

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB
GOOGLE SITES PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KEBERAGAMAN
BUDAYA KELAS V SD NEGERI KETAMI II**

Dwi Lingga Astuti¹, Frans Aditia Wiguna², Nara Setya Wiratama³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri

linggadwi91@gmail.com, frans@unpkediri.ac.id

Naraswiratama@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low understanding of fifth-grade students at SD Negeri Ketami II Kediri City regarding cultural diversity material due to learning activities that were still dominated by lecture methods and textbooks. The purpose of this study was to determine the validity, practicality, and effectiveness of an interactive learning media based on Google Sites. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 28 fifth-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the media achieved a very high level of validity, with media expert validation reaching 96% and material expert validation reaching 94%. The practicality level was indicated by teacher responses of 96% and student responses of 97.5%. The media was also found to be highly effective, with a post-test learning mastery percentage of 94.2%. Therefore, the interactive learning media based on Google Sites is feasible to support cultural diversity learning in elementary schools.

Keywords: interactive learning media, Google Sites, cultural diversity, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Ketami II Kota Kediri pada materi keberagaman budaya akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan buku paket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Web Google Sites. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase validasi ahli media 96% dan ahli materi 94%. Tingkat kepraktisan ditunjukkan oleh respon guru sebesar 96% dan respon peserta didik sebesar 97,5%. Media juga dinyatakan sangat efektif dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada post-test sebesar 94,2%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Web Google Sites layak digunakan untuk mendukung pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, Google Sites, keberagaman budaya, sekolah dasar, ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan karakter. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Andriyani & Suniasih, 2021). Pendidikan juga merupakan proses terorganisir yang bertujuan membentuk pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan kemampuan individu agar mampu berkontribusi secara positif bagi masyarakat (Masduki et al., 2019). Dalam pelaksanaannya, pendidikan diwujudkan melalui proses pembelajaran yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Proses pembelajaran merupakan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Molek, 2018). Dalam proses tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan

materi secara lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Wulandari et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat (Wiguna et.al. 2022) bahwa media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk membantu peserta didik memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan dukungan media pembelajaran yang menarik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila serta menumbuhkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air (Nurgiansyah, 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Menurut pendapat Wiratama et.al. (2024), pemanfaatan pembelajaran kolaboratif berbasis digital dapat menjadi sarana efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran sehingga lebih relevan dengan karakteristik peserta didik masa

kini. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurrita (2018), bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal dan efisien

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri Ketami II Kota Kediri, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan metode ceramah, buku paket, dan LKS. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang fokus, serta mengalami kesulitan memahami materi, khususnya pada materi Keberagaman Budaya. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiratama (2021), pembelajaran yang dirancang secara komunikatif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan

pembelajaran lebih mudah tercapai. Menurut pendapat (Wiguna et al., 2023). Pengembangan media digital menjadi solusi untuk mengatasi pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites*. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* adalah media pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat diakses menggunakan internet. Sejalan dengan pendapat Wiratama (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta memudahkan pendidik dalam memperbarui materi sesuai kebutuhan pembelajaran. Menurut pendapat (Wiratama, 2022). Website pembelajaran dapat berfungsi sebagai wadah penyimpanan dan distribusi materi yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi pembelajaran secara berkelanjutan.

Google Sites merupakan platform yang mudah digunakan, dapat diakses melalui berbagai perangkat, serta

memungkinkan integrasi berbagai fitur seperti materi, video pembelajaran, kuis, dan permainan edukatif. Menurut pendapat (Mustofa et al., 2025) Google Sites dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Media ini dapat mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiratama (2021), pembelajaran yang dirancang secara komunikatif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Keefektifan penggunaan Google Sites dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Saputra et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hasil validasi media yang sangat baik serta respons positif dari peserta didik. Selain itu, Selain itu Wiguna dan Yuliyanti (2025), menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis website dapat meningkatkan keaktifan belajar

dan membantu peserta didik memahami materi keberagaman secara lebih efektif.

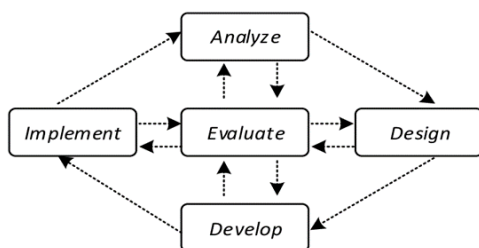
Media pembelajaran berbasis website dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Wiguna & Yuliyanti, 2025).

