

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS GOOGLE SITE PADA MATERI
“KEANEKARAGAMAN BUDAYA LOKAL PROVINSI JAWA TIMUR ” BAGI
SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR”**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PGSD



Oleh:

Fauzie Pangestu Nur Hasan

NPM: 2014060013

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

FAUZIE PANGESTU NUR HASAN

NPM: 2014060013

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTI MEDIA BERBASIS GOOGLE SITE PADA
MATERI “KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA ” BAGI SISWA
KELAS 4 SEKOLAH DASAR”**

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia ujian/siding skripsi prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 2025

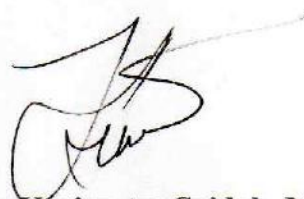
Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

NIDN.071028092

Pembimbing II



Dr. Karimatus Saidah, M.Pd

NIDN.0710039103

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

FAUZIE PANGESTU NUR HASAN

NPM: 2014060013

Judul:

**PENGEMBANGAN *MULTI MEDIA* BERBASIS *GOOGLE SITE* PADA
MATERI “KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA ” KELAS 4
SDN 2 SIDOREJO KEC.SAWAHAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2025

Dan dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------|
| 1. Ketua | : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Ita Kurnia, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd |



Mengetahui,



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN.0024086901

PERNYATAAN

yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Fauzie Pangestu Nur Hasan
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tgl Lahir : Kediri/ 09 September 1999
NPM : 2014060013
Fakultas/Prdi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan ini bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Multi Media* Berbasis *Google Site* Pada Materi “Keanekaragaman Budaya Indonesia ” Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” adalah benar-benar hasil karya sendiri. Kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi di dalam karya yang saya buat ini.

Demikian pernyataan yang saya buat, dengan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun, serta saya bersedia mendapat sanksi jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Kediri, 11 Juli 2025

Yang Menyatakan



Fauzie Pangestu Nur Hasan

NPM. 2014060013

MOTTO

"Keberhasilan Adalah Perjalanan Panjang Dari Satu Kegagalan Ke Kegagalan Berikutnya
Tanpa Kehilangan Semangat." - **Winston Churchill**

“Maka Bersabar Itu Cantik (Terbaik Bagimu)” – **Q.S Yusuf ayat 18**

Ilmu, skill dan karakter merupakan 3 pilar utama seseorang – **Seth Gotlin**

“Barang Siapa Yang Menghendaki Dunia, Maka Harus Memiliki Ilmu, Barang Siapa Yang
Menghendaki Akhirat, Maka Harus Memiliki Ilmu Dan Barang Siapa Yang Menghendaki
Keduanya (Dunia-Akhirot), Maka Harus Memiliki Ilmu” – **Ahli Ilmu Zaman Nabi**

“Dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah SWT, Maka Allah SWT akan
mencukupinya” – **Q.S. Tholaq ayat 3**

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya kepada saya, yang menjadi sandaran utama untuk saya berdo'a agar senantiasa mendapatkan kemudahan dan kebarokahan dalam urusan saya
2. Bapak saya Yupi Eko dan ibu saya Winarti yang senantiasa membimbing, memotivasi dan mendo'akan saya untuk menyelesaikan studi sampai sarjana.
3. Adik saya tersayang Rohmat Sani Prodi Penjaskesrek UNP PGRI Kediri yang selalu membantu dalam segala urusan.
4. Saudara-saudara dan segenap keluarga besar yang telah mendoakan serta memotivasi untuk tetap semangat dalam menyelesaikan studi sampai memperoleh gelas sarjana.
5. Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd dan Ibu Dr. Karimatus Saidah, M.Pd yang telah sabar membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi dan memotivasi saya supaya lebih rajin untuk bimbingan.
6. Seluruh Dosen UNP Kediri yang telah memberikan kebarokahan ilmu dalam menempuh gelar S1 saya di UNP Kediri.
7. Teman dekat saya tanpa terkecuali yang sudah memotivasi dan membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
8. Kakek Alm Suparlan dan Nenek Khotijah yang selalu memberikan nasihat kehidupan untuk terus melangkah dan menyelesaikan apa yang sudah diawali.

