untuk menyerap informasi dengan cepat dan mudah, tanpa batasan ruang dan waktu. Kendati demikian, pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membutuhkan waktu dan tenaga yang sering kali menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang inovatif. Google Sites, salah satu produk Google, dapat menjadi solusi pendukung dalam pembelajaran, seperti menyediakan akses materi dan media pembelajaran secara efisien. Media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran IPS. AR yang diintegrasikan melalui Google Sites menawarkan pengalaman belajar interaktif dan menarik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan cara ini, teknologi mampu mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan dinamis.

Produk *Google for Education* adalah beragam alat digital yang dirancang oleh Google untuk mendukung proses belajar-mengajar. Produk-produk ini mencakup Google Classroom, Google Sites, Google Slides, Google Docs, Google Forms, dan masih banyak lagi. Contohnya, Google Classroom dapat digunakan untuk mengunggah materi atau tugas sekolah, sedangkan Google Forms mempermudah proses pengumpulan data seperti resensi maupun ujian. Google Sites, sebagai salah satu tools, menawarkan kemudahan dalam membuat situs yang dapat mengintegrasikan berbagai fitur dari produk Google lainnya. Kemudahannya menjadikan media pembelajaran melalui Google Sites lebih praktis dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional lainnya (Japrizal & Irfan, 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial masyarakat, dirancang khusus untuk kebutuhan pembelajaran. Melalui IPS, siswa diajak memahami realitas sosial sehingga mereka dapat berkontribusi aktif dalam lingkungan sosialnya. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran IPS perlu menonjolkan aspek kontekstual, visual, dan realistik guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Sayangnya, metode pembelajaran konvensional yang masih sering diterapkan belum efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Pendekatan yang lebih inovatif diperlukan untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. *Augmented reality* menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital yang interaktif sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam (Endarto & Martadi, 2022). Dengan dukungan teknologi peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual membuat pembelajaran lebih menarik.

Peneliti sebelumnya telah mengungkapkan bahwa Google Sites dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki sejumlah kelebihan. Salah satu keunggulannya adalah kemudahan penggunaan yang memungkinkan guru dan siswa memanfaatkan platform ini secara maksimal. Selain itu, pengembangannya yang fleksibel menjadikan Google Sites cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Google Sites dapat diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality* (AR), yang merupakan representasi lingkungan virtual dengan tambahan elemen dunia nyata secara digital. AR sebagai teknologi inovatif dalam multimedia modern memungkinkan penambahan informasi virtual tidak hanya pada lingkungan nyata tetapi juga pada video streaming dan permainan, serta menyajikan tampilan yang lebih sederhana (Sutopo et al., 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, minat, partisipasi, serta hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggunaan media berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan *augmented reality* memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara terstruktur berdasarkan tema atau subtema, sehingga siswa dapat mempelajari topik tertentu secara mandiri. Fitur tambahan yang tersedia dalam Google Sites, seperti akses materi, AR, latihan soal, hingga ujian, memungkinkan guru untuk membantu siswa dalam memahami dan menguji penguasaan mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Febrian & Nasution, 2024).

Dengan adanya fitur tersebut, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung proses belajar mandiri secara efektif. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti Google Sites dengan *augmented reality* menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa secara interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur (*library research*) sebagai metode utama untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Sumber data yang digunakan mencakup jurnal, buku, dan referensi terkait lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Data dikumpulkan melalui pengidentifikasian informasi yang relevan dan disajikan dalam bentuk narasi yang didukung teori serta konsep-konsep yang mendasari penelitian. Artikel-artikel yang dianalisis diprioritaskan berasal dari publikasi terkini, yaitu kurang dari lima tahun terakhir, guna menjaga relevansi dan kualitas analisis. Pencarian literatur dilakukan melalui berbagai basis data akademik, seperti Google Scholar dan database jurnal lainnya dengan menggunakan kata kunci yang relevan, termasuk "*Augmented Reality* dalam pembelajaran," "Media pembelajaran berbasis teknologi," dan "Implementasi *augmented reality* dalam IPS terintegrasi Google sites." Peneliti mengumpulkan artikel-artikel yang bersumber dari Google Scholar untuk mendukung penelitian yang peneliti lakukan. Terkumpul 15 artikel jurnal nasional yang sesuai dengan kata kunci penelitian yang berasal dari Google Scholar.

