

Pengembangan Multimedia Berbasis *Google Site* Pada Materi "Keanekaragaman Budaya Lokal Provinsi Jawa Timur" Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar"

Fauzie Pangestu Nur Hasan¹, Ilmawati Fahmi Imron², Karimatus Saidah³

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

fauzipangestu313@gmail.com¹, ilmawati@unpkediri.ac.id²,
karimatus@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to enhance fourth-grade students' understanding of Indonesia's cultural diversity through the use of a Google Sites-based learning medium. Employing the ADDIE development model, the research followed five systematic stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were gathered via questionnaires, interviews, and assessment tests, and analyzed based on validity, practicality, and effectiveness indicators. The results reveal that the media is highly valid (88% for media and 92% for content), highly practical (94% in limited trials and 100% in broader implementation), and effective in improving student learning outcomes (81% and 88% respectively). These findings confirm that a digital learning platform integrating local cultural content from East Java is feasible and beneficial for elementary education

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Historical Narrative Text

ABSTRAK

Studi ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD terhadap topik keanekaragaman budaya Indonesia melalui media pembelajaran berbasis Google Sites. Menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE, penelitian ini melibatkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan tes, lalu dianalisis berdasarkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil menunjukkan bahwa media sangat valid (88% validitas media dan 92% validitas materi), sangat praktis (94% dan 100% pada uji coba terbatas dan luas), serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar (81% dan 88%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Google Sites yang mengangkat konten budaya lokal Jawa Timur layak diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pemahaman siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Teks Narasi Sejarah.

PENDAHULUAN

Latar belakang artikel ini menyoroti perkembangan pesat IPTEK yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti metode TPACK, mendukung paradigma pendidikan berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum saat ini. Di sisi lain, pendidikan bertujuan mengoptimalkan kapasitas peserta didik guna membentuk kepekaan terhadap persoalan sosial dan lingkungan hidup, sekaligus membekali mereka dengan kecakapan adaptif dalam menghadapi dinamika kehidupan sehari-hari.

Namun observasi di SDN 2 Sidorejo menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, bergantung pada buku cetak dan LKPD tanpa media berbasis teknologi, yang menyebabkan pembelajaran

menjadi monoton dan kurang efisien. Akibatnya banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi, terutama pada topik "Keanekaragaman Budaya Indonesia," yang penting untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan pemahaman budaya nasional.

Penggunaan media pembelajaran memanfaatkan teknologi seperti website *Google Sites* diharapkan dapat menambah efektivitas dan motivasi pembelajaran siswa. *Google Sites* menawarkan kemudahan akses dan interaktivitas yang dapat mendukung pembelajaran jarak jauh serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan nilai evaluasi siswa yang masih di bawah KKM, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk materi "Keanekaragaman Budaya Indonesia," guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara optimal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengembangan (Research and Development/R&D) yang mengarah pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikembangkan oleh Gustafson dan Branch (2002). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Google Sites*, yang efektif untuk materi "Keanekaragaman Budaya Indonesia" di kelas 4 SDN 2 Sidorejo.

Tahap pertama analisis dilaksanakan dengan memanfaatkan teknik observasi langsung, dialog terstruktur, serta distribusi kuesioner yang menyasar kepala sekolah, tenaga pendidik, dan peserta didik sebagai responden utama untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan belajar. Hasil analisis menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dan minimnya penggunaan media teknologi. Selanjutnya, tahap desain meliputi perancangan website *Google Sites* yang berisi gambar, video, dan deskripsi sesuai indikator pembelajaran. Pada tahap pengembangan, rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk nyata dan divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mendapatkan saran perbaikan.

