



Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google sites* pada pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar

Salwa Sayidina Kansa ✉, Universitas PGRI Madiun
Ayun Nafi'ah Rhesnandya Surya, Universitas PGRI Madiun
Nita Ayu Saputri, Universitas PGRI Madiun
Ariyani, Universitas PGRI Madiun
Arlangga Ridho Aruliansyah, Universitas PGRI Madiun
Hafsa Dimala Rengiwur, Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual
Liya Atika Anggrasari, Universitas PGRI Madiun

✉ salwa.sayidina2018@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* sebagai tools pembuatan situs. Kemudian dilakukan uji validasi media untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada pembelajaran IPA bagi sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah atau tahap yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi atau pengamatan, dan kuisioner (angket). Hasil uji validasi oleh dua validator, yakni validator ahli media dan validator ahli materi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* layak untuk diujikan dengan beberapa revisi atau perbaikan. Setelah tahap uji, respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran juga diperlukan untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Website*, *Google Sites*, IPA



PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era industri 4.0 berkembang begitu cepat dan mendorong adanya transformasi digital perkembangan melalui teknologi. Era ini dikenal sebagai era digital (Alami, 2020). Kemajuan teknologi yang terus berlangsung dengan pesat ini akan terus menciptakan pola baru dalam pembelajaran dan mendorong adaptasi yang cepat. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga merupakan tuntutan di era global (Rijal & Jaya, 2020). Salah satunya, unsur penting pendidikan dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti alur perkembangan teknologi adalah media pembelajaran.

Di era digital ini, seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat efektif, efisien, inovatif, dan selaras dengan teknologi, untuk menunjang proses penyampaian kegiatan belajar mengajar. Pendidik perlu memiliki literasi teknologi, yaitu kemampuan memahami dan menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini dikarenakan keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Menurut (Mukti et al., 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran yang baik dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sehingga terjadi proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang dibuat dapat memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini. Beberapa manfaat penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan yang disebutkan oleh (Taufik et al., 2018), antara lain informasi yang selalu update tanpa ada batasan waktu sehingga pembelajaran dapat diakses kapanpun dan dimanapun, kemudahan dalam mendapatkan sumber belajar yang lengkap karena beragam informasi dan materi pelajaran tersedia secara online, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, kualitas pembelajaran menjadi lebih terukur dan terstandar, dan meningkatkan hasil belajar (*learning outcomes*) baik secara kuantitas maupun kualitas.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang efektif adalah *Website*. *Website* sangat cocok digunakan sebagai alternatif pilihan media pembelajaran. Menurut (Uno & Ma'ruf, 2016), media pembelajaran berbasis *website* merupakan salah satu cara mengoptimalkan teknologi dalam pendidikan, di mana penggunaan *website* sebagai alat untuk kegiatan belajar-mengajar dengan memanfaatkan jaringan internet. Media pembelajaran berbasis web adalah sebuah inovasi yang memiliki dampak signifikan dalam mengubah cara pembelajaran dilakukan. Media pembelajaran berbasis *website* juga mendukung integrasi pembelajaran *online* dan tatap muka bagi guru. Ini juga memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, meningkatkan variasi, interaktif, dan inovatif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan prestasi siswa (Rahman et al., 2020). Media pembelajaran berbasis *website* ini mudah untuk diakses dan cepat tanpa menguragi makna dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan landasan penting untuk mengenalkan konsep-konsep dasar IPA kepada siswa. Konsep-konsep ini kemudian dihubungkan secara kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mereka (Kumala, 2016). Melalui pembelajaran IPA, siswa diberikan kesempatan untuk mencari tahu tentang alam, melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan dan lingkungan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan objektif. Pembelajaran IPA memberikan bekal yang bermakna bagi siswa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka (Prananda, 2021)