RINGKASAN

Fauzie Pangestu Nur Hasan : Pengembangan MultiMedia Berbasis *Google Site* pada Materi “Keanekaragaman Budaya Lokal Jawa Timur” bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : *Google Sites*, Media Pembelajaran, Budaya Lokal, IPAS, Sekolah Dasar, ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran konvensional di kelas sering kali membuat siswa bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran menjadi tidak efektif dan interaksi antara guru dan siswa pasif. Banyak siswa yang kesulitan memahami materi, seperti yang terlihat pada hasil evaluasi harian dan ujian tengah semester pada materi “Keanekaragaman Budaya Indonesia”. Sebanyak 9 siswa tidak dapat menerima pembelajaran guru secara konvensional, dan hanya 3 siswa yang dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil nilai siswa pada materi “Keanekaragaman Budaya Lokal Jawa Timur”. Penelitian ini bertujuan untuk (1)mendeskripsikan bagaimana kevalidan *google sites* pada materi keanekaragaman budaya lokal Jawa Timur, (2)mendeskripsikan bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran *google site* pada guru dan siswa (3) mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran bagi siswa.

Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Tahap pengumpulan data dilakukan melalui, wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi dan angket kepada guru dan siswa guna mengetahui kondisi nyata serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap desain dilanjutkan dengan merancang *prototipe* media *google sites* yang memuat konten visual, video, kuis interaktif, dan informasi mengenai keanekaragaman budaya Jawa Timur. Tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan media secara utuh, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia berbasis *google sites* ini (1)sangat valid dengan rata-rata 88% pada uji validitas media dan 92% pada uji validitas materi, (2)pada uji kepraktisan dikatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase 90% pada angket kepraktisan guru uji coba terbatas dan rata-rata persentase 100% pada angket kepraktisan guru uji coba luas, pada angket kepraktisan siswa uji coba skala terbatas memperoleh hasil 84,5% dengan kriteria sangat praktis dan angket kepraktisan siswa uji skala luas memperoleh hasil 88% dengan kriteria sangat praktis, (3)serta sangat efektif dengan rata-rata 87,2% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas.

Kesimpulan dalam penelitian ini multimedia *google sites* berbasis “Keanekaragaman Budaya Lokal Provinsi Jawa Timur” Bagi kelas 4 Sekolah Dasar layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS GOOGLE SITE PADA MATERI “KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA ” KELAS 4 SDN 2 SIDOREJO KEC.SAWAHAN**”. Ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

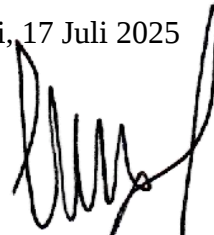
Skripsi ini merupakan pertanggung jawaban penuli untuk menempuh Strata 1 (S1). Tersusun skripsi ini berkat usaha maksimal penulis dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri dan selaku validator media pembelajaran;
4. Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd selaku pembimbing I yang senantiasa memberi arahan, bimbingan dan motivasi;
5. Ibu Dr.Karimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa arahan, bimbingan dan motivasi;
6. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku validator materi;
7. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa;
8. Ibu Kartika W. Subroto selaku Kepala Sekolah SDN 2 Sidorejo yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian;
9. Ibu Endang Tri Suryaningsih Selaku Kepala Sekolah SDN 2 Sawahan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian;
10. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberi do’a, motivasi, arahan dan dukungan moral serta materi
11. Saudara-saudara penulis yang selalu mendukung dan memotivasi untuk menyelesaikan Pendidikan hingga sarjana.

