

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Karmila Sari<sup>1</sup>, Sunarto Amus <sup>2</sup>, Zulnuraini <sup>3</sup>, Herlina<sup>4</sup>, Nasrullah<sup>5</sup>

Program Studi Magister Pendidikan IPS, Program Pascasarjana, Universitas

Tadulako<sup>1,2,3,4,5</sup>

Surel: [Krmilasari0702@gmail.com](mailto:Krmilasari0702@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this research is to describe the process of developing Google Sites-based learning media for Social Studies Learning in Class V at Inpres Baliase Elementary School and to determine the effectiveness of the developed media. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 18 Class V students at Inpres Baliase Elementary School. The instruments used included validation sheets from media and material experts, student and teacher response questionnaires, as well as Pretest and Posttest assessment. The validation results showed that the Google Sites-based learning obtained a score of 94,6% from media experts and 96% from material experts, indicating that the media was high valid. The effectiveness test result revealed an increase in the average Pretest score from 55,78 to 88.00 in the Posttest, with an average N-Gain value of 0,72, which falls into high category indicating that the media is effective. In addition, student response questionnaires showed 96,6% and teacher response 81,2%, indicating that the Google Sites-based learning media is considered highly attractive.

**Keyword:** Learning Media, Google Sites, Social Studies Learning, ADDIE, Learning Effectiveness

**Abstrak:** Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada pembelajaran IPS dikelas V sekolah Dasar Inpres Baliase, dan mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis Google Sites. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evalution*. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas V b SD Inpres Baliase. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, angket respon siswa dan juga guru serta tes *Pretest* dan *Posttest*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh presentase 94,6% dari ahli media dan 96% dari ahli materi, sehingga dinyatakan sangat valid. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* sebesar 55,78 menjadi 88,00 pada *Posttest* dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media dinyatakan efektif. Selain itu, hasil angket respon siswa sebesar 96,6% dan respon guru sebesar 81,2% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites ini tergolong sangat menarik

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Google Sites, Pembelajaran IPS, ADDIE, Efektivitas Pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek

kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional kini bertransformasi menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis

teknologi. Pendidikan abad ke-21 menuntut penerapan teknologi *digital* agar proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Tuntutan ini selaras dengan kompetensi abad 21 yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi berbasis teknologi (Fuadah et al., 2023). Generasi peserta didik saat ini dikenal sebagai *digital native*, yaitu generasi yang sejak kecil akrab dengan teknologi. Mereka memiliki kecenderungan untuk belajar melalui metode yang visual, cepat, interaktif, serta memanfaatkan teknologi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Model pembelajaran tradisional berbasis ceramah kini dianggap kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik mereka. Akibatnya, pembelajaran yang tidak mengintegrasikan teknologi berpotensi menurunkan semangat belajar siswa (Belva Saskia Permana et al., 2024) Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tantangan yang dihadapi semakin beragam. IPS memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman tentang interaksi sosial, budaya, ekonomi, serta geografi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis agar peserta didik mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan kondisi sosial di sekelilingnya (Parni et al., 2020). Namun, kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran IPS di lapangan masih menemui berbagai kendala yang berpengaruh terhadap rendahnya kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Inpres Baliase diperoleh nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran IPS yang harus dicapai siswa adalah 70. Adapun nilai yang diperoleh siswa kelas V SD Inpres Baliase dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 65. Dari penjelasan wali kelas V diperoleh data bahwa penggunaan media dalam pembelajaran IPS masih terbatas pada media konvensional, Media tersebut bersifat monoton dan kurang interaktif sehingga belum mampu menarik perhatian siswa. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS secara mendalam karena media pembelajaran yang digunakan belum efektif. Media yang monoton dan tidak interaktif membuat siswa hanya menerima informasi secara pasif, tanpa adanya dukungan visual atau interaktif yang dapat membantu mereka membangun pemahaman konseptual.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Banyak guru belum memiliki keterampilan untuk memanfaatkan platform digital secara optimal. dan kurangnya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, sehingga pembelajaran masih berjalan secara tradisional (Subekti et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres Baliase telah memiliki sarana pendukung seperti laptop dan juga jaringan internet yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun, fasilitas ini belum dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pembelajaran