Tahap implementasi meliputi uji coba terbatas di kelas 4 SDN 2 Sidorejo dan uji coba luas di kelas 4 SDN 2 Sawahan, dengan pengumpulan data melalui tes dan angket untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap: uji coba terbatas di kelas 4 SDN 2 Sidorejo dan uji coba luas di kelas 4 SDN 2 Sawahan, melibatkan total 36 siswa. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli media dan materi untuk menilai kevalidan dan kelayakan produk. Instrumen pengumpulan data meliputi angket dan tes, di mana angket digunakan untuk validasi media, perangkat pembelajaran, dan respon pengguna, sedangkan tes digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran melalui soal evaluasi yang diberikan secara daring. Data dari tes dan angket dianalisis untuk menilai keberhasilan dan keefektifan media yang dikembangkan.

Akhirnya, tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan produk memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif, serta dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu pengembangan media pembelajaran berbasis web terkhusus mempergunakan platform *Google Sites* telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan merangsang pikiran, perhatian, serta perasaan siswa agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik (Suryani dkk., 2019; Nurfadhillah, 2021). Menurut pendapat tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu menyalurkan pesan dan memotivasi siswa agar mampu mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis web seperti *Google Sites* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan tersebut dengan menawarkan kemudahan akses, interaktivitas, dan daya tarik visual yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain dari segi fungsi tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar, memperjelas penyajian materi, serta menggali potensi teknologi yang ada (Budianti, 2023; Sosialisasi Jurnal Hasil Pemikiran, 2021; Zubaidah, 2015).

Media ini juga bertujuan mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, menghilangkan kejenuhan, serta memberdayakan siswa untuk belajar mandiri (Sosialisasi Jurnal Hasil Pemikiran, 2021). Dengan demikian bahwasanya media mempergunakan *Google Sites* dapat dipakai sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut, karena mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif, serta memudahkan siswa dalam mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Manfaat dari media pembelajaran berbasis web ini sangat luas, mulai dari meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, mempercepat proses mengajar, membantu siswa meresapi materi lebih baik, hingga meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan (Fadillah, 2020). Media pembelajaran ini berhasil membangkitkan antusiasme siswa serta memperkuat dorongan belajar mereka melalui desain visual yang atraktif dan integrasi fitur-fitur interaktif yang mendukung pengalaman belajar menyenangkan. Selain itu media berbasis web dapat memperluas wawasan guru dan siswa, serta memudahkan dalam pengelolaan dan penyampaian materi secara efisien. Dengan berbagai keunggulan tersebut, penggunaan *Google Sites* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dalam konteks pengembangan media berbasis web, *Google Sites* memiliki karakteristik yang sangat mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah

dasar. Platform ini menawarkan desain yang menarik, kemudahan penggunaan tanpa perlu pengetahuan pemrograman, serta kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, video, dan dokumen lain (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Google Sites juga dapat mengkolaboarsikan antara guru dan siswa dalam pengembangan konten, serta akses yang mudah dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun ponsel. Keunggulan ini menjadikan *Google Sites* sebagai media yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran modern yang mengedepankan interaktivitas dan kemudahan akses. Mengingat berbagai keunggulan dan manfaat tersebut pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk materi "Keanekaragaman Budaya Lokal Jawa Timur" di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan media konvensional. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas mereka dalam belajar. Selain itu, landasan kebudayaan yang mendasari materi ini adalah pengertian budaya sebagai cara hidup yang berkembang dan diwariskan dari generasi ke generasi, yang meliputi adat istiadat, bahasa, seni, dan sistem kepercayaan (Wahab & Lutfi, 2022). Keanekaragaman budaya Indonesia, termasuk Jawa Timur, merupakan warisan leluhur yang kaya dan kompleks, yang terbentuk dari berbagai unsur seperti adat istiadat, pakaian adat, makanan khas, rumah adat, tarian, dan upacara adat (Kiswahni, 2022). Dengan mengintegrasikan materi keanekaragaman budaya lokal ke dalam media pembelajaran berbasis *Google Sites*, diharapkan peserta didik dapat memahami dan menghargai kekayaan budaya tersebut secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pengembangan media ini sangat relevan dan penting untuk mendukung proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga memperkuat pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya bangsa.