12. Rekan-rekan di UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD Angkatan 2020 yang selalu memberikan semangat dan dalam ; dan
13. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan. Dengan demikian, diharapkan Skripsi/Tugas Akhir dapat bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 17 Juli 2025



FAUZIE PANGESTU NUR HASAN
NPM : 2014060013

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
B. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Media Pembelajaran Berbasis Web	17
3. <i>Google Sites</i>	20
4. Kebudayaan.....	22
5. Keanekaragaman Budaya Indonesia	24
C. Kerangka Berfikir	27
BAB III	28
METODE PENELITIAN.....	28

A. Model/ Pendekatan Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	29
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	30
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	31
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	31
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	31
C. Desain Pengembangan	31
1. Desain Tampilan (Visual Interface Design).....	32
2. Komponen utama media	32
3. Fitur yang diperlukan.....	33
D. Tempat Dan Waktu Pengembangan.....	34
1. Lokasi Penelitian.....	34
2. Waktu penelitian	34
3. Subjek Penelitian	35
E. Instrumen Penelitian.....	35
1. Pengembangan instrumen.....	35
2. Validasi instrumen	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Wawancara.....	42
2. Angket.....	42
3. Tes.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	43
1. Tahapan – Tahapan Analisis Data	43
H. Metode, Uji Coba Dan Validasi Produk	47
1. Metode	47
2. Uji Coba.....	47
3. Validasi Produk.....	48
BAB IV	50
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	50
1. Deskripsi Hasil Lapangan	50
2. Deskripsi hasil studi pendahuluan.....	50
B. Data Uji Coba	51

1. Data kevalidan	51
2. Data kepraktisan.....	54
3. Data keefektifan	59
C. Analisis Data.....	62
1. Deskripsi Kevalidan.....	62
2. Deskripsi kepraktisan.....	64
3. Deskripsi keefektifan	66
D. Revisi Produk.....	68
1. Desain Awal Media.....	68
2. Desain Akhir Media	70
E. Kajian Produk	71
1. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Multimedia berbasis <i>google site</i>	71
2. Spesifikasi Multimedia berbasis <i>google site</i>	73
3. Prinsip prinsip, keunggulan dan kelemahan model.....	74
4. Faktor pendukung dan penghambat implementasi model.....	75
BAB V.....	77
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	77
A. SIMPULAN	77
B. IMPLIKASI	78
1. Implikasi teoritis	78
2. Implikasi Praktis	78
C. SARAN.....	78
1. Bagi Guru.....	78
2. Bagi Peserta Didik	78
3. Bagi Praktisi Pendidikan	78
4. Bagi Kepala Sekolah	79
5. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan.....	10
Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media	36
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi	37
Tabel 3. 3 Angket Kepraktisan Respon Guru.....	38
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Respon Siswa	39
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal Posttest.....	40
Tabel 3. 6 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	41
Tabel 3. 7 Skala skor penilaian	43
Tabel 3. 8 Kategori hasil validitas.....	44
Tabel 3. 9 Skor Kriteria penilaian	45
Tabel 3. 10 Kriteria penilaian kepraktisan.....	45
Tabel 3. 11 Pedoman penilaian standar ketuntasan.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE Sumber: (Anglada, 2017)	28
Gambar 4. 1 Gambar Saran Ahli Media	62
Gambar 4. 2 Gambar Saran Ahli Materi	63
Gambar 4. 3 Desain Halaman Utama	69
Gambar 4. 4 Tahap Pengisian Materi	69
Gambar 4. 5 Menambahkan Tombol Untuk Menuju Materi.....	70
Gambar 4. 6 Mengisi Halaman Dengan Gambar Atau Video Dan Deskripsi Singkat Tentang Gambar Atau Video.	70
Gambar 4. 7 Gambar Tampilan Awal Dengan Tombol Dan Navigasi Pada Materi	71
Gambar 4. 8 Tombol Navigasi Yang Terletak Disebelah Kiri Dibawah Logo “Jawa Timur ” Dan Tulisan “Keanekaragaman Budaya Jawa Timur”.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan IPTEK apabila di jabarkan sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi di masa kini memiliki laju peningkatan yang sangat cepat serta mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Kemajuan ini salah satunya sangat berdampak terhadap dunia pendidikan. Dalam penggunaan IPTEK, Pendidikan dapat menjangkau informasi yang begitu luas. Dengan penggunaan IPTEK pada bidang pendidikan mendukung sebuah metode TPACK (*Technology Pedagogical Content Knowledge*) yang akan mengkolaborasikan IPTEK dengan metode TPACK yang sesuai dengan kebutuhan pada satuan pendidikan.