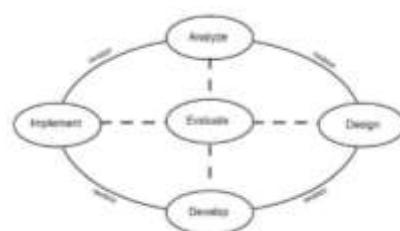
berbasis *digital*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era *digital*. Salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. *Google Sites* adalah platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat situs pembelajaran dengan mudah tanpa memerlukan keahlian pemrograman (Putri et al., 2021). *Google Sites* menyediakan berbagai fitur yang ditampilkan dalam bentuk halaman web, yang dapat memuat teks, gambar, dan video pembelajaran. Platform ini juga memungkinkan integrasi dengan layanan lain seperti YouTube, *Google Docs*, dan *Google Forms*, sehingga menjadikannya sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja (Yuliananda, 2022). Kelebihan dari media pembelajaran *Google Sites*, yakni dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar karena cara pembuatannya sederhana dan tidak memerlukan pemrograman serta dapat diakses oleh pengguna kapan saja dan di mana saja. Di samping itu, media ini memberi kesempatan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran, meningkatkan kemandirian siswa agar mereka dapat mengatur pengetahuan mereka sendiri serta belajar dengan kecepatan masing-masing (Sevzia et al., 2022).

Terkait hal tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* disekolah dasar yang diharapkan dapat menjadi jembatan antara materi yang diajarkan dengan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, sehingga dapat membuat siswa untuk lebih aktif dalam proses

pembelajaran serta memahami materi IPS secara lebih mendalam.

## METODE

Jenis Penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2020) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menerapkan jenis penelitian dan pengembangan, produk yang dikembangkan akan diuji validitas oleh validator dan kemenarikan oleh peserta didik sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Menurut Branch (2009) ADDIE adalah singkatan dari *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* yang menggambarkan urutan langkah-langkah dalam model pengembangan tersebut. Model ADDIE umumnya diterapkan untuk menggambarkan cara yang terstruktur dalam



merancang perangkat pembelajaran, termasuk media ajar, agar dapat mencapai tujuan dengan efektif.

**Gambar 3.1** Model Pengembangan ADDIE.

Prosedur penelitian dan pengembangan menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian dalam

mencapai tujuan penelitian yaitu dengan pengembangan suatu produk. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis web *google sites*. Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE oleh Robert Maribe Branch (2009).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar Inpres Baliase dengan materi indonesiaku kaya raya. Media tersebut telah melewati tahap validasi oleh para ahli serta diuji cobakan secara langsung pada siswa kelas V SD Inpres Baliase. Proses pengembangan dilakukan dengan tahapan penelitian menggunakan model ADDIE yang meliputi 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Berikut merupakan uraian tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

### 1) Hasil Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis serta mengidentifikasi permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di sekolah, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran digital oleh guru masih belum bervariasi dan cenderung terbatas pada media konvensional seperti buku teks. Kinerja guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran masih perlu ditingkatkan karena sebagian besar belum terbiasa dalam menggunakan media digital dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. selain itu hasil analisis kebutuhan

menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa. siswa membutuhkan media yang dapat membantu mereka belajar secara mandiri dengan tampilan yang menarik dan dapat digunakan melalui perangkat digital seperti *Handphone* dan juga laptop. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan media digital yang ada di sekolah. Media ini dipilih karena mudah diakses dan dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan relevan dengan tuntutan era digital.

Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini dirancang dengan menyesuaikan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, khususnya pada materi Indonesia Ku kaya Raya. Kurikulum tersebut menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam mengenali potensi kekayaan alam, sosial, dan budaya yang dimiliki Indonesia. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami mengenai Indonesia yang memiliki sumber daya melimpah. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* disusun agar sejalan dengan capaian pembelajaran yaitu dengan menampilkan materi secara menarik, kontekstual, dan juga interaktif.

Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas V SD

Inpres Baliase memiliki karakteristik yang beragam baik dari segi kemampuan, latar belakang maupun pengalaman belajar. Mereka rata-rata berusia 9-11 tahun, yang termasuk dalam kelompok generasi Alpha (Gen Alpha), yaitu generasi yang lahir mulai tahun 2010 ke atas dan tumbuh di era teknologi digital yang serba cepat. Siswa di generasi ini memiliki karakteristik yang aktif, ingin tahu tinggi, mudah beradaptasi dengan teknologi, serta lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif dan juga berbasis eksplorasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* sangat relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi tetapi juga sebagai ruang eksplorasi yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan juga menyenangkan.

## 2) Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari proses analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk pembelajaran IPS. Perancangan tersebut mencakup berbagai tahapan seperti:

### Merancang spesifikasi produk

- a. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan salah satu platform dari google yaitu *Google Sites*
- b. Media pembelajaran ini memuat materi mengenai Indonesia ku kaya raya, pada bab bagaimana bentuk Indonesia ku?