B. Hasil Studi Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

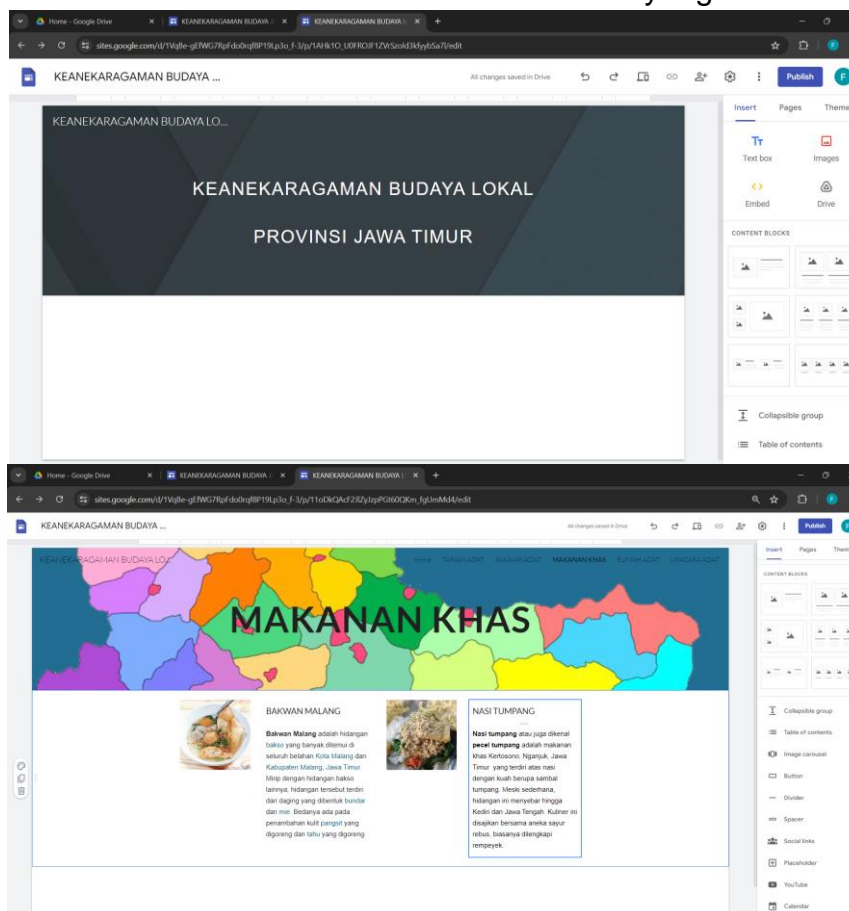
Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kinerja guru dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran materi "Keanekaragaman Budaya Lokal Jawa Timur" di SDN 2 Sidorejo Kec. Sawahan. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak kekurangan, terutama karena guru hanya menggunakan metode ceramah konvensional dan media pembelajaran yang monoton, seperti buku LKS dan buku paket kurikulum merdeka. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi dan merasa bosan, sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif. Solusi yang diusulkan adalah pengembangan multimedia berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa belum mencapai KKM dalam materi "Keanekaragaman Budaya Lokal Jawa Timur," yang dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Oleh karena itu, dikembangkan multimedia Google Sites berisi gambar, video, dan deskripsi singkat agar siswa lebih mudah memahami materi. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Validasi media dan materi oleh validator diharapkan memastikan media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan kevalidan.