Hasil analisis kebutuhan terkait permasalahan yang selama ini terjadi dalam pembelajaran di SD diperoleh, bahwa siswa masih sulit memahami materi pembelajaran yang ada, karena konsep-konsep IPA yang abstrak, yang membutuhkan penalaran dan pemahaman, buku yang ada di sekolah terkadang tidak cukup detail menjelaskan; aktivitas pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif, metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dimana siswa hanya berfokus pada penyampaian teori tanpa adanya aktivitas interaktif, sehingga membuat kehilangan minat dan motivasi, cepat merasa bosan dan lelah dalam belajar di kelas; dan kurangnya akses terhadap materi dan fasilitas yang memadai sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran, sehingga kurang maksimal juga dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian masalah di atas, sehingga perlu adanya dorongan pembaharuan dalam pembelajaran agar pembelajaran yang mudah digunakan, interaktif, dikemas dengan lebih menarik dan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi (H. P.S. Muttaqin et al., 2021). Media pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan solusi atas masalah tersebut dalam pembelajaran. Saat ini banyak *platform* digital yang dapat digunakan dalam pembuatan *website*, salah satunya yaitu *Google Sites*. Menurut (Ferismayanti, 2020), *Google Sites* merupakan salah satu alat untuk membuat *website* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. *Google Sites* memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan secara cepat, karena pengguna dapat menggabungkan berbagai file lampiran serta informasi google lainnya, seperti seperti *google docs, sheet, form, calendar, awesome table*, dan lain sebagainya, dalam satu tempat yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Google Sites* juga bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun *google*. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA diperlukan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* yang menarik dan mudah dalam menunjang proses belajar bagi siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Metode ini adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan hasilnya melalui proses penelitian, perencanaan, produksi, dan pengujian kelayakan atau keefektifan produk yang telah dihasilkan agar dapat berfungsi di masyarakat luas dengan baik (Winarni, 2018). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada pembelajaran IPA kelas V yang dapat memudahkan siswa dan juga guru dengan media yang baru, inovatif serta menarik. Media pembelajaran ini berbentuk *website* yang menjadikan berbagai aktifitas pembelajaran dan informasi menjadi satu dalam satu *website*.

Model penelitian pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE. Model ini tepat digunakan dalam pengembangan media pada penelitian ini karena model ADDIE paling umum digunakan untuk pengembangan instruksional (Cahyadi, 2019). Serta dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti bahan ajar, model, metode, strategi, dan media pembelajaran. Selain itu, model ADDIE dikemas dengan sederhana dalam prosedurnya, namun sistematis. Model ADDIE mempunyai lima langkah atau tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Data yang diperoleh dalam penelitian ini masih berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil analisis kebutuhan, wawancara, kritik (masukan) dan saran dari para ahli

media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar diperoleh melalui langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap awal dalam penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui studi literatur, observasi atau pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan analisis kebutuhan dan karakteristik guru serta siswa. Dalam tahap ini ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti akan melakukan analisis materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum. Kemudian melakukan analisis alat dan pembuatan media yakni sebuah situs pembuatan *website* yang merupakan bagian dari produk yang dibuat oleh *google* yang bernama *Google Sites* yang dapat diakses pada link atau alamat berikut: <https://sites.google.com/>.

Tahap Perancangan (*Design*). Tahap yang kedua yaitu perancangan atau perencanaan produk. Dalam tahap ini peneliti mulai merancang media dan materi yang akan dikembangkan ke dalam media *Google Sites*. Mulai dari pembuatan desain dengan menentukan konsep *background*, membuat *storyboard* untuk mempermudah konsep yang akan dibuat dalam media, konsep tata letak, isi materi dan gambar-gambar pendukung lainnya.

Tahap Pengembangan (*Development*). Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar disajikan dalam desain pengembangan atau *storyboard* sebagai berikut:

<i>Scane</i> (Elemen)	<i>Sequence</i> (Urutan)	<i>Notes</i> (Catatan)	<i>Board</i> (Isi Slide)
--------------------------	-----------------------------	---------------------------	-----------------------------