Peneliti memilih artikel yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian data-data yang diperoleh dari beberapa artikel dianalisis kemudian diringkas. Tahap selanjutnya melakukan studi literatur yang berkaitan dengan implementasi *augmented reality* terintegrasi google sites dalam peningkatan belajar IPS tingkat SMP, serta mencari tau hasil penelitiannya pada artikel-artikel yang telah dipublikasi di jurnal-jurnal nasional. Tahap berikutnya peneliti akan mengelompokkan artikel yang telah didapatkan kedalam sebuah tabel, dimana peneliti akan mengklasifikasikan, mereview, mengkaji, menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi setiap artikel jurnal yang telah dikumpulkan. Di tahap akhir, peneliti akan membandingkan data-data maupun informasi yang didapatkan serta merumuskan kesimpulan berdasarkan artikel yang telah dianalisis. Fokus penelitian ini adalah implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) yang terintegrasi dengan Google Sites dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tinjauan terhadap lima belas artikel penelitian nasional yang membahas penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) yang terintegrasi dengan Google Sites dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), ditemukan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penerapan metode ini secara langsung berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang efektif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mendukung penjelasan terkait manfaat dari media pembelajaran AR yang terintegrasi Google Sites, hasil rangkuman dan analisis dari artikel-artikel tersebut telah disusun sesuai dengan pertanyaan dan tujuan penelitian. Analisis ini mengungkap bagaimana metode pembelajaran inovatif tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, partisipasi aktif siswa, serta pemahaman terhadap materi IPS. Dengan pendekatan yang interaktif dan menarik, media ini menunjukkan potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

Tabel 1. Implementasi Media Pembelajaran *Augmented Reality* Terintegrasi Google Sites Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Pada Tingkat SMP

No.	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Amiruddin & Saputra (2025)	<i>Jurnal Publikasi Pendidikan</i>	Penelitian mengungkapkan bahwa penerapan teknologi <i>augmented reality</i> (AR) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN Mapilli memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan metode AR menunjukkan nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, menandakan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi.
2.	Zein, A. S., Bachri, B. S., & Dewi, U (2025)	<i>Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)</i>	Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> (AR) untuk peta interaktif yang diterapkan di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu. Media ini dinilai sangat ideal untuk pembelajaran, dengan tingkat kelayakan 93,13% oleh pakar media, 95% oleh ahli materi, dan rata-rata 88,40% dari evaluasi awal skala terbatas. Hasil ini menunjukkan bahwa media AR sangat layak dan efektif sebagai alat pembelajaran.

Media ini diharapkan menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

- | | | | |
|----|---|---|--|
| 3. | Pangesti, E. N. Y
(2024) | <i>JKTP:
Jurnal
Kajian
Teknologi
Pendidikan</i> | <p>Penelitian di salah satu SMP Negeri di Surabaya dengan 100 siswa sebagai responden menunjukkan bahwa media pembelajaran Google Sites untuk mata pelajaran IPS Kelas VIII pada materi Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli media, materi, dan desain. Media ini juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan besar.</p> |
| 4. | Anita, Y., Alfi, C., &
Fatih, M (2024) | <i>Literasi:
Jurnal Ilmu
Pendidikan</i> | <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> yang dirancang melalui Google Sites menggunakan model ASSURE memperoleh evaluasi positif dari para ahli media, materi, dan bahasa. Menurut tanggapan guru, media ini efektif dengan efek rata-rata 95%. Selain itu, kecerdasan visual spasial siswa meningkat 79% pada rata-rata uji N-gain, yang termasuk dalam kategori tinggi. Media ini dapat meningkatkan kecerdasan spasial visual siswa Kelas V.</p> |
| 5. | Ariyanto, Z. R.,
Prakoso, G. B., &
Assidik, G. K (2024) | <i>Buletin
Pengemban
gan
Perangkat</i> | <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media pembelajaran teks argumentasi berbasis Google Sites mampu mendukung</p> |