Menurut Armiyati & Fachrurozi, (2022) “TPACK (*Technology Pedagogical Content Knowledge*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari empat kompetensi utama pendidik yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, social serta professional”. Dengan adanya TPACK ini mendukung paradigma pendidikan baru yaitu pendidikan yang menggunakan teknologi tepat guna dengan penyesuaian kurikulum dan pola pendidikan yang berlaku pada sekolah tersebut.

Menurut Resa Krisnayudha dkk., (2019) “pendidikan merupakan salah satu langkah bertujuan untuk mengubah kepribadian atau tingkah laku seseorang maupun kelompok orang guna mendewasakan pikiran melalui kegiatan pelatihan dan pengajaran”. Menurut Eko dkk., (2021) menjabarkan “bahwasanya pendidikan suatu proses dalam meningkatkan perkembangan dan kemajuan serta memajukan mutu diri ataupun potensi pada seseorang. Untuk mencapai tujuan pendidikan, partisipasi aktif dan keterlibatan yang efektif dalam proses pembelajaran merupakan suatu keharusan”. Berdasarkan pendapat diatas maka, Pendidikan merupakan suatu proses sistematis dan berkelanjutan yang diinisiasi oleh masyarakat dan pemerintah melalui aktivitas pedagogis formal di institusi pendidikan maupun informal di luar institusi, yang berlangsung sepanjang siklus hidup individu. Proses ini bertujuan untuk memberdayakan peserta didik agar memiliki kompetensi yang relevan untuk berpartisipasi secara adaptif dan efektif dalam berbagai konteks sosial di masa depan. Kualitas pendidikan yang sesuai dapat meningkatkan kualitas peserta didik.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dengan menimbulkan interaksi guru terhadap peserta didik, antar peserta didik, dan antara sumber belajar guna mencapai tujuan tertentu ini merupakan arti dari pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan sekolah-sekolah sekarang lebih modern dengan mengikuti perkembangan zaman dan informasi. Pembelajaran juga berkaitan langsung dengan pola interaksi antara sesama manusia. Pola interaksi manusia ini tidak akan terbatas oleh ruang dan waktu seiring dengan perkembangan penemuan dalam sebuah inovasi pembelajaran. Interaksi sesama manusia ini juga dipelajari oleh siswa-siswi di sekolah atau di ruang kelas.

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial dan alam yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan berbagai hal yang dapat mempengaruhi permasalahan sehari-hari masyarakat sekitar. IPAS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu pengetahuan alam yang dikolaborasikan dengan ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya di zaman sekarang. IPAS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu pengetahuan alam yang dikolaborasikan dengan ilmu sosial.

Tujuan utama pembelajaran IPAS menurut Rahmayati & Prastowo, (2023) menuturkan bahwa “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah alam dan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dari segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat”.

Berdasarkan tujuan IPAS tersebut, maka dilakukanlah observasi untuk mengetahui pembelajaran IPAS di SDN 2 Sidorejo Kec. Sawahan yang diterapkan oleh para guru di SD tersebut. Hasil observasi peneliti menemukan bahwasanya guru memberikan pembelajaran hanya bersumber pada buku cetak atau LKPD saja. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa guru di SD tersebut belum mampu membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini diperkuat dengan penggunaan kit media pembelajaran yang tidak digunakan dan tidak ada

penggunaan atau penerapan media pembelajaran pada kalangan guru dalam pembelajaran di kelas, apalagi media yang berbasis teknologi. Dengan keterbatasan kemampuan guru akan pengetahuan dalam memfasilitasi siswa belajar mandiri, maka perlunya penggunaan teknologi sebagai fasilitas yang dibutuhkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan menggunakan teknologi dapat mempermudah belajar siswa di rumah atau diluar kelas (belajar secara mandiri).