3. Desain Awal (Draft) Model

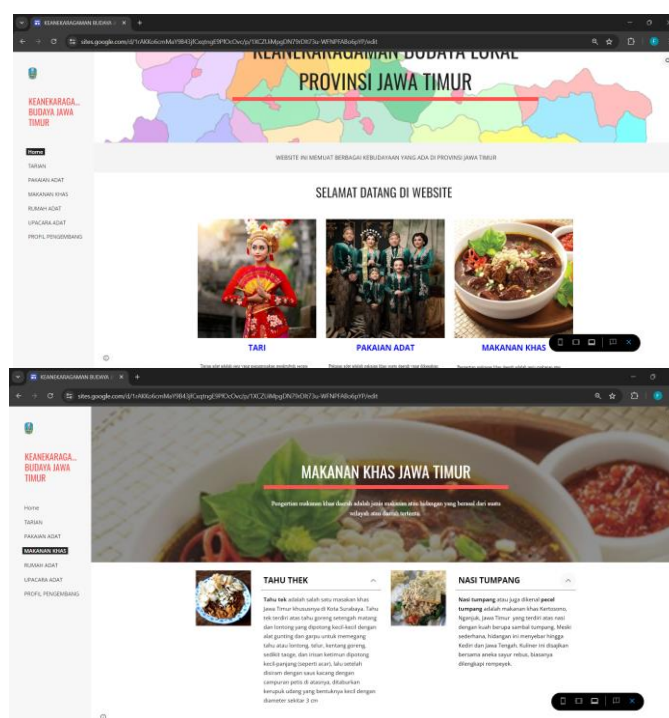
Desain awal multimedia Google Sites dimulai dengan pembuatan prototipe website dan rancangan materi menggunakan Microsoft Word. Tahap berikutnya adalah membangun website di Google Sites dengan mengupload bahan seperti gambar, video, dan deskripsi singkat sesuai draft. Setelah itu, tata letak website dibuat menarik, lalu website dipublikasikan dan diberi nama agar mudah diakses. Pembuatan dan pengelolaan website memerlukan koneksi internet yang stabil.



Gambar 1. Rancangan draft Model Awal

C. Hasil Uji Media Keseluruhan

Pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia berbasis Google Sites untuk materi "Keanekaragaman Budaya Lokal Provinsi Jawa Timur" telah memenuhi berbagai aspek penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan skor sebesar 88% dan 92%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ini dilakukan melalui angket yang berisi aspek-aspek penilaian terkait isi, tampilan, dan fungsi media. Saran dari validator menekankan pentingnya penataan desain yang lebih menarik, konsistensi gambar header, serta peningkatan navigasi agar pengguna lebih mudah mengakses materi dan meningkatkan daya tarik visual media tersebut. Dengan demikian, media ini telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.



Gambar 2. Rancangan Model Final

Uji coba dalam skala terbatas maupun luas memperlihatkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang tinggi. Respons yang diberikan oleh guru dan siswa menghasilkan skor kepraktisan masing-masing sebesar 90% dan 88%, yang dikategorikan sangat praktis. Di sisi lain, capaian ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan hasil menggembirakan, yakni sebesar 81% pada uji coba awal dan 88% pada tahap lanjutan. Temuan ini menunjukkan kontribusi signifikan media terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi "Keanekaragaman Budaya Lokal Jawa Timur." Selain itu, tanggapan dari pengguna menyatakan bahwa media ini mudah diakses, menyenangkan secara visual, dan mendorong

keterlibatan aktif serta semangat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	PA	90.00 / 100	Tuntas
2	AAK	100.00 / 100	Tuntas
3	NSN	60.00 / 100	Tidak Tuntas
4	KNDKP	90.00 / 100	Tuntas
5	HRZ	80.00 / 100	Tuntas
6	YAAI	100.00 / 100	Tuntas
7	VA	90.00 / 100	Tuntas
8	BA	100.00 / 100	Tuntas
9	BO	60.00 / 100	Tidak Tuntas
10	BN	100.00 / 100	Tuntas
11	MA	90.00 / 100	Tuntas
Jumlah skor		990	
Rata-rata		87	
Persentase klasikal		87.2%	