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya kelas V SD Negeri Ketami II. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wiratama, 2021). Pengembangan media interaktif diperlukan untuk mendukung penyampaian materi yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Model ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation) digunakan dalam penelitian pengembangan (research and development) ini karena

sistematisasinya dalam mengembangkan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ketami II, Kota Kediri dengan subjek 28 peserta didik kelas V dan guru kelas V sebagai sumber informasi, serta berlangsung dari Februari 2026 hingga Juni 2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes, di mana observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal, angket untuk menilai kelayakan dan kemenarikan media dari ahli dan pengguna, serta tes (posttest) guna menilai capaian belajar peserta didik. Teknik analisis data dilakukan melalui pendekatan campuran (mixed methods), di mana data kuantitatif diperoleh dari tabulasi skor validasi dan hasil belajar, sedangkan data kualitatif disintesis dari deskripsi saran serta observasi sebagai landasan revisi produk.



Gambar 3.1

Model ADDIE

Sumber: Anggraeni et al., (2019)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas

lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

1. Analyze (Analisis),

Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta materi yang akan dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran materi Keberagaman Budaya di kelas V SD Negeri Ketami II masih menggunakan buku LKS tanpa didukung media pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites*.

2. Design (Perancangan)

Dilakukan dengan menyusun rancangan awal media yang meliputi penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyusunan materi, serta instrumen evaluasi. Selain itu, peneliti merancang struktur media yang terdiri atas halaman beranda, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, serta kuis interaktif yang akan diintegrasikan ke dalam platform Google Sites.

3. Development

(Pengembangan),

Rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites*. Proses pengembangan mencakup penyusunan desain tampilan, penyajian materi, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta integrasi video pembelajaran dan kuis interaktif sehingga menghasilkan media yang menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan efektivitas media serta mendapatkan masukan dari pengguna untuk penyempurnaan produk.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk dan melakukan perbaikan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, layak digunakan, serta efektif mendukung proses

pembelajaran materi Keberagaman Budaya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media interaktif berbasis *Web Google Sites* ini mewujudkan sebuah platform digital yang mengintegrasikan berbagai modalitas belajar, mulai dari tek, gambar, materi pembelajaran, video pembelajaran dan komponen audio-visual. Menurut pendapat (Wiratama et al., 2023). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif. Temuan penelitian ini adalah bahwa media interaktif berbasis *Web Google Sites* yang dikembangkan mencapai standar sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk dipakai pada pembelajaran keberagaman budaya kelas V. Hasil penelitian yang mencakup aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dijabarkan sebagai berikut.

Hasil Penelitian

Kevalidan merupakan indikator penting untuk menilai kelayakan suatu produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Isi, tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dipastikan menempuh

proses validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Penilai	Persentase	Kategori
Media	96%	Sangat Valid
Materi	94%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media menghasilkan persentase sebesar 96% dan ahli materi sebesar 94% dengan rata-rata 95%. Capaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* sangat Valid. Ahli media menyarankan penebalan font pada salah satu halaman materi agar media lebih terbaca dengan jelas. Hal ini menegaskan kelayakan media interaktif berbasis *Web Google Sites* dalam kategori sangat layak untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Kepraktisan media dinilai dari kemudahan penggunaan serta kenyamanan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Penilai	Persentase	Kategori
Angket Guru	96%	Sangat Valid

Angket Peserta didik	95%	Sangat Valid
Angket Peserta didik	97,5%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel diatas, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* memperoleh hasil kepraktisan yang sangat tinggi. Respon guru kelas V menunjukkan skor 96%, yang berarti media ini membantu penyampaian materi yang sulit dijelaskan hanya dengan buku cetak. Peserta didik memberikan respon yang sangat positif sepanjang tahap uji coba terbatas hingga skala luas. Kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta efektivitas dukungan terhadap kegiatan belajar tercermin dari hasil ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiratama (2022), website dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang fleksibel karena memungkinkan peserta didik mengakses materi secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Tingkat efektivitas media ditentukan oleh selisih capaian antara pretest dan posttest pada tahap uji coba luas dengan jumlah 20 siswa sebagai cerminan peningkatan kualitas belajar.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan Media

