

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GOOGLE SITE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kristianus Sugianto^{1*}, Didik Iswahyudi², Yulianti³,
^{1, 2, 3}PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

^{1*}kristianussugianto@gmail.com, ²didik@unikama.ac.id ³yulianti@unikama.ac.id
corresponding author*

ABSTRACT

The role of 21st century schools is very important in education, especially in the era of the industrial revolution 4.0 which requires quality improvement through teacher competence and technology integration. However, Pancasila Education learning at SDN Gadang 3 is still conventional, relying on lectures and textbooks, so it is less interesting. Although the facilities are adequate, digital learning media such as Google Sites have not been utilized due to limited teacher capabilities, so that existing facilities are not used optimally. As a result, students feel bored because learning only focuses on sources from textbooks and LKS. This study aims to develop interactive learning media based on Google Sites for Pancasila Education for grade V with a focus on Indonesian cultural diversity. The method used is the Research and Development (R&D) ADDIE model, including analysis, design, development, implementation, and evaluation, involving media, material, language experts, as well as teachers and students for practicality testing. The results of the feasibility test showed that 94.7% of media experts, 87.5% of material experts, and 95% of language experts, indicated "Very Feasible". The practicality test recorded a score of 94.11% from teachers and 88.75% from students, also "Very Practical". The effectiveness test showed a percentage of 59.37% with the category "Effective". In conclusion, Google Sites-based learning media on the Pancasila Education subject, the material on the diversity of Indonesian culture, is very feasible, practical, and effective for use in elementary schools.

Keywords: *Interactive Media, Google Site, Pancasila Education*

ABSTRAK

Peran sekolah abad ke-21 sangat penting dalam pendidikan, terutama di era revolusi industri 4.0 yang memerlukan peningkatan kualitas melalui kompetensi guru dan integrasi teknologi. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Gadang 3 masih konvensional, mengandalkan ceramah dan buku paket, sehingga kurang menarik. Meskipun fasilitas sudah memadai, media pembelajaran digital seperti Google Sites belum dimanfaatkan karena keterbatasan kemampuan guru, sehingga fasilitas yang ada tidak digunakan secara optimal. Akibatnya, siswa merasa bosan karena pembelajaran hanya berfokus pada sumber dari buku paket dan LKS. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk Pendidikan Pancasila kelas V dengan fokus pada keragaman budaya Indonesia. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, melibatkan ahli media, materi, bahasa, serta guru dan

siswa untuk uji kepraktisan. Hasil uji kelayakan menunjukkan 98,7% dari ahli media, 87,5% dari ahli materi, dan 95% dari ahli bahasa, mengindikasikan “Sangat Layak”. Uji kepraktisan mencatat skor 94,11% dari guru dan 88,75% dari siswa, juga “Sangat Praktis”. Uji keefektifan menunjukkan persentase 59,37% dengan kategori “Efektif”. Kesimpulan, media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia ku, sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Google Site*, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Peran Sekolah abad ke-21 memegang peranan penting dalam sistem pendidikan dan masyarakat secara keseluruhan. Di tengah perubahan yang diakibatkan oleh revolusi industri 4.0, peran guru sebagai ujung tombak pendidikan menjadi semakin krusial. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru perlu dipersiapkan dengan baik, terutama dalam hal kompetensi yang didukung oleh teknologi. Menurut Siringoringo (2024), integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di era modern.

Dalam konteks ini, teknologi pendidikan menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan. Akbar (2019) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar, yang melibatkan integrasi

antara manusia, ide, organisasi, dan alat. Dengan pendekatan yang logis dan sistematis, teknologi pendidikan terus berkembang pesat, sehingga tuntutan terhadap guru semakin meningkat. Oleh karena itu, institusi pendidikan harus menyiapkan sumber daya manusia yang profesional, yaitu guru yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial, sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Nur dan Fatonah, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan dasar adalah Pendidikan Pancasila, yang berperan strategis dalam pembentukan moral dan karakter peserta didik. Namun, berdasarkan penelitian Fitriya (2024), pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran

menjadi kurang menarik dan bervariasi.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti yang dilakukan oleh Sudarta (2024), dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran digital terbukti lebih efektif, meskipun memerlukan Lebih banyak waktu, biaya, dan sumber daya manusia yang banyak. Sementara itu, media tradisional lebih mudah dijangkau, namun kurang efisien dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah *Google Sites*. Menurut Said (2023), *Google Site* memudahkan penyampaian materi, dengan fitur-fitur yang mendukung interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran berbasis *Google Sites* juga memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk belajar di mana saja.

Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Gadang 3 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran di kelas telah diterapkan dengan fasilitas yang memadai, seperti LCD proyektor dan jaringan internet. Namun, media berbasis web seperti *Google Site*

belum pernah digunakan, dan guru tersebut tidak mengetahui apa itu *Google Site*. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bergantung pada metode ceramah dan media konvensional, seperti buku paket dan LKS, yang membuat siswa merasa bosan. Fasilitas yang ada tidak dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital secara optimal untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan diperlukan untuk meningkatkan keterampilan ini. Kurikulum yang digunakan di sekolah berdasarkan hasil observasi sudah menggunakan kurikulum merdeka.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Site* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bervariasi. Judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Site* Pada Mata Pelajaran

Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.”

Adapun Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bara (2024) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Site* pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD. Putri (2024) “Pengembangan Media Pembelajaran *Google Site* Berbasis Aplikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Google Site* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya indonesia ku, yang sebelumnya belum diterapkan oleh peneliti lain. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengajarkan Materi mengenai keberagaman budaya Indonesia ku untuk kelas V sekolah dasar, sehingga media yang dihasilkan dinamakan “Media pembelajaran interaktif berbasis *Google site* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar.” Media interaktif yang dimaksud di sini adalah bentuk komunikasi yang memungkinkan

pengguna berinteraksi secara aktif dengan konten, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Indartiwi (2020), yang menunjukkan bahwa media interaktif sangat penting dalam pembelajaran, karena memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan.

Penelitian ini menawarkan keterbaruan pada materi keragaman budaya indonesia ku kelas V dan desain tampilan dari media pembelajaran berbasis *Google Site* dengan menyoroti aspek-aspek yang belum pernah diteliti sebelumnya, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang keilmuan, khususnya dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

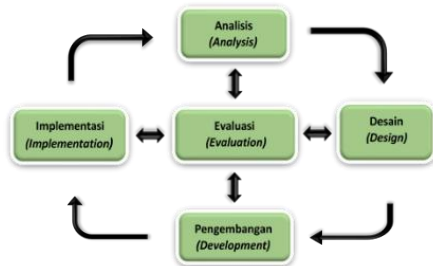
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE yang dikemukakan oleh (Cahyadi, 2019), yang terdiri dari lima tahap yaitu; *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi

kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, dengan mengkaji berbagai masalah yang dihadapi di sekolah dasar, termasuk perkembangan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan media dalam pembelajaran.

Tahap desain dilakukan dengan merancang prototipe media pembelajaran berbasis *Google Site* dengan memperhatikan materi pembelajaran, sumber pembelajaran, serta memperhatikan komponen dalam tampilan media pembelajaran yaitu halaman utama, profil, teks, gambar, tautan, games, dan video. Tahap ini melibatkan 3 dosen yang bertindak sebagai validator untuk menilai kelayakan media, oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk menilai kelayakan media oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Instrumen yang digunakan oleh ahli media berupa angket yang mengukur 5 aspek yakni perangkat lunak (*software*), komponen media, desain, tampilan, dan fungsi keseluruhan. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan prototipe rancangan media pembelajaran menjadi produk asli

dan dilakukan uji validasi kelayakan. Tahap ini melibatkan subjek penelitian 1 guru dan 20 peserta didik. Guru dan peserta didik bertindak sebagai responden yang mengisi angket untuk menilai kepraktisan media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penerapan hasil produk dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan langsung guru dan peserta didik. Pada tahap ini peserta didik merupakan subjek penelitian untuk melihat efektivitas media dalam implementasi pembelajaran di kelas yang akan diberikan angket. Angket digunakan untuk melihat kepraktisan media, dimana guru menilai aspek komponen perumusan tujuan pembelajaran, cakupan materi, akurasi materi, komponen pada bahasa, motivasi dan design, sedangkan peserta didik menilai aspek ketertarikan, materi, dan bahasa. Instrumen *pre-test* dan *post test* terdiri dari 10 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif pada materi keragaman budaya Indonesia. Terakhir Evaluasi dilaksanakan setelah penerapan media pembelajaran, bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan media tersebut serta mengeksplorasi

peluang pengembangan yang dapat dilakukan dalam penelitian selanjutnya.



Gambar 1. Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

Selanjutnya analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor kemudian mengategorikan skor yang diperoleh berdasarkan kriteria yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya.

