

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN WEB GOOGLE
SITES PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V DI SD
NEGERI 106811 BANDAR SETIA**

Laila Hafani Rambe¹, Lala Jelita Ananda,²

^{1,2} PGSD FIP Universitas Negeri Medan

¹lailahafani1201@mhs.unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce a product that will be used in the learning process and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of learning media assisted by the Google Sites web on the human digestive system material for grade V students at SD Negeri 106811 Bandar Setia. The subjects of this study consisted of 22 grade V students at SD Negeri 106811 Bandar Setia. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used for data collection include observation, interviews, material validation questionnaires, media design validation questionnaires, educational practicality questionnaires, and test questions. The results of the research on the development of learning media assisted by the Google Sites web on the human digestive system material for grade V students at SD Negeri 106811 Bandar Setia showed that the material validation obtained a percentage score of 85%, which falls under the "Very Valid" category, while the media expert validation obtained a percentage score of 90%, also classified as "Very Valid," indicating that the media is suitable for use in the learning process. In the practicality test, the teacher's response through a questionnaire resulted in a percentage score of 94%, which is in the "Very Practical" category. The effectiveness test through the pretest and posttest showed an average N-gain score of 68.2%, which is included in the "Effective"

*category*Keywords: Learning Media, Google Sites, Human Digestive System

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbantuan web google sites pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di SD Negeri 106811 Bandar Setia. Subjek penelitian ini terdiri dari 22 siswa kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi

(*evaluation*). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket validasi materi, angket validasi desain media, angket praktikalitas pendidikan dan soal tes. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *web google sites* pada materi sistem pencernaan kelas V di SD Negeri 106811 Bandar Setia, pada validasi materi memperoleh nilai presentase 85% dalam kategori “Sangat Layak” sedangkan ahli media memperoleh presentase 90% masuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga media layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru melalui angket yang diberikan dengan nilai presentase 94% kategori “Sangat Praktis”. Uji efektivitas melalui pretest dan posttest menunjukkan N-gain rata-rata 68,2%, yang tergolong kategori “efektif”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, google sites, sistem pencernaan manusia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengoptimalkan perkembangan potensi peserta didik, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan karakter. Pendidikan menjadi fondasi penting dalam pembangunan bangsa karena melalui pendidikan diharapkan lahir individu yang berkompeten, berakhlak mulia, serta mampu berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu penentu tingkat kemajuan sebuah bangsa dapat dilihat oleh kualitas pendidikannya (Suncaka, 2023, h. 38). Tingkat kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan proses pembelajaran di lingkungan sekolah yang salah satunya dapat

diukur melalui keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran dianggap berhasil jika peserta didik dapat memahami dan menguasai materi dengan baik (Sulfemi, 2019, h. 13). Hasil belajar yang dikatakan baik adalah hasil belajar yang mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Fauzi, 2023, h. 189). Dengan demikian, kualitas pendidikan yang baik sangat bergantung pada efektivitas pembelajaran di sekolah. Jika pembelajaran berjalan optimal dan siswa mampu memahami materi dengan baik, maka tujuan pendidikan dapat tercapai, yang pada akhirnya berkontribusi pada kemajuan bangsa.

Guru dan peserta didik merupakan dua unsur utama yang sangat menentukan keberhasilan dalam dunia pendidikan. Keduanya

memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran, yang menjadi inti dari keseluruhan aktivitas pendidikan. Guru memegang tanggung jawab besar sebagai fasilitator pembelajaran, tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik, membimbing, memberikan arahan, melatih, melakukan penilaian dan evaluasi, hingga memberikan dukungan moral serta motivasi kepada peserta didik (Huzni dkk., 2023, h. 1974). Seorang guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi peserta didiknya (Rumbrawer, dkk., 2018, h. 9). Dalam hal ini, guru dituntut memiliki kompetensi dalam memilih dan menerapkan metode, strategi, materi ajar, media, serta instrumen evaluasi yang relevan dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru yang kompeten ialah guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang efektif serta mengelola kelas secara maksimal, sehingga dapat mendorong pencapaian hasil belajar siswa secara optimal (Rasam & Sari, 2018, h. 97).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini berisi