Dengan penerapan metode konvensional ini, pembelajaran di kelas akan monoton atau tidak berkesan. Dengan ini siswa akan menjadi bosan dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan saja. Rasa bosan yang semakin tinggi mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan. Bahkan, sebagian dari siswa cenderung mencari kesibukan sendiri dengan caranya sendiri. Ini akan menjadikan pembelajaran yang dilakukan tidak efektif dan cenderung hanya 1 arah komunikasi. Jika seperti ini terus menerus akan mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi pasif serta ilmu yang disampaikan tidak bisa diterima penuh oleh siswa. Maka, hasil belajar siswa akan menurun.

Hal tersebut dibuktikan dengan nilai evaluasi yang mereka dapatkan. Banyak siswa yang nilainya ada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai evaluasi harian pada materi “Keanekaragaman Budaya Indonesia” ditemukan beberapa siswa mengalami kesulitan dengan banyaknya keanekaragaman budaya Indonesia. Sebanyak 14 siswa enggan ini menemukan bahwa dengan tanpa media siswa yang dapat menerima pembelajaran guru hanya sebesar 9-15%. Sedangkan, siswa yang tidak dapat menerima pembelajaran guru secara konvensional yaitu 80% dibuktikan dari hasil ujian Tengah semester pada siswa pada materi “keanekaragaman budaya indonesia” tersebut.

Padahal, siswa perlu memahami mata pelajaran IPAS dengan materi “Keanekaragaman Budaya Indonesia”. Perlunya siswa belajar tentang “Keanekaragaman Budaya Indonesia” adalah mengetahui bahwa Indonesia merupakan negara dengan budaya yang banyak sehingga keanekaragaman budaya yang telah ada saat ini perlu kita lestarikan dan adanya mengenalkan budaya Indonesia ini akan menambah cinta kepada tanah air serta bangga menjadi bagian dari masyarakat Indonesia yang majemuk. Hal ini, menunjukkan bahwa materi

“keanekaragaman budaya indonesia” ini perlu dipelajari oleh siswa sekolah dasar sebagai mengenalkan budaya Indonesia dan cinta kepada tanah air Indonesia.

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi oleh peneliti. Maka, perlu adanya sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan menggunakan media teknologi akan mendorong pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Keberadaan media merupakan suatu kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Septiawan & Abdurahman (2020) Media merupakan instrumen fasilitatif yang mengakselerasi realisasi tujuan pendidikan formal. Dalam konteks pembelajaran, media berperan dalam transmisi pesan secara komprehensif serta berkontribusi dalam resolusi kendala yang dihadapi pendidik dan peserta didik selama proses belajar. Implementasi media dalam pembelajaran berpotensi menstimulasi aktivitas dan partisipasi peserta didik secara signifikan.

Penggunaan media dalam pembelajaran memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik dalam memahaminya secara efektif. Implementasi media pembelajaran memberikan sejumlah keuntungan, antara lain: 1) Meningkatkan atensi peserta didik yang berimplikasi pada peningkatan motivasi belajar, 2) Menyajikan materi ajar dengan lebih ringkas dan jelas, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik serta memperkuat penguasaan materi secara komprehensif , 3) Mendiversifikasi metode pembelajaran, tidak terbatas pada komunikasi verbal satu arah dari pendidik, 4) Meningkatkan frekuensi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dalam jurnal yang berjudul “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar” oleh wahid abdul (2018)

Spektrum media pembelajaran berbasis teknologi yang telah mengalami pembaruan sangat luas, mencakup format multimedia luring maupun daring. Dengan memanfaatkan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), pengemasan media pembelajaran dalam bentuk video, audio, teks, atau kombinasinya kini dapat diakses secara daring. Salah satu representasi media pembelajaran berbasis teknologi adalah *WEB*.