- c. Media ini dilengkapi dengan materi pendukung berupa gambar, video, dan kuis interaktif.
- d. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti telepon pintar, komputer, maupun laptop, serta dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Tahap perancangan prototipe dilakukan dengan membuat desain kerangka pada setiap halaman media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun susunan isi dari media pembelajaran *Google Sites* ini adalah sebagai berikut:

- a. Halaman Utama
- b. Petunjuk penggunaan media
- c. Menu
- d. Daftar hadir
- e. Tujuan pembelajaran
- f. Materi pembelajaran berisi:
  - 1) Peta
  - 2) Fungsi Peta
  - 3) Informasi umum peta
  - 4) Letak Geografis Indonesia
  - 5) Batas-batas wilayah Indonesia
  - 6) Indonesia sebagai negara maritim
  - 7) Indonesia sebagai negara agraris
  - 8) Budaya maritim dan budaya agraris
- g. Video Pembelajaran
- h. Tes formatif
- i. Rangkuman
- j. Profil pengembang

## 3) Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap desain untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Media yang telah selesai dibuat selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba produk dengan tujuan mendapatkan kritik dan saran

atas media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengurangi kesalahan agar bisa dilakukan perbaikan. Pada tahap ini, peneliti membuat produk media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Sites* yang dapat diakses pada web *sites.google.com* dan dapat dijangkau melalui tautan berikut <https://sites.google.com/view/mediapembelajaranipskelas5/halaman-utama>.

Berikut adalah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS Kelas V sekolah dasar.

### 1. Cover / Halaman Utama

Halaman ini menampilkan judul materi yang dapat membantu siswa memahami gambaran umum dari isi pembelajaran yang disajikan dalam media. Animasi pada cover *Google Sites* dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.



### 2. Penggunaan Media

Halaman petunjuk penggunaan media berisi langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.



### 3. Tampilan Menu

Pada halaman menu tersedia tombol-tombol yang berfungsi untuk

mengarahkan pengguna ke halaman yang diinginkan.



### 4. Daftar Hadir



Daftar hadir digunakan sebagai media pencatatan kehadiran siswa dalam kegiatan belajar.

### 5. Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran memuat tujuan dan capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan fase kurikulum merdeka untuk kelas V Sekolah Dasar Inpres Baliase.



### 6. Materi Pembelajaran

Halaman materi berisi paparan materi mengenai Peta, fungsi peta, informasi umum peta, letak geografis Indonesia, batas-batas wilayah Indonesia, Indonesia sebagai negara maritim, Indonesia sebagai negara agraris dan serta budaya maritim dan juga budaya agraris.



## 7. Video Pembelajaran

Halaman Video pembelajaran berisikan video-video mengenai materi Indonesiaku kaya raya yang langsung terhubung langsung dengan aplikasi *Youtube*.



## 8. Tes Formatif

Setelah mempelajari dan memahami materi tentang Indonesiaku Kaya Raya, siswa diminta untuk mengerjakan kuis yang tersedia pada media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

## 9. Rangkuman

Halaman Rangkuman adalah pokok-pokok materi yang disusun untuk mempermudah siswa dalam memahami materi secara singkat.

Setelah membuat media pembelajaran berbasis *Google Sites*, peneliti kemudian melakukan uji validitas sebelum diuji cobakan. Validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji oleh para validator ahli yang meliputi:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kualitas Media

Penilai	Presentase	Kriteria
		Nilai
Ahli Media	94,6 %	Sangat Valid
Ahli Materi	90,6%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan juga materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 94,6% ahli media dan 90,6% ahli materi dengan menggunakan kriteria “sangat Valid”.

## 4) Implementasi (*Implementation*)

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* telah divalidasi oleh para ahli, kemudian masuk ke tahapan selanjutnya yaitu penerapan dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Uji coba ini dilakukan dikelas V B. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dari produk yang telah dikembangkan, kemudian menjalani serangkaian tes, dimana tes ini untuk menguji keefektifan produk.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Peserta Didik

Penilai	Presentase	Kriteria
	Nilai	
Peserta didik	89%	Sangat Menarik

### 5) Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluasi. Evaluasi merupakan kegiatan untuk memperoleh masukan dan melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan agar mencapai kualitas yang optimal. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis hingga implementasi.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Keseluruhan Peserta Didik

Aspek	Aspek Respon Peserta Didik
Jumlah	15
Skor Perolehan	1.305
Skor Maksimal	1.350
Presentase	96,6%
Kriteria	Sangat Menarik
Keseluruhan	96,6% (Sangat Menarik)

Berdasarkan rekapitulasi angket respon yang diisi oleh 18 orang siswa kelas V sekolah dasar Inpres Baliase, diperoleh presentase sebesar 96,6% dengan kategori “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS dinilai sangat menarik oleh siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Keseluruhan Guru

Aspek	Aspek Respon Guru
Jumlah	10
Skor Perolehan	203
Skor Maksimal	250
Presentase	89,6%