berbagai pengetahuan mengenai alam semesta, benda-benda di lingkungan sekitar, serta berbagai proses dan gejala alam yang terjadi (Rajwa, 2023, h. 2). Salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah sistem pencernaan manusia. Materi ini memuat penjelasan mengenai organ-organ yang terlibat dalam proses pencernaan, fungsi masing-masing organ, serta berbagai gangguan pada organ pencernaan. Sistem pencernaan merupakan salah satu materi yang tidak dapat diamati secara langsung karena letaknya berada di dalam tubuh. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran pendukung yang mampu memvisualisasikan materi ini agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. (Astutik, 2024, h. 44). Sejalan dengan hal tersebut menurut Agustina (2024, h. 860) materi tentang sistem pencernaan manusia kerap dianggap sulit oleh peserta didik, karena memuat banyak konsep yang bersifat abstrak, sehingga membutuhkan usaha lebih dalam memahami konsep-konsep tersebut. Selain itu, sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran

mengenai sistem pencernaan manusia cenderung membosankan, terutama jika proses pembelajaran tidak didukung oleh penggunaan media serta metode yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik sangat diperlukan agar peserta didik lebih mudah memahami konsep sistem pencernaan manusia yang bersifat abstrak dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi tahap awal pada tanggal 4 Oktober 2024 di SD Negeri 106811 Bandar Setia, diperoleh informasi bahwa guru telah memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Namun demikian, penggunaan media tersebut masih terbatas pada media konvensional seperti buku teks, gambar, dan papan tulis. Selain itu, guru juga cenderung lebih banyak menerapkan metode pembelajaran ceramah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta masih ditemukannya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Sejalan, berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 106811 pada tanggal 4 Oktober 2024 dengan wali kelas V yaitu Ibu Siti Rahma S.Pd, Media pembelajaran yang sering digunakan guru yaitu media benda-benda yang ada disekitar lingkungan sekolah, Torso, dan gambar. Namun, media tersebut kurang mampu memvisualisasikan alur sistem pencernaan manusia secara jelas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan, guru perlu mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga siswa tidak mengalami kebingungan, serta dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Perkembangan informasi dan teknologi menuntut pendidikan harus terus beradaptasi dan berubah mengikuti perkembangan zaman.

Salah satu faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap kompetensi adalah pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran (Ananda, L.J., 2019, h. 10). Melalui penerapan teknologi tersebut, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus meningkatkan kompetensi yang mereka miliki. Salah satu media berbasis teknologi digital yang dapat digunakan adalah *Google Sites*.

Google sites merupakan salah satu produk *Google* yang berfungsi sebagai *platform* pembuatan situs atau *website*. *Tools* ini sering digunakan oleh pendidik untuk membuat laman pembelajaran yang interaktif (Istiqomah, 2024, h. 167). Menurut Taufik (2018, h. 79) *Web Google Sites* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran, khususnya materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami. Melalui *google sites*, pendidik dapat menyisipkan video pembelajaran yang membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *google sites*

sangat tepat dimanfaatkan oleh peneliti untuk menguji efektivitas media dalam proses pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *web google sites* juga membuat kegiatan belajar lebih fleksibel, sebab media tersebut dapat diakses kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka.

Berdasarkan penelitian oleh Salsabila dan Aslam (2022) terhadap media *Google Sites* pada materi gaya dan gerak, didapatkan hasil uji validasi kelayakan media dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi materi termasuk dalam kategori layak. Respon peserta didik terhadap penggunaan media juga berada dalam kategori sangat layak, begitu pula dengan respon guru yang menunjukkan kategori sangat layak. Kemudian dalam penelitian Kamila, dkk. (2023) pada materi siklus hidup hewan, hasil validasi materi, validasi ahli media, dan validasi dari guru kelas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini

juga menunjukkan kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Web google sites* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SD Negeri 106811 Bandar Setia”**

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ini memiliki kelebihan terletak pada validitas produk atau model yang dihasilkan, karena setiap tahapannya didasarkan pada analisis mendalam (Waruwu, 2024, h.1227). Model ini terdiri dari lima tahapan utama, sesuai dengan akronimnya, yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Kelima tahapan ini membentuk sebuah alur sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran secara efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106811 Bandar Setia pada

semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini ialah 22 Peserta didik sedangkan objek penelitian ialah media pembelajaran berbantuan *Web Google Sites* pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, angket, dan Tes. Angket tersebut akan disebar dan diisi validator materi, media, dan praktisi pendidikan. Sedangkan tes akan diberikan kepada peserta didik untuk menguji efektivitas media. Penilaian oleh validator akan menggunakan skala likert dengan 5 kriteria. Adapun teknik analisis data sebagai berikut:

- 1) Data uji kelayakan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Perolehan Nilai Total}}{\text{Perolehan Nilai Maksimal}} \times 100$$

Tabel 1 Presentase Kelayakan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41%- 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan 2016

- 2) Data uji praktikalitas dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Perolehan Nilai Total}}{\text{Perolehan Nilai Maksimal}} \times 100$$

Tabel 2 Presentase Kepraktisan

Presentase	Kriteria
------------	----------

81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan 2016

3) Analisis efektivitas media menggunakan rumus:

$$NGain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100$$

Sumber: (Sukarelawan dkk., 2024, h. 10)

Tabel 4 Kategori Efektivitas *N-Gain* Score

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
< 40	Tidak efektif
40-55	Cukup efektif
65-75	Efektif
>76	Sangat Efektif

Sumber: (Sukarelawan dkk., 2024, h. 10)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini memakai model ADDIE. Tahapan dalam model ADDIE yakni; *Analyze* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi). Setiap tahapan dilakukan untuk memperoleh hasil sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Proses pengembangan produk diawali dengan tahap analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Pada

tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan, kurikulum yang berlaku, serta materi pembelajaran yang akan dikemas dalam produk. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih minim penggunaan media interaktif, sehingga siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, terutama materi sistem pencernaan, apabila hanya disampaikan secara lisan tanpa ilustrasi atau media pendukung lainnya. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, diketahui bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka, dengan materi Sistem Pencernaan Manusia dipilih sebagai fokus pengembangan media pembelajaran. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi lebih mudah serta meningkatkan minat belajar mereka.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (*design*). Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Google Sites karena platform ini mudah digunakan dan mampu menyajikan materi secara lebih interaktif melalui teks, gambar, video, dan kuis,

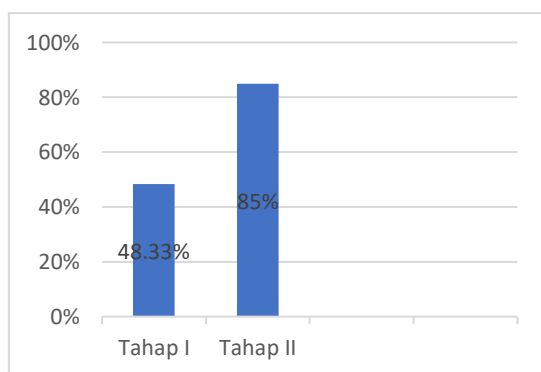
sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti telah mengembangkan media pembelajaran berbantuan *web Google Sites* dan melakukan validasi kelayakan yang mencakup aspek media dan materi. Validasi dilakukan untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dari validator menjadi acuan dalam merevisi produk agar isi materi dan tampilan media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak keluar dari konteks yang telah dirancang.

a) Validasi ahli materi

Validasi dilakukan dalam 2 tahapan. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada diagram berikut.



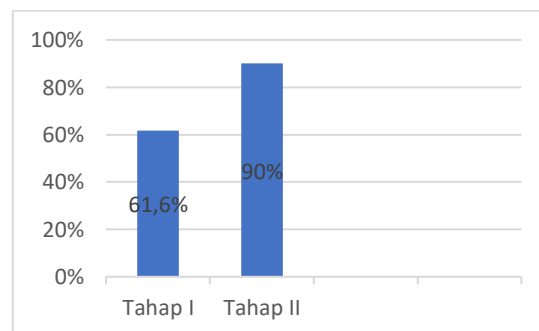
Gambar 1 Diagram Hasil Validasi Materi

Berdasarkan gambar hasil validasi tahap I dan II diatas, terlihat

bahwa hasil validasi tahap I mencapai 48,33%, sedangkan pada tahap II meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan valid untuk dilakukan uji coba di lapangan.

b) Validasi ahli media

Validasi media dilakukan dalam 2 tahapan. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2 Diagram Hasil Validasi Media

Berdasarkan tabel dan diagram hasil validasi tahap I dan II diatas, terlihat bahwa hasil validasi tahap I mencapai 61,6%, sedangkan pada tahap II meningkat menjadi 90%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan revisi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan

valid untuk dilakukan uji coba di lapangan.