WEB merupakan kumpulan dari beberapa kumpulan *website* yang saling terhubung atau diakses melalui pengunjungan halaman dari sebuah *WEB* dengan

memakai *browser* yang terhubung ke jaringan internet menurut Hanifah dkk., (2021). *Website* memiliki variasi jenis yang tidak terbatas, termasuk platform pendidikan, media sosial, berita, dan lain-lain. Beragam pula platform untuk membangun *Website*, seperti *WordPress*, *Blogger*, *Weebly*, *Google Sites*, dan sebagainya. Namun, dalam konteks situs pendidikan, *Google Sites* menonjol sebagai platform pembuatan *Website* yang sangat praktis dan interaktif.

Google Sites adalah salah satu dari bermacam jenis *website* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembuatan bahan ajar terkadang merupakan kendala atau tantangan berat bagi guru untuk memahami dan meningkatkan kemampuan Yunarti dkk.,(2018). Oleh sebab itu, implementasi *Google Sites* diharapkan mampu memotivasi guru untuk belajar IPAS dan dapat memahami konsep IPAS dengan benar.

Menurut Harsanto, Panduan E-Learning menggunakan google site, (2012) dalam artikelnya Citra Dewi, (2020) menjelaskan bahwa “*Google Sites* memiliki arti sebagai bagian produk *google* yang digunakan untuk alat dalam memproduksi situs”. Menurut Mardin & Nane, (2020.) “*Google Sites* adalah *software* yang diciptakan oleh *google* dan dapat dimanfaatkan untuk memproduksi berbagai jenis *website* dengan cara menyatukan informasi ke satu lokasi ke lokasi yang lain”. *Google Sites* dapat disebarluaskan berdasarkan kebutuhan penggunaanya. Selain itu, *Google Sites* bisa dipakai menjadi media pembelajaran bersifat jarak jauh dan bisa dikunjungi. Selagi ada jaringan internet, *Google Sites* ini dapat diakses dengan cara mudah dimanapun dan kapanpun.

Penelitian dari Taufiq dkk., (2021) tentang pengembangan media pembelajaran *Google Sites* di pelajaran matematika dengan materi “Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel” menghasilkan validasi yang baik, serta mendapatkan respon dari para peserta didik yang memiliki nilai skor rata-rata 3,6 serta sebanyak 92% peserta didik menjadi tertarik mengikuti pembelajaran tersebut. penelitian tersebut juga menggunakan jenis penelitian RnD (*research and development*) dengan menggunakan model pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Dengan menggunakan pendekatan ADDIE ini setiap tahapan dari ADDI (*analyze, design, develop, implementation*) ini selalu melalui tahapan evaluasi (*evaluation*) untuk menghasilkan produk pengembangan yang

sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam setiap langkah ada evaluasi diharapkan dengan selesainya penelitian ini produk bisa digunakan dengan baik oleh guru, praktisi, dan siswa dalam mengajarkan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang, hasil observasi dan hasil wawancara pada guru di SDN 2 Sidorejo serta diperkuat dengan temuan nilai ujian Tengah semester siswa yang berada dibawah KKM maka, peneliti menemukan bahwa tidak adanya penggunaan media yang berbasis teknologi dan nyaris tidak ada. Maka, berdasarkan hal yang sudah dijelaskan di atas dan kebutuhan pada pembuatan media, peneliti beranggapan perlu dilaksanakan penelitian *Google Sites* yang diterapkan dalam pembelajaran pada materi “Keanekaragaman Budaya Indonesia”. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk membuat penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Berbasis Google Site Pada Materi “Keanekaragaman Budaya Lokal Provinsi Jawa Timur ” Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang timbul dari hasil observasi di sekolah dasar : 1) model pembelajaran yang disajikan oleh guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi keterbatasan ilmu pengetahuan dan sumber belajar siswa hanya terdapat pada buku yang sudah dibaca oleh siswa pada materi “Keanekaragaman Budaya Indonesia”; 2) belum adanya guru yang mampu memberikan inovasi dalam pembelajarannya dengan menerapkan teknologi digital kepada siswa; 3) SDM yang dimiliki oleh guru masih terbatas sehingga untuk membuat inovasi pembelajaran dengan menggunakan media teknologi digital masih cenderung rendah; 4) keterbatasan E-modul, infografis, media interaktif serta E-LKPD pada siswa belum tersedia untuk sumber belajar dan berlatih secara mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan model pembelajaran untuk memanfaatkan media pembelajaran *Google Sites* yang ada di dalam materi “Keanekaragaman Budaya Indonesia”. *Google Sites* dapat membantu siswa belajar mandiri maupun belajar sambil mencari informasi yang diperlukan. Dengan pembuatan media