Kriteria	Sangat Menarik
Keseluruhan	89,6% (Sangat Menarik)

Berdasarkan tabel hasil respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Inpres Baliase diperoleh presentase sebesar 81,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”

## KESIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V Sekolah Dasar Inpres Baliase menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze*, *design*, *develop*, *implementation*, dan *evaluate*. Produk media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa serta kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran dilengkapi dengan berbagai menu seperti petunjuk penggunaan, absensi, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, evaluasi, dan profil pengembang, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat digital secara luring maupun daring. Pengembangan media pembelajaran ini divalidasi oleh validator ahli media dan juga ahli materi. Hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini sebesar 94,6% untuk validasi media dan untuk validasi materi sebesar 96% dengan kategori valid dan layak untuk diujicobakan dan juga diterapkan dalam proses pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Inpres Baliase.

Hasil uji keefektifan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *Pretes* dari 55,78 menjadi 88,00 pada *Posttes* dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,72 yang tergolong dalam kategori tinggi, sehingga media dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hasil angket respon siswa sebesar 96,6% dan respon guru sebesar 81,2% yang menunjukkan bahwa media ini sangat menarik.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan juga kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis berterima kasih kepada kedua orang tua, pembimbing, rekan sejawat serta pihak sekolah yang telah memberikan izin dan bantuan selama proses pengumpulan data. Penghargaan juga penulis berikan kepada responden yang telah meluangkan waktunya untuk ikut berpartisipasi dalam peneltiiian ini.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Agil Amin, M., & Nurhidayah, P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 263–278. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Aniyati, K., & Umah, F. (2024). *Hakikat ilmu pengetahuan sosial dan implementasinya di sekolah*. 10(02), 461–473.
- Azzahra, M. (2023). Strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(3), 32175–32181. <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Diandita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 09 Nomor 02, Juni 2023, 09*.
- Dick, W. Carey, L. & Carey, J. . (2015). The Systematic Design Of Instruction. In *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2).
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan*

- Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1516.
- Fuadah, A. T., Mudjenan, I. M., Hasan, M. L., Choerunnisa, A. N., Herniati, S. T., & Santoso, G. (2023). Perspektif: Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(02), 155.
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Sardianto Markos Siahaan. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. *Thawalib / Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 103–130. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v1i2.14>
- Jumaah, F. M. (2024). Exploring Constructivist Learning Theory and Its Applications in Teaching English. *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, 6(8), 7–19. <https://doi.org/10.37547/tajssei/volume06issue08-02>
- Karim. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 4, 174–182.
- Miswarul Abdi Aziz, & Teuku Sanwil. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 76–83. <http://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/Jurpen>
- Morrison. (2015). Designing Effective Instruction. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 3(1), 1–15.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nafeesa, S., & Mulyani, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Meteor Bumestala” Berbasis Website Google Sites Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 11(1), 182–191. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52632>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*,

- 2(3), 188–193.  
<https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Nurhayani, & Salistina Dewi. (2022). Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Gerbang Media Aksara (Anggota IKAPI)*.
- Oktarina, S. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Dalam Research And Development (RnD)*.
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Putri, N. K., Yuberti, Y., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites materi hukum Newton pada gerak benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1, 133–143.  
<https://doi.org/10.30631/psej.v1i3.1033>
- Rahmad. (2016). *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar* Journal homepage: <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>. 2(1), 67–78.
- Rahmadani, R., & Bakri, Z. (2023). Interactive Website: Dynamic Virtual Classroom Creation Training. *12 Waiheru*, 9(2), 202–209.  
<https://doi.org/10.47655/12waiheru.v9i2.164>
- Rennie, F., & Smyth, K. (2024). Instructional design. In *Digital Learning: The Key Concepts*.  
<https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217–226.  
<https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62.  
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Saputra, R., Sari, W., Azra, F., Pendidikan, J., Sekolah, G., Universitas, D., & Indonesia, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis*. 7(1), 176–183.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest Dan Postest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Di

- Mts Alwashliyah Pantai Cermin. 15.  
*Edunomika*, 07(01), 1–13.
- Smaldino. (2014). Pearson New International Edition. In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1).
- Subekti, H. A., Nubaiti, Masilawati, & Fitria, H. (2020). Pemanfaatan Video Conference Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Produktif Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 599.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Suhaemi. (2020). Hakikat, Landasan, dan Kurikulum Pendidikan IPS di SD. *Jurnal Universitas Terbuka Pokjar Depok*, 1–44.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.  
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Yanti, M., & Fitria, L. (2019). Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 80–86.
- Yuliananda, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Peserta Didik Kelas XI IPS. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI*, 7(1), 1–