Keterangan: T=Tuntas TT= Tidak Tuntas

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	MVR	100/100	Tuntas
2	LFEF	90/100	Tuntas
3	MKO	60/100	Tidak tuntas
4	ADN	100/100	Tuntas
5	ANQA	100/100	Tuntas
6	MSY	80/100	Tuntas
7	NFM	90/100	Tuntas
8	SF	90/100	Tuntas
9	BAM	60/100	Tidak tuntas
10	CAV	90/100	Tuntas
11	AMA	100/100	Tuntas
12	KFO	90/100	Tuntas
13	MA	80/100	Tidak tuntas
14	SRB	90/100	Tuntas
15	ASSP	90/100	Tuntas
16	KAP	80/100	Tuntas
17	AJS	100/100	Tuntas
18	MKN	100/100	Tuntas
19	DKS	100/100	Tuntas
20	AH	100/100	Tuntas
21	APK	100/100	Tuntas
22	MDSM	90/100	Tuntas
23	MZR	90/100	Tuntas
24	NN	100/100	Tuntas
25	ZOS	90/100	Tuntas
Jumlah skor		2180	
Rata-rata		90%	
Persentase klasikal		88%	

Keterangan: T=Tuntas TT= Tidak Tuntas

Gambar 3. Tabel Uji Coba Terbatas dan Luas Siswa

Dari segi isi dan desain, media ini berupa website yang menampilkan gambar, video, dan deskripsi lengkap tentang keanekaragaman budaya Jawa Timur, seperti tarian adat, pakaian adat, makanan khas, rumah adat, dan upacara adat. Fitur navigasi yang disediakan memudahkan siswa untuk menjelajahi materi sesuai kategori yang diinginkan. Prinsip pengembangan mengikuti prinsip multimedia yang menarik dan interaktif, dengan tampilan yang sederhana namun informatif. Keunggulan utama dari media ini adalah kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti smartphone dan laptop, serta kemampuan mengulang materi kapan saja. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi secara berulang-ulang sesuai kebutuhan.

Namun, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Kelemahan utama meliputi ketergantungan pada jaringan internet karena sifatnya yang online, kapasitas penyimpanan yang terbatas hanya 15 GB, serta kebutuhan keterampilan khusus dalam pengelolaan dan pengembangan media ini. Selain itu, pembuatan media ini memerlukan akun Google Mail dan pengelolaan yang cukup cermat agar konten tetap relevan dan menarik. Kelemahan lain adalah sistem desain yang belum mendukung fitur drag and drop, sehingga pengembangan dan penyesuaian konten membutuhkan keterampilan teknis tertentu. Oleh karena itu, pengembangan media ini harus diimbangi dengan pelatihan dan peningkatan kompetensi pengguna agar manfaatnya dapat optimal.

Faktor pendukung keberhasilan implementasi media ini meliputi minat dan partisipasi aktif siswa, kemudahan akses, serta daya tarik visual

berupa gambar dan video yang mampu menarik perhatian siswa. Banyak siswa yang menyukai konten visual sehingga mereka lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Sebaliknya, faktor penghambat meliputi kebutuhan keterampilan khusus dalam pengelolaan media, kualitas gambar dan video yang harus dijaga agar tetap menarik, serta keterbatasan kapasitas penyimpanan dan jaringan internet yang stabil. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola dan memanfaatkan teknologi secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia Google Sites ini efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Dengan skor validasi yang tinggi, tingkat kepraktisan yang sangat baik, serta hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan, media ini mampu mendukung proses belajar mengajar secara interaktif dan menyenangkan. Pengembangan media ini juga sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan berbasis teknologi yang menekankan pentingnya media yang menarik, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang menampilkan konten keanekaragaman budaya lokal Provinsi Jawa Timur merupakan inovasi edukatif yang menunjukkan tingkat keberterimaan sangat tinggi dari sisi validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validasi oleh ahli media dan materi menghasilkan skor 88% dan 92%, yang berada dalam kategori sangat valid, menandakan bahwa isi dan rancangan media telah memenuhi standar kelayakan pembelajaran. Uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan dan disukai, dengan hasil 90% dan 100%, memperkuat argumentasi bahwa antarmuka dan penyajian kontennya sangat ramah pengguna. Dari segi efektivitas, peningkatan signifikan dalam capaian hasil belajar siswa, yakni 87,2 pada uji terbatas dan 90 pada uji luas, dengan ketuntasan klasikal sebesar 81% dan 88%, menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman secara optimal.

