**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *GOOGLE SITES* BERBASIS KEARIFAN LOKAL RUMAH *KNOCK DOWN* TANJUNG BATU BAGI SISWA SMA**

**Rachma Puspita Sulistianing Pramesti1, Sugiarti2, Linda Lia3**

**Universitas PGRI Palembang**

**rpsulistianingprameti@gmail.com1****,** **sugiarti@univpgri-palembang.ac.id2****,** **lindalia@univpgri-palembang.ac.id3**

**Abstrak**

**Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal Rumah *Knock Down* bagi SMA yang valid, praktis dan efektif. Desain penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian *Development Reseach* (DR), model pengembangan *Rowntree* yang terdiri dari 3 tahapan, yakni tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif *Tessmer* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *self evaluation, expert review, one to one, small group* dan *field test*. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, kuesioner dan tes. Hasil penelitian pada tahap *expert review* dengan rata-rata 3,7 dengan kategori sangat valid*,* pada tahap *one to one* sebesar 91 % dengan kategori sangat praktis*,* pada tahap *small group* sebesar 85 % dengan kategori sangat praktis dan pada tahap *field test* diperoleh nilai *N-gain* dengan rata-rata 0,54 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh peserta didik yang mengalami peningkatan dengan menggunakan multimedia pembelajaran fisika berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* Tanjung Batu bagi SMA dengan begitu meltimedia pembelajaran layak digunakan.**

**Kata kunci: Multimedia; g*oogle sites*; kearifan lokal; rumah *knock down*.**