Jenis Uji Coba	Tes	Total Siswa	Persentase	Keterangan
Uji coba terbatas	Pretest	8	63,7%	Kurang Efektif
	Posttest	8	88,7%	Sangat Efektif
Uji coba Luas	Pretest	20	68,2%	Kurang Efektif
	Posttest	20	94,2%	Sangat Efektif

Paparan data Tabel diatas membuktikan bahwa integrasi media interaktif berbasis *Web Google Sites* ke dalam pembelajaran mampu memicu eskalasi hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persentase ketuntasan klasikal pada uji coba terbatas mencapai 88,7%, sedangkan pada uji coba luas mencapai 94,2%. Kedua hasil tersebut telah melampaui batas minimal ketuntasan klasikal, sehingga media interaktif berbasis *Web Google Sites* dinyatakan sangat efektif.

Pembahasan

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* memperoleh persentase penilaian sebesar 96% dari ahli media dan 94% dari ahli materi. Berdasarkan kedua hasil validasi tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan

layak digunakan sebagai sarana pembelajaran pada materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar.

Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase sebesar 96%, sedangkan respons peserta didik mencapai 97,5%. Dari kedua hasil tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,7% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* mudah digunakan serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran materi keberagaman budaya pada peserta didik kelas V SD Negeri Ketami II Kota Kediri secara optimal.

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi keberagaman budaya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pretest yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media, yaitu sebesar 68,2%, yang kemudian meningkat menjadi 94,2% pada rata-rata nilai posttest setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian konten yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi keberagaman budaya serta mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ketami II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya untuk peserta didik kelas V SD Negeri Ketami II Kota Kediri dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang

meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,7% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 68,2% pada pretest menjadi 94,2% pada posttest.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi Keberagaman Budaya. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* pada materi Keberagaman Budaya untuk peserta didik kelas V SD Negeri Ketami II Kota Kediri dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan

menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,7% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 68,2% pada pretest menjadi 94,2% pada posttest.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Web Google Sites* terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi Keberagaman Budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of learning videos based on problem-solving characteristics of animals and their habitats contained in science subjects

on 6th grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47.

Molek. (2018). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran: Strategi analisis dan pengembangan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran. Prestasi Pustaka.

Maharani, D., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan media kotak nusantara terhadap kemampuan mengidentifikasi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1).<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3451>

Mustofa, M. F. A., Wiguna, F. A., & Putri, K. E. (2025). Meningkatkan pemahaman Pancasila pada siswa kelas II SD melalui bahan ajar digital Google Sites. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.30360>

Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Seftiana, V. M., Wiguna, F. A., & Zunaidah, F. N. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk menanamkan sikap disiplin dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas 4 SDN Tiron 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16680>
- Wiguna, F. A., Wendha, D. D. N., & Aji, T. W. (2023). Development of Inshot-based RAGA learning media on cultural diversity material for grade III elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2).<https://doi.org/10.29407/jp.dn.v8i2.19068>
- Wiguna, F. A., & Yuliyanti, D. K. (2025). Development of interactive multimedia based on website to get to know Indonesia as one in diversity in grade IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2).<https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.24088>
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan public speaking dalam pembelajaran sejarah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 17(1).
- Wiratama, N. S. (2022). Manfaat personal website sebagai media pembelajaran sejarah. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(2), 33–39.<https://doi.org/10.31764/historis.v7i2.17131>
- Wiratama, N. S., dkk. (2023). Pengembangan aplikasi Histori Indonesia Merdeka (HI-Merdeka) dengan metode gamification guna terwujudnya Society 5.0. *Prosiding SEMDIKJAR Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Wiratama, N. S., Sauqi, M. F. R., & Rahmadhani, S. (2024). *Revitalizing the historical values of Kediri local history through digital collaborative learning between history education lecturers and students*. *Prosiding SEMDIKJAR*.<https://doi.org/10.29407/cd26yg24>
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan public speaking dalam pembelajaran sejarah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 17(1), 1–14.
- Wulandari, N. P. A., & Agustika, G. N. S. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–54.