pembelajaran *Google Sites* yang akan digunakan untuk penelitian dalam rangka mengetahui tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa serta mengenalkan media google site kepada guru sebagai media yang lebih mudah dan efisien digunakan dimana-mana. Penggunaan *google site* akan mendukung pengembangan E-Modul, infografis, media interaktif, E-LKPD dan evaluasi pembelajaran dalam penggunaan *Google Site* sebagai sarana belajar. Dengan pendekatan saintifik yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar disekolah maupun di rumah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang dicari Pemecahannya pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan dari media pembelajaran *google sites* di sekolah dasar SDN 2 Sidorejo ?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *google sites* untuk siswa sebagai media belajar mandiri ?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *google sites* bagi guru dan siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini yaitu.

1. Untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *google site* untuk diterapkan kepada siswa siswi sekolah dasar SDN 2 Sidorejo
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *google site* untuk guru dan siswa dalam pembelajaran
3. Untuk mengetahui efektifitas media *google site* untuk diterapkan pada guru dan siswa

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengakselerasi inovasi dalam pembelajaran, sehingga memunculkan pendekatan yang lebih atraktif dan progresif. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam ranah pembelajaran IPAS, khususnya dalam

pengembangan produk berbasis platform *google sites*. Proses evaluasi akan melibatkan respons dari pendidik dan peserta didik sebagai pengguna utama.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan mampu berguna untuk bermacam pihak, antara lain:

- a. Bagi seorang peneliti: Mampu menyumbangkan pengalaman ataupun wawasan terkait bagaimana pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, terkhusus pelajaran IPAS.
- b. Bagi seorang pendidik atau guru: Mampu menyumbangkan wawasan atau referensi terkait bagaimana pemanfaatan bidang teknologi. Dan memotivasi guru agar lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang variatif.
- c. Bagi seorang peserta didik: Mampu membuat keadaan dan inovasi baru pada pembelajaran serta penilaian. Dapat menumbuhkan minat, keiginan, dan semangat dalam pembelajaran.
- d. Bagi sebuah sekolah: Dapat dijadikan arahan untuk mampu menyempurnakan kualitas dari pendidikan khususnya pada pelaksanaan proses pembelajaran IPAS

DAFTAR PUSTAKA

- 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.com
- 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., & Fachrurrozi, 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/diadi/article/view/18149/8554>
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (2021). Alfa Dadi Putra, Hasna Salsabila-Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi. *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, Budi. 2012 *Panduan E-learning Menggunakan Google Sites*.
- 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.
- Jubaidah, S., & Rizki Zulkarnain, M. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *LENTERA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/jpl/article/view/1183/593>
- Karisma Putri, N., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. *PSEJ : Physics and Science Education Journal*, 1(3), 133–143. <https://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojs/index.php/psej/article/view/1033>
- 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. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v1i1.21960>
- 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/spltvmsa>.
- 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*
- 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.
- Somang, I. M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.
- Sugiyono, P. D. (2019). 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., & Putria, 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>
- Syahrani, 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).