- | | | | |
|----|---|--|---|
| | | <i>Pembelajaran</i> | aktivitas pembelajaran teks argumentasi siswa kelas XI secara efektif. Media ini telah terbukti meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dengan nilai mencapai 93. Media berbasis Google Sites ini menawarkan pendekatan yang modern dan interaktif yang sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. |
| 6. | Efendi, B. M. S., & Insani, N (2024) | <i>Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran</i> | Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi E-Modul berbantuan Google Sites dengan model PBL terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, terlihat dari peningkatan skor post-test serta refleksi pembelajaran setelah perlakuan. |
| 7. | Faizah, L. N., & Fathurrahman, M (2024) | <i>Jurnal Sekolah</i> | Hasil penelitian mengungkapkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara penggunaan media berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan pembelajaran berdiferensiasi dibandingkan media konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas V Bab 7 "Daerahku Kebangganku." Peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol. |
| 8. | Pramaysela, T. V., Sriyanto, S., Kurniawan, E., & Findayani, A (2024) | <i>Edu Geography</i> | Penelitian menunjukkan bahwa Kelas X MA Walisongo Kayen sulit untuk memahami fenomena litosfer, sehingga modul digital berbasis situs Google dengan elemen multimedia dikembangkan sesuai dengan |

- | | | | |
|-----|---|--|--|
| 9. | Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A (2023) | <i>Journal on Education</i> | <p>kurikulum independen. Modul ini dianggap layak (78,5% validitas), sangat efektif (N-gain 0,67), dan menunjukkan kegiatan dan tanggapan belajar yang sangat baik. Namun, hasil yang lebih optimal masih membutuhkan peningkatan aktivitas.</p> |
| 10. | Rahmawati, P. N., & Riyanto, Y (2023) | <i>EDUKASIA : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran</i> | <p>Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan <i>Augmented Reality</i> (AR) sebagai media pembelajaran memperoleh penilaian positif dari guru. Media ini mendapatkan skor rata-rata 4,23 atau setara dengan 84,6%, menunjukkan bahwa AR dianggap efektif dan berkualitas dalam mendukung proses pembelajaran. Siswa memberikan tanggapan sangat baik, terutama pada aspek minat belajar (94%), meskipun aspek keterlaksanaan perlu diperbaiki karena kendala pemahaman penggunaan dan jaringan. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan AR rata-rata mencapai skor 4,43, termasuk kategori sangat baik, sehingga media AR dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas VII SMPN 1 Rambah.</p> <p>Penelitian menunjukkan bahwa media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) yang digunakan pada materi IPS tentang kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di</p> |

Indonesia memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Media ini telah terbukti sangat valid, praktis dalam penerapan, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- | | | | |
|-----|--|--|--|
| 11. | Mardin, H., Yusuf, F. M., & Mamu, H. D. (2023) | <i>Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa</i> | Berdasarkan Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan berjalan lancar, meningkatkan wawasan guru SMA Negeri 1 Pulubala tentang model desain pembelajaran ASSURE dan media berbasis teknologi. Guru dilatih merancang modul ajar dengan media inovatif seperti Google Sites, Canva, Jamboard, Padlet, dan ClassPoint untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. |
| 12. | Andi, A., & Deli, D. (2023) | <i>TEKNIME DIA: Teknologi Informasi dan Multimedia</i> | Hasil penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Candi Bersejarah Buddha dan Hindu Menggunakan ADDIE” menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video game ini dirancang menggunakan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Setiap tahap dirancang secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. |