Tabel 1. Persentase kelayakan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	(Sangat Layak)
56% - 75%	(Layak)
40% - 55%	(Kurang Layak)
0% - 39%	(Tidak Layak)

Sumber : (Badriyah, 2022)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = jumlah keseluruhan responden

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi

Tabel 2. Persentase Kepraktisan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis

26% - 50% Kurang Praktis

≤ 25% Tidak Praktis

Sumber: (Shaída, 2018)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor yang di harapkan}} \times 100\%$$

Tabel 3. Persentase Keefektifan dengan N-Gain Skor

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Efektif
56% - 75%	Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
0% - 39%	Tidak Efektif

sumber: (Shaída, 2018)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE melalui lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis ada tiga tahapan yang dilakukan yaitu analisis perkembangan kurikulum, analisis karakteristik peserta didik serta, kebutuhan media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Desain dalam media pembelajaran berbasis *Google Site* pada mata pelajaran pendidikan pancasila dibuat sesuai dengan materi keragaman budaya indonesia ku. Isi media

pembelajaran berbasis *Google Site*: yaitu halaman utama, profil, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, *quiz* dan petunjuk.

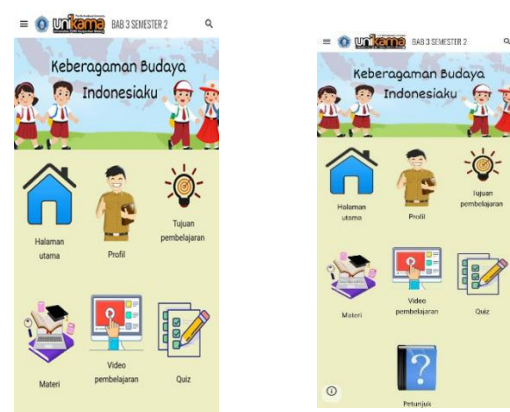
Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang telah divalidasi. Tujuan dari revisi ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Site*. Peneliti juga melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan menyeluruh dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Materi, Bahasa

No.	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Ahli Media	98,7%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	87,5%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak
Rata-rata persentase keseluruhan		93,37%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4 pembelajaran berbasis *Google Site* memperoleh hasil validasi produk kepada ahli media. Ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Site* yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil validasi media menunjukkan hasil diperoleh data 98,7% maka media pembelajaran berbasis *Google Site* termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi diperoleh data 87,5% dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh data 95% dalam kategori “Sangat Layak”. Terdapat saran dan kritik untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *Google Site* yang sedang dikembangkan. Salah satu perbaikan terdapat pada tampilan dan letak *tools* media pembelajaran berbasis *Google Site*. Disajikan dalam gambar berikut:



(a) sebelum direvisi (b) sesudah direvisi
 Sumber Pribadi

Tahap implementasi dilakukan dengan melaksanakan uji kepraktisan guru kelas V dan peserta didik kelas V berjumlah 20 siswa di SDN Gadang

3 sebagai subjek penelitian. Tahap ini guru kelas V dan peserta didik kelas V diminta melihat media pembelajaran berbasis *Google Site* yang telah dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya angket kepraktisan diberikan kepada guru dan peserta didik untuk diisi setelah uji coba produk dilakukan sesuai petunjuk yang terdapat pada angket penilaian kepraktisan. Angket kepraktisan diberikan untuk melihat pendapat dari guru dan peserta didik tentang kepraktisan isi dan penyajian media pembelajaran berbasis *Google Site*. Pada uji keefektifan media dilakukan dengan peserta didik kelas V SDN Gadang 3 yang berjumlah 20 peserta didik sebagai subjek penelitian. Sebelum melaksanakan uji coba produk, peserta didik diberikan soal pre-test berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui pengetahuan siswa materi keragaman budaya Indonesia. Kemudian pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Site*. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik kelas V di SDN Gadang

3, respon guru memperoleh persentase 94,11% dalam kategori "Sangat Praktis" dan respon peserta didik memperoleh persentase 87,75% dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil uji keefektifan dengan *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh persentase 59,37% dalam kategori "Efektif". Berikut merupakan hasil uji coba kepraktisan dan keefektifan siswa.

Tabel 5 : Hasil uji kepraktisan

Aspek	Guru	Siswa Terbatas	Siswa Luas
Nilai	94,11%	91%	87,75%
Kategori	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Tabel 6 : Hasil uji keefektifan

Aspek	Pretest-Post test
Nilai	59,37%
Kategori	Efektif

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Site* menggunakan model ADDIE dengan tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan, (*development*), implementasi, (*implementation*), dan evaluasi, (*evaluation*). Tahap ini dimulai dengan analisis perkembangan kurikulum, kurikulum

yang digunakan kurikulum merdeka menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, yaitu Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Capaian pembelajaran dikembangkan peneliti menjadi beberapa tujuan pembelajaran, antara lain Melalui media pembelajaran berbasis *Google Site* yang disajikan dengan deskripsi dan gambar, siswa dapat menyebutkan contoh keragaman budaya daerah Indonesia (C1). Melalui media pembelajaran berbasis *Google Site*, yang disajikan dengan sebuah game, siswa dapat menjodohkan keberagaman budaya di Indonesia (C4). Tahap selanjutnya adalah analisis karakteristik peserta didik. Mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran pendidikan Pancasila, namun pembelajaran masih berfokus pada buku. Dalam analisis kebutuhan media, guru tidak selalu menggunakan media dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Fasilitas yang