Kelayakan media pembelajaran ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian Zeintia (2024) hasil penelitiannya menunjukan validitas oleh ahli materi memperoleh 92,5% dan validasi oleh ahli media memperoleh 96,4 % kedua tergolong kategori sangat layak.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan pelaksanaan uji coba terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh para ahli. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data terkait kepraktisan media melalui angket yang diisi oleh guru. Selain itu, untuk mengetahui tingkat keefektifan media, dilakukan pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran menggunakan media berbantuan Google Sites.

a) Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh dari pengisian angket oleh praktikalitas pendidikan yaitu guru wali kelas V B dengan memperoleh presentase 94% dan dikategorikan "Sangat Praktis", untuk diterapkan di

lapangan tanpa revisi. Kepraktisan media pembelajaran berbantuan *web google sites* diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Darniyanti dkk (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidik, yaitu mencapai 93,33% dan dikategorikan sangat praktis.

b) Uji Keefektifan Media

Tingkat efektivitas media pembelajaran berbantuan web Google Sites diukur melalui tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil pengukuran, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Rata-rata nilai pre-test mencapai 38,86, di mana seluruh peserta didik KKM sebesar 70. Setelah pembelajaran menggunakan media berbantuan web Google Sites, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 80,45, dan seluruh peserta didik dinyatakan tuntas. Selanjutnya, dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas media, dengan hasil rata-rata N-Gain sebesar 68,2% yang termasuk kategori "efektif". Berdasarkan hasil tersebut,

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *web Google Sites* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Setelah media pembelajaran selesai dirancang, divalidasi pada tahap pengembangan, dan diuji coba pada tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil belajar peserta didik sebagai indikator efektivitas media, serta mengevaluasi hasil validasi kelayakan dan penilaian kepraktisan oleh guru. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh informasi bahwa kelayakan media yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media masing-masing mencapai 85% dan 90%, keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Penilaian kepraktisan oleh guru memperoleh presentase sebesar 94%, yang termasuk kategori “sangat praktis”. Sementara itu, hasil perhitungan N-Gain untuk efektivitas media

menunjukkan rata-rata sebesar 68,2%, yang termasuk kategori “efektif” dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

1. Kelayakan Media

Media pembelajaran berbantuan *web Google Sites* dinilai oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan skor sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sementara ahli media memberikan skor sebesar 90% yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Praktikalitas Media

Tingkat kepraktisan media pembelajaran diukur melalui angket yang diberikan kepada praktisi pendidikan, yaitu guru. Hasil penilaian menunjukkan skor sebesar 94%, yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

3. Keefektifan Media

Efektivitas media dilihat dari hasil pre-test dan post-test peserta didik. Rata-

rata nilai pre-test sebesar 38,8 meningkat menjadi 80,4 setelah menggunakan media. Perhitungan N-Gain sebesar 68,2% menunjukkan media ini termasuk kategori "Efektif" dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan web Google Sites dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sekaligus meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Agustin, M., & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Agustina, T., Hamdu, G., & Putri, A. R. (2024). Identifikasi Miskonsepsi Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(4), 859-868
- Ananda, L. J., & Nuraini, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas Iv Sd Negeri 101969 Tanjung Purba. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(1), 8-16
- Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Dwinata, A. (2024). Pengaruh Media Proses Pencernaan Berbantuan Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 43-48
- Darniyanti, Y., Hader, A. E., & Putri, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *web google sites* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14586-14596.
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 189-196.
- Huzni, M., Saputra, H. H., & Zain, M. I. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 1 Lajut Kecamatan Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1973-1980.
- Istiqomah, N. A., Arisanti, K., & Ahnaf, F. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Google Sites Dalam Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X di MAN 2 Probolinggo. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan dan Pendidikan*, 6(1), 165-173.
- Kamila, N. H., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2023).

- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No.178491 Pintu Pohan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 133–144.
- Rajwa, J., Alviyani, N., Putri, F. E., & Kusumaningati, W. (2023, October). Pembelajaran Materi IPA & Edukasi pada Siswa/i di SDIT An-Nuriyah Jakarta. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95-113
- Rumbrawer, Y., Laka, B. M., & Korwa, M. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Saribi. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 14(1).
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096
- Sukarelawan dkk (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Surya Cahaya
- Suncaka, E. (2023). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. *Unisan Jurnal*, 2(3), 36-49.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model pembelajaran kooperatif mind mapping berbantu audio visual dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal pipsi (jurnal pendidikan ips indonesia)*, 4(1), 13-19.
- Taufik, M., Sutrio, S., Ayub, S., Sahidu, H., & Hikmawati, H. (2018). Pelatihan media pembelajaran berbasis WEB kepada guru IPA SMP kota Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1)
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Zeintia. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Siklus Air Kelas V di SDN 58 Rejang Lebong. *Skripsi*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Curup