- | | | | |
|-----|---|---|---|
| 13. | Ashari, D. (2023) | <i>Khazanah Pendidikan</i> | Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> mendorong peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir, memahami konsep, dan menganalisis berbagai masalah. Selain itu, penerapan <i>augmented reality</i> sebagai media pembelajaran terbukti memberikan dampak positif dan meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik secara signifikan. |
| 14. | Wahyuningsih, Y., & Yulianty, V. (2023) | <i>Jurnal Lensa Pendas</i> | Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Google Sites dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas V SD. Media ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) dan memperoleh validasi dari ahli bahasa, ahli media, serta ahli materi dengan skor 92,9% yang diinterpretasikan sebagai "sangat baik". Selain itu, Google Sites mendapatkan respon positif dari guru dan siswa kelas V, dengan skor sebesar 87,5%, yang juga diinterpretasikan sebagai "sangat baik". |
| 15. | Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022) | <i>Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah</i> | Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> (AR). |

Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta berhasil mencapai target kegiatan dengan kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR sesuai kebutuhan.

Pembahasan

Setelah menganalisis artikel-artikel yang tersedia, ditemukan sejumlah implikasi positif dari implementasi media *Augmented Reality* yang terintegrasi dengan Google Sites dalam pembelajaran IPS. Media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan dampak yang signifikan bagi siswa. Pertama, penerapan media *Augmented Reality* terintegrasi Google Sites oleh guru dalam pembelajaran IPS di beberapa sekolah, khususnya SMP seperti penelitian yang dilakukan oleh Amiruddin & Saputra (2025), Pangesti (2024) dan Salsabila et al., (2023), berhasil menciptakan atmosfer belajar yang lebih aktif. Peserta didik menjadi lebih terlibat dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari awal hingga akhir. Selain itu, aktivitas siswa dalam memperoleh pengetahuan meningkat secara signifikan melalui kegiatan seperti pengamatan, eksplorasi, dan interaksi dengan sumber belajar yang relevan dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang interaktif tetapi juga memperkuat minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran menjadi penting dalam mendukung proses belajar, karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam pembelajaran IPS, penggunaan media yang interaktif, seperti *Augmented Reality* (AR) dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam (Nuraini et al., 2023). Saat ini, guru memiliki berbagai pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas mengajar, salah satunya adalah platform online seperti Google Sites. Dengan Google Sites, pendidik dapat menyusun dan menyajikan materi secara sistematis, mengintegrasikan berbagai media interaktif, serta memungkinkan akses mudah bagi peserta didik (Gunawan et al., 2021). Google sites dapat diintegrasikan melalui *augmented reality* dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik. Google Sites menjadi salah satu platform yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran berbasis AR secara lebih terstruktur dan mudah diakses.

Aspek motivasi dan minat belajar siswa memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan peserta didik. Saat guru menerapkan *Augmented Reality* yang terintegrasi dengan Google Sites, minat belajar siswa cenderung meningkat, mendorong mereka untuk lebih antusias dalam mengeksplorasi informasi yang relevan dengan pembelajaran di kelas. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zein et al., (2025), Salsabila et al., (2023), Efendi & Insani (2024) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media tersebut bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar yang tinggi ini menjadi katalis untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif siswa. Sebaliknya, pendekatan pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa merasa bosan. Materi yang disampaikan guru menjadi kurang menarik, sehingga siswa tidak sepenuhnya memahami penjelasan dan hasil belajar tidak optimal. Kondisi ini lebih terlihat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS), yang sering dianggap abstrak oleh peserta didik. Implementasi teknologi seperti *Augmented Reality* membantu siswa mengubah pandangan terhadap pembelajaran IPS, menjadikannya lebih konkret, interaktif, dan mudah dipahami.