ada tidak dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital, sehingga peserta didik mudah merasa bosan pada saat pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Google Site* menjadi alternatif untuk menyajikan materi. Setelah proses evaluasi dan penyempurnaan, media ini diuji validitasnya oleh ahli media, materi, dan bahasa. Validasi dilakukan dengan memberikan media pembelajaran berbasis *Google Site* beserta angket validitas yang berisi poin-poin pertanyaan. Hasil skor validitas dari para ahli berupa saran, kritik, dan masukan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran berbasis *Google Site* telah divalidasi oleh para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk menilai kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan skor 98,7% dari ahli media, 87,5% dari ahli materi, dan 95% dari ahli bahasa, semuanya dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan kesesuaian bahasa dengan tingkat

kognitif peserta didik, di mana kalimat disusun singkat dan jelas, serta istilah yang digunakan disesuaikan dengan keragaman budaya di Indonesia, sehingga diharapkan tidak asing bagi peserta didik.

Hasil persentase kepraktisan penerapan media pembelajaran berbasis *Google Site* pada uji coba lapangan terbatas diperoleh 91%, sedangkan pada uji lapangan luas diperoleh 87,75%, maka dari kedua uji lapangan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Selanjutnya, hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas V diperoleh 94,11% dengan kategori "Sangat Praktis". Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *google site* sangat praktis pada mata pelajaran pendidikan pancasila, materi tarian keragaman budaya indonesia ku di kelas V SDN Gadang 3. Penerapan media di lapangan *Google Site* menurut Saputra (2022) merupakan salah satu media yang dibuat oleh Google sebagai development, Web *Google Site* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena mudah dioperasikan dan tidak menggunakan coding dalam proses pengerjaan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran dengan memberikan soal pilihan ganda melalui *Google Form* materi keragaman budaya Indonesia ku, sedangkan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Site*. Hasil *pre-test* peserta didik masih rendah karena belum menggunakan media tersebut. Namun, setelah *post-test* dengan media *Google Site*, skor peserta didik meningkat secara signifikan, mencapai 59,37% dengan kategori "Efektif". Temuan ini sejalan dengan penelitian Naqiyyah (2024) yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Site* dalam kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google site* materi keragaman budaya indonesia ku. Penerapan media ini dinyatakan sangat layak, Sangat praktis dan efektif saat diterapkan di SDN Gadang 3. Hal ini didukung oleh hasil validasi ahli media dengan diperoleh data 98,7% maka media

pembelajaran berbasis *Google site* termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi diperoleh data 87,5% dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh data 95% dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu uji kepraktisan guru memperoleh persentase 94,11% dalam kategori “Sangat Praktis” dan siswa memperoleh persentase 88,75% dalam kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya uji keefektifan dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* oleh siswa dengan memperoleh persentase 59,37% dalam kategori “Efektif”. Saran bagi guru, khususnya di sekolah dasar dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Google site* sebagai alternatif dalam mengemas materi agar lebih praktis. Saran bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan materi dan implementasi di beberapa sekolah untuk melihat efektivitas media pembelajaran berbasis *Google site*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Amin, and Nia Noviani. 2019. “Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 2(1): 18–25. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>
- Badriyah. 2022. *Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitungan Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI*. <http://repository.unugha.ac.id/id/eprint/1209>
- Bara, C.B et al. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD.” *Jurnal Basicedu* 8:3622–29. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8185>
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitriya, et al (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. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Indartiwi, Asih, Julia Wulandari, and Tenti Novela. 2020. “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0.” *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1): 2831. <https://ejurnal.mercubuan>

- ayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1073
- Naqiyah, Rifdah. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Google Site Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V SD.
- Nur, H. M, and N Fatonah. (2022). "Paradigma Kompetensi Guru." *Jurnal PGSD UNIGA* 2(1): 12–16. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v1i1.1561>
- Putri, Dipta Afrilia et al. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8: 1138191. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14091>
- Sahida, Desrianti. 2018. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Creative Thinking Skill Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus." *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 2(1):9. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss1/145>
- Said, et al (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis WEB Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Teluknaga Tangerang." *Jurnal Citizenship Virtues* 3(2):54458. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i2.1872>
- Saputra, et al (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi." *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9(2):12335. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>
- Siringoringo, et al (2024). "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital." *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* 2(3):66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>.
- Sudarta. (2024). "Seprie, S. (2024). Studi Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional Pada Siswa SD. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 9(7), 3890-3897." 9(1):18. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i7.15900>