Secara teknis media ini dirancang sebagai situs web interaktif yang memuat beragam unsur budaya lokal seperti tarian, pakaian adat, kuliner tradisional, arsitektur rumah adat, dan ritual upacara, disertai visualisasi dan narasi deskriptif yang memperkaya konteks pembelajaran. Dukungan fitur navigasi yang intuitif serta kompatibilitas akses melalui berbagai perangkat digital menjadikan media ini tidak hanya menarik, tetapi juga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai kondisi kelas. Penelitian ini menyumbang secara teoretis terhadap pengembangan model media pembelajaran berbasis web

yang mengintegrasikan konten lokal, serta secara praktis memberikan referensi implementatif bagi guru dan pengembang pendidikan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pemantik motivasi dan keterlibatan aktif siswa.

Dengan mempertimbangkan hasil yang diperoleh, peneliti merekomendasikan agar media ini diadopsi secara lebih luas dalam pembelajaran tematik, khususnya pada topik kebudayaan. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media ini sebagai strategi inovatif untuk menumbuhkan semangat belajar dan rasa cinta terhadap budaya lokal. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan guna menguji efektivitas media ini dalam konteks yang lebih beragam serta mengembangkan konten interaktif lain yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja rosdakarya.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Zubaidah, E., Guru, P., & Fakultas, S. D. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN LINGKUNGAN KELAS SD (Alternatif Penciptaan Laboratorium SD yang Efektif) UTILISING THE LEARNING MEDIA TO BUILD THE CLASS ENVIRONMENT (Alternative Approach in Developing Effective Elementary School Laboratory). Dalam *Jurnal Prima Edukasia* (Vol. 3, Nomor 1).
- Rasyid Karo-Karo, I. S. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh*.
- Indriyani, L. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA* (Vol. 2, Nomor 1).

- Fadillah, M. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DENGAN PEMANFAATAN MEDIA AUDIO-VISUAL DI KELAS RENDAH. *Pendidikan dan Pengajaran* |, 1. <https://doi.org/10.30596/ijems.v1i>
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Sumarto. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya "Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi."* 1.
- Nursaptini, & Widodo A. (2022). Urgensi Penguatan Pembelajaran IPS di Sekolah dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Dan Keanekaragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1097–1102.
- Kiswahni, A. (2022). De Cive: Peran Masyarakat Majemuk dalam Melestarikan Keanekaragaman Budaya di Indonesia. *De Cive : Jurnal Penelitian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6, 235–243. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive>
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1).
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset*.
- Ambarita, J., Jarwati, S. P. K., & Restanti, D. K. (2021). *Pembelajaran luring*. Penerbit Adab.
- Anggraeni, D. (2022). *KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DAN POTENSI KONFLIK LINTAS BUDAYA: STUDI LITERATUR*

*MENGENAI KONFLIK KEBERADAAN ETNIS TIONGHOA DI
INDONESIA* (Vol. 9, Nomor 1). www.tempo.co

- Angko, N., & Mustaji, F. N. (2017). *Pengembangan bahan ajar dengan model addie untuk mata pelajaran matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1* (1), 1-15.
- Anita Azmi, R., Rukun, K., & Maksum, H. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN. *JIPP, 4*, 303–314.
- Armiyati, L., & Fachrurozi, M. H. (2022). *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Technological pedagogical content knowledge (TPACK) mahasiswa calon guru di Tasikmalaya. 09*(02), 164–176. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i2.52050>
- Azizah, S. N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF AL-QUR'AN DAN AL-HADITS. 6*, 67–79.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD), 7*(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Citra Dewi, N. (2020). PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 1*, 210–216. <https://ejournal.unib.ac.id/diadik/article/view/18149/8554>
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (2021). Alfa Dadi Putra, Hasna Salsabila- Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *ejournal.upi.edu/index.php/JIK, 231–241*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Diana Putri, W., Rukun, K., & Nurhasansyah. (2019). EFEKTIFITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 332–338*.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/21843/13516>