Augmented Reality (AR) pada perangkat Android adalah pilihan tepat untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Teknologi AR telah berkembang pesat secara global, termasuk di Indonesia, dan banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Prayoga, 2018). Penggunaan *augmented reality* dalam konteks pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengalami konsep abstrak secara langsung dalam konteks nyata bagi mereka misalnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial IPS siswa dapat melihat simulasi interaktif tentang siklus hidrologi yang sulit dijelaskan hanya dengan gambar (Wahyuanto et al., 2024). Oleh karena itu teknologi AR mampu meningkatkan visualisasi materi pembelajaran, terutama pada konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar.

Pengembangan pembelajaran berbasis teknologi media dapat dilakukan melalui google sites sebagai media pembelajaran berbasis website (Susanti et al., 2023). Google Sites merupakan platform yang memungkinkan pendidik untuk merancang dan menyusun media pembelajaran berbasis web dengan cara yang sederhana namun efektif. Dengan akses internet, Google Sites dapat digunakan sebagai ruang pembelajaran yang fleksibel, baik di dalam maupun luar kelas, sehingga peserta didik bisa mengakses materi kapan saja dan di mana saja (Rikani et al., 2021). Google sites memiliki keunggulan yaitu mendukung pembelajaran fleksibel, baik di dalam maupun luar kelas. Dengan tampilan menarik dan kemampuan mengintegrasikan berbagai format informasi teks, video, gambar, audio, serta presentasi pendidik dapat menciptakan materi interaktif yang meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, keterhubungan Google Sites dengan layanan lain seperti Google Form, Google Slide, dan Google Drive membuatnya semakin praktis untuk menunjang pembelajaran digital yang lebih efektif (Napitu, 2023).

Berdasarkan penelitian sebelumnya (Nugroho et al., 2024) hasil angket respon siswa sebelum dan sesudah uji coba pada siswa kelas V, analisis menggunakan uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 79% yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* terbukti mampu meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa kelas V.

Dengan begitu, teknologi ini dapat menjadi solusi untuk menciptakan atmosfer belajar yang lebih aktif dan efektif. Hal ini disebabkan oleh sifat materi yang melibatkan konsep yang tidak mudah dipahami, terutama yang membutuhkan konsep spasial dan temporal. Dalam IPS, penggunaan *augmented reality* yang akan terintegrasi oleh Google sites dalam IPS ini sangat relevan. Dalam pembelajaran konsep geografi seperti memahami peta, lokasi, wilayah, siklus air, dan lainnya. Dengan teknologi *augmented reality* tidak dapat mengubah konsep abstrak menjadi visualisasi tiga dimensi yang dapat diputar, diperbesar, dan dimanipulasi. Penggunaan *Augmented Reality* peserta didik dapat melihat hubungan secara langsung, Misalnya seperti pada materi memahami peta atau lokasi siswa dapat melihat hubungan geografis antar tempat secara langsung seperti perubahan ketinggian suatu wilayah atau aliran sungai yang menghubungkan daerah tertentu. Sehingga memberikan pengalaman bagi peserta didik secara nyata dan mudah dipahami (Yulfa et al., 2024). Dalam teknologi *augmented reality* yang terintegrasi dengan Google sites dengan berbagai fitur seperti materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, kuis, dan media digabungkan menjadi satu Google sites dapat membantu siswa dalam menghubungkan teori mengakses dengan lebih mudah dan salah satu bentuk contoh kemajuan pendidikan abad 21.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Anita et al., (2024), Amiruddin & Saputra (2025), Pangesti (2024), Rahmawati & Riyanto (2023), Wahyuningsih & Yulianty (2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan augmented reality (AR) yang terintegrasi dengan Google Sites memiliki keunggulan yang signifikan dalam mendukung pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media ini dapat diakses melalui smartphone peserta didik, asalkan kebijakan sekolah memperbolehkan penggunaan perangkat tersebut. Dengan demikian, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses belajar. Salah satu keunggulan dari media ini adalah fitur interaktifnya, seperti pemutaran lagu adat yang secara otomatis berbunyi sesuai dengan pakaian adat yang ditampilkan. Selain itu, terdapat narasi audio yang menjelaskan materi tentang keragaman sosial budaya Indonesia, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Fitur-fitur ini tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga meningkatkan semangat belajar mereka. Lebih jauh, media pembelajaran ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Pendekatan interaktif melalui AR memberikan pengalaman belajar yang kaya dan efektif, yang pada akhirnya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran IPS mengenai peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia memungkinkan visualisasi bentuk peninggalan dalam format nyata atau 3D, seolah-olah peserta didik sedang melakukan studi lapangan di situs bersejarah. Selain menyajikan bentuk peninggalan secara tiga dimensi, *Augmented reality* (AR) juga memberikan informasi langsung melalui audio dan visual mengenai perbedaan peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha dari segi geografis, historis, dan sosiologis. Dengan pemanfaatan teknologi ini, peserta didik dapat mengalami pembelajaran sejarah secara interaktif tanpa harus mengunjungi langsung berbagai situs bersejarah (Suroiya et al., 2021).

Berdasarkan berbagai penjelasan, terlihat jelas bahwa implementasi *augmented reality* (AR) yang terintegrasi dengan Google Sites dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan manfaat yang signifikan. Media ini sangat relevan dengan tuntutan era digital abad ke-21, menjawab kebutuhan zaman dengan pendekatan yang interaktif dan modern. Penggunaan media berbasis AR pada Google Sites terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya pengetahuan, dan menghilangkan rasa bosan, mengantuk, maupun malas. Hal ini menjadikannya sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif untuk menciptakan proses belajar yang menarik dan berkesan. Harapan besarnya adalah agar pihak sekolah dan pemerintah dapat berperan aktif dalam memfasilitasi penerapan teknologi ini. Dengan dukungan tersebut, diharapkan proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang lebih bermakna dan memberikan dampak positif bagi perkembangan peserta didik. Inovasi ini menegaskan perannya sebagai solusi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

KESIMPULAN

Keberhasilan proses pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media yang sesuai dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Guru, sebagai pengarah utama dalam proses pembelajaran, memiliki peran penting untuk memilih dan menerapkan media yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagai bagian dari upaya menciptakan lingkungan kelas yang aktif dan efektif, guru IPS dapat memanfaatkan teknologi modern seperti *Augmented Reality* (AR) yang terintegrasi dengan Google Sites. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara lebih menarik dengan materi

pembelajaran. Dalam praktiknya, media ini membutuhkan perangkat seperti handphone, sehingga siswa dapat lebih mudah mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Dengan tujuan peserta didik menelusuri mengamati mengeksplorasi handphone tersebut dan membuka Google sites yang di dalamnya terdapat beberapa fitur diantaranya media *augmented reality* sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality yang terintegrasi dengan Google Sites memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPS. Media ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan materi yang sebelumnya abstrak menjadi nyata dalam bentuk tiga dimensi, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar mereka. Selain itu, media ini mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas akses Google Sites yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan akses yang tidak terbatas ini, peserta didik dapat lebih leluasa dalam mengeksplorasi materi, berpikir kritis, dan meningkatkan minat belajar mereka. Media ini menjadi salah satu solusi inovatif yang mendukung siswa untuk memperoleh pengetahuan baru tanpa terhalang oleh keterbatasan sumber belajar konvensional. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran IPS lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Fatih, M., Oktaviani, R. T., Cholifah, N., & Iswan, M. (2024). Melalui Service Learning, Asah Kreativitas Siswa Dengan Belajar Batik Ecoprint. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 6(2), 303-310.
- Amiruddin, N. A. M. R., & Saputra, A. T. (2025). Teknologi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPS di SMPN Mapilli: Sebuah Tinjauan Hasil Belajar Dan Pengalaman Belajar Menggunakan Teknologi. *Jurnal Publikasi Pendidikan* 15(1), 77-82.
- Andi, A., & Deli, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Candi Bersejarah Budha Dan Hindu Menggunakan ADDIE. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia*, 4(2), 204-216.
- Anita, Y., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Augmented Reality Materi Kenampakan Alam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Siswa Kelas V SD. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 130-140.
- Ariyanto, Z. R., Prakoso, G. B., & Assidik, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Materi Teks Argumentasi Kelas 11 di SMK Batik 1 Surakarta. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(2).
- Ashari, D. (2023). Analisis Pemanfaatan media pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 176-185.
- Efendi, B. M. S., & Insani, N. (2024). Implementasi E-Modul Berbantuan Google Sites dengan Model PBL dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 402-416.
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 37-51.
- Faizah, L. N., & Fathurrahman, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 8(2), 288-295.

- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152-159.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis google sites terhadap hasil belajar siswa pada masa covid-19 di SMK negeri 6 bungo. *Jurnal Vokasi Informatika*, 100-107.
- Mardin, H., Yusuf, F. M., & Mamu, H. D. (2023). Penerapan Model Desain Pembelajaran ASSURE dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 1 Pulubala. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2261-2268.
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk menyelaraskan pembelajaran sejarah dengan kebutuhan masa kini. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49-56.
- Napitu, F. R. (2023). Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 9(1), 1-6.
- Nugroho, M. N. D., Yasa, A. D., & Triwahyudianto, T. (2024). Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Google Sites Dalam Model Problem Based Learning (PBL) Muatan Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan (Memakan Dan Dimakan) Kelas V SDN Keras 1. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8), 305-323.
- Nuraini, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 279-284.
- Pangesti, E. N. Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smpn 19 Surabaya. *JTKP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 15-25.
- Pramaysela, T. V., Sriyanto, S., Kurniawan, E., & Findayani, A. (2024). Efektivitas Modul Digital Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Litosfer di Kelas X MA Walisongo Kayen. *Edu Geography*, 12(3), 104-117.
- Prayoga, D. A. (2018). Media Pembelajaran mengenal jenis batuan berbasis Augmented Reality pada perangkat android. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 17(3), 64-73.
- Rahmawati, P. N., & Riyanto, Y. (2023). Pengembangan Media Android Augmented Reality Smart Card (AARSC) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 687-700.
- Rikani, R., Istiqomah, I., & Taufiq, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV). In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 6, pp. 54-61).
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal on Education*, 6(1), 856-863.
- Suroiya, M., & Prasetya, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 93-104.

- Susanti, P., Jayadi, P., Hidayati, N. R., Riyanto, S., Bakti Kiswardianta, R., Informatika, T., Kimia, T., & Biologi, P. (n.d.). *Pelatihan pembuatan google sites sebagai media pembelajaran berbasis website bagi guru smk cendekia madiun.*
- Sutopo, L. A. P., Assyofa, A. R., & Iss, A. (2022). Pengaruh Beban Kerja dan Kompensasi terhadap Kepuasan Kerja Karyawan di PT X cabang Asia Afrika Bandung. In *Bandung Conference Series: Business and Management*, 2(1), 451-455.
- Wahyunto, E., Giantoro, E., Widodo, J. D. T., & Yuniar, R. (2024). *The Application of Brainstorming Method in Developing Ideas in The Production of Television Documentary Side of Life Episode Not The Same. Technium Education and Humanities*, 7, 54–65.
- Wahyuningsih, Y., & Yulianty, V. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Google Sites Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 1-8.
- Yulfa, A., Ernawati, E., Ramadhan, R., Susetyo, B. B., Andreas, A., Rahmaini, A., & Al Fahri, M. M. (2024). Pelatihan Geo-Augmented Reality (Geo-AR) Sebagai Media Peningkatan Kecerdasan Spasial Siswa TK Pembangunan Laboratorium UNP. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 186-195.
- Zein, A. S., Bachri, B. S., & Dewi, U. (2025). Pengembangan Media Peta Interaktif dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas VII Sekolah Indonesia Kota Kinabalu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 916-927.