- Eko, M., Saputra, Y., & Effendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Develoment*, 3, 252–257. <https://doi.org/10.38035/rrj.v3i4>
- Fadillah, M. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DENGAN PEMANFAATAN MEDIA AUDIO-VISUAL DI KELAS RENDAH. *Pendidikan dan Pengajaran* |, 1. <https://doi.org/10.30596/ijems.v1i>
- Faujiah, N., Nanda Septiani, S., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: JURNAL TELEKOMUNIKASI, KENDALI DAN LISTRIK*, 3, 81–87. <https://ummaspul.e-journal.id/Jutkel/article/view/5329/2343>
- Fauziyah, S., Ekosusilo, M., & Putra, H. K. (2022). *Penggunaan LMS (Learning Management System) Berbasis Moodle Ditinjau dari Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19*. <http://spada.univetbantara.ac.id/>.
- Hakim, A., & Devi Arifin, S. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 2).
- Hanifah, A. I., Nur, R., & Putra, C. (2021). Pemanfaatan Website Sebagai Media Informasi Desa Kedungdadi Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 1(1), 107–112. <https://jamsi.jurnal-id.com>
- Harsanto, B. (2012). *Panduan E-Learning Menggunakan Google Sites*. Harsanto, Budi. 2012 Panduan E-learning Menggunakan Google Sites. Diambil dari :<http://elearning.fe.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2012/09/Panduan-E-Learning-Menggunakan-Google-Sites.pdf>.20/03/19.
- Indriani, F., & Satrianawati, S. (2018). Evaluasi Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi Berbasis Nilai-Nilai Pancasila Di Sd Negeri Taman Sari Kota Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 143–154.

- Indriyani, L. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA* (Vol. 2, Nomor 1).
- Jantce TJ Sitinjak, D. D., Maman, & Suwita, J. (2020). *ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KURSUS BAHASA INGGRIS PADA INTENSIVE ENGLISH COURSE DI CILEDUG TANGERANG*. 8.
- Kiswahni, A. (2022). De Cive: Peran Masyarakat Majemuk dalam Melestarikan Keanekaragaman Budaya di Indonesia. *De Cive : Jurnal Penelitian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6, 235–243. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive>
- Lathifah, A., & Prastowo, A. (2020). *Limas PGMI : jurnal Pendidikan Dasar Islam ANALISIS PEMBELAJARAN DARING MODEL WEBSITE DAN M-LEARNING MELALUI YOUTUBE PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS 2 SD/MI*. 01, 56–66. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmi>
- Lilis Saniah, S., & Pujiastuti, H. (2021). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III*.
- Listiyani, I., & Salimi, M. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR Analysis of The Use of Google Classroom in Online Learning at Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(2), 187–197. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v24i1.55012>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). ANALISIS BAHAN AJAR. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mardin, H., Handani Uno, A., Despianti, S. R., & Lakutu, D. N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE BAGI GURU SD IT QURRATU 'AYUN KOTA GORONTALO. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 220–224. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i3.3760>

- Mardin, H., & Nane, L. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEPADA GURU MADRASAH ALIYAH SE-KABUPATEN BOALEMO Training To Create And Use Google Sites As A Learning Media For Madrasah Aliyah Teachers In Boalemo District. Dalam *JURNAL ABDIMAS GORONTALO* (Vol. 3, Nomor 2).
- Matematika, P., Sarjanawiyata, U., Yogyakarta, T., & Korespondensi, P. (t.t.). *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA (6 th SENATIK) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FPMIPATI-UNIVERSITAS PGRI SEMARANG Semarang, 11 Agustus 2021 Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV) Rikani * , Istiqomah, Irham Taufiq.* <https://sites.google.com/view/spltvsm>.
- Mulia Roza, Y., Razali, G., Fatmawati, E., Syamsuddin, & Wibowo, G. A. (2023). makanan adat 3 25031-73100-1-SM. *KOMITMEN: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 4, 305–315.
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN 1*. *Jurnal*, 6(1).
- Nuraeni, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research*, 5, 279–284. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4007>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Nursaptini, & Widodo A. (2022). Urgensi Penguatan Pembelajaran IPS di Sekolah dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Dan Keanekaragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1097–1102.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Rasyid Karo-Karo, I. S. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh*.
- Resa Krisnayudha, I. M., Adiarta, A., & Santiyadnya, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF AUTOPLAY DALAM MATERI MENERAPKAN ELEKTRONIKA DASAR PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK NEGERI 1 TEJAKULA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(1).
- Sabono, F. (2017). *KONSEP RUMAH TUMBUH PADA RUMAH ADAT TRADISIONAL DUSUN DOKA, NUSA TENGGARA TIMUR*. 14(1).
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Septiawan, S., & Abdurahman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. *AKSIOMATIK*. <https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/3481/2493>

- Setyari, N. P. W., Bendesa, I. K. G., & Saskara, I. A. N. (2019). PROPORSI ADAT BUDAYA DI BALI DAN PENGARUHNYA TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT LOKAL. *Jurnal Kawistara*, 9(1), 91. <https://doi.org/10.22146/kawistara.36526>
- Solihudin, T. J. (2018). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI PENGETAHUAN FISIKA PADA MATERI LISTRIK STATIS DAN DINAMIS SMA*. 3(2), 51–61.
- Sugiyono, P. D. (2019a). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Dalam *ALFABETA*, cv.
- Sugiyono, P. D. (2019b). Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- Sukmadinata, N. S. (2011). Metode Penelitian dan Pendidikan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Sumarto. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya "Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi."* 1.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja rosdakarya.
- Susilo, B., Efendir, R., & Maizora, S. (2018). Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.11594/bjpmi.01.01.03>
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). *BUDAYA DAN KEBUDAYAAN: TINJAUAN DARI BERBAGAI PAKAR, WUJUD-WUJUD KEBUDAYAAN, 7 UNSUR KEBUDAYAAN YANG BERSIFAT UNIVERSAL*. 5, 782–791.
- Tegeh, I. (2014). Model Penelitian Pengembangan. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tugiman, Santoso, G., Kudori, M., & Arifin. (2023). tarian adat. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02, 41–45.

- wahid abdul. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan prestasi).
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3), 26–40.
<https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- Welong, K. D., Tambingon, H. N., & N J Rotty, V. (2022). Pembelajaran Berbasis Web, Mobile dan Sumber Belajar Digital. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11, 202–206.
<https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2>
- Yulianto, A. (2020). Pengujian Psikometri Skala Guttman untuk Mengukur Perilaku Seksual pada Remaja Berpacaran. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 18(1).
- Yunarti, Y., Ningsih, S., Baturaja Jl Ratu Penghulu No, U., & Sari, K. (t.t.). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web«« (Yelmi Yunarti dan Sulia Ningsih).*
- Yunita Sari, A. I., Sukardi, S., & Masyhuri, M. (2022). Aplikasi Hybrid Learning berbantuan Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 414–423.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.486>
- Zubaidah, E., Guru, P., & Fakultas, S. D. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN LINGKUNGAN KELAS SD (Alternatif Penciptaan Laboratorium SD yang Efektif) UTILISING THE LEARNING MEDIA TO BUILD THE CLASS ENVIRONMENT (Alternative Approach in Developing Effective Elementary School Laboratory). Dalam *Jurnal Prima Edukasia* (Vol. 3, Nomor 1).