1.	Judul slide (Halaman Pertama)	<p>Gambar disamping adalah tampilan awal saat kita membuka link.</p> <p>Gambar 1.1. Dimana, pada bagian pojok kiri atas terdapat keterangan Media Pembelajaran IPA. Dibagian atas, kita menemukan beberapa menu. Pertama, ada menu Home, fungsinya adalah mengembalikan ke halaman pertama (Tampilan awal). Kedua, menu Petunjuk Penggunaan, berisi langkah-langkah</p>	 <p>The image shows a digital learning interface. At the top, there is a navigation bar with the text 'Media Pembelajaran L.' and several menu items: 'Home', 'Petunjuk Penggunaan', 'Profil Pengembang', and 'Lupa'. Below the navigation bar is a large, colorful illustration of various animals in a savanna setting, including a giraffe, a lion, a zebra, a hippo, and a bird. Overlaid on this illustration is the main title 'Klasifikasi Jenis Hewan Berdasarkan Makanannya' in large, white, bold letters.</p> <p style="text-align: center;">Gambar 1.1</p>
----	-------------------------------	--	--

		<p>menggunakan <i>website</i>. Ketiga, menu Profil Pengembang, berisi seputar identitas (informasi) tim penulis.</p> <p>Keempat menu Lainnya, terdapat beberapa opsi atau bisa dikatakan sebagai daftar isi dari isi <i>website</i> antara lain : Komponen inti pembelajaran, Materi, Video pembelajaran, LKPD, dan Evaluasi.</p> <p>Selanjutnya, jika kita menarik ke bagian bawah ada tampilan seperti gambar 1.2. Dimana, disini kita menampilkan menu dari <i>website</i>, supaya siswa lebih mudah mengakses apa yang ingin mereka pelajari.</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 1.2</p>
2.	Petunjuk Penggunaan (Halaman Kedua)	Halaman kedua memuat konten petunjuk atau langkah-langkah dari penggunaan <i>website</i> secara rinci dan didesain sedemikian rupa agar siswa mudah memahami cara penggunaan	

		<i>website</i> <i>ini.</i>	
--	--	-------------------------------	--

			<p>Ketika memasuki tampilan laman pertama "HOME", terdapat ikon-ikon yang dapat dipilih untuk memasuki portal sesuai dengan ikon tersebut.</p>
3.	Profil Pengembang (Halaman Ketiga)	Halaman ketiga, siswa dapat mengenal dan mengetahui identitas siapa saja yang merancang <i>website</i> ini.	

			
4.	Komponen Inti Pembelajaran (Halaman Keempat)	<p>Halaman Keempat ini memuat apa saja yang ada di dalam komponen inti pembelajaran, yang meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capaian pembelajaran 2. Tujuan pembelajaran 3. Kompetensi dasar 4. Indikator pembelajaran 5. Pemahaman bermakna. <p>Didalam komponen inti pembelajaran ini, kita mendesain menggunakan <i>template</i> langsung dari <i>Google Sites</i> dan merangkainya sesuai dengan isi materi serta kebutuhan siswa</p>	

		sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	
--	--	---------------------------------------	--

			<div data-bbox="831 217 1361 504"> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguraikan dengan kata-katanya sendiri mengenai arti herbivora, karnivora, dan omnivora. (HOTS C4) 2. Menganalisis contoh hewan yang tergolong dalam herbivora, karnivora, dan omnivora. (HOTS C4) 3. Mengevaluasi klasifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya yang ada di lingkungan sekitarnya. (HOTS C5) 4. Menunjukkan hasil kerja kelompok tentang menganalisis klasifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya yang ada di lingkungan sekitarnya. (HOTS C6) </div> <div data-bbox="831 504 1361 772"> <p>Media Pembelajaran L. Home Petunjuk Penggunaan Profil Pengembang Lainnya</p> <h2>Kompetensi Dasar</h2> <p>KOMPETENSI DASAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis klasifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya di lingkungan sekitar. 2. Meneleah gambar dan membuat proyek sederhana tentang klasifikasi hewan berdasarkan makanannya. </div> <div data-bbox="831 772 1361 1041"> <p>Media Pembelajaran L. Home Petunjuk Penggunaan Profil Pengembang Lainnya</p> <h2>Indikator Pembelajaran</h2> <p>INDIKATOR PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca materi ajar dan memperhatikan video pembelajaran, peserta didik dapat menguraikan dengan kata-katanya sendiri mengenai arti herbivora, karnivora, dan omnivora dengan tepat. (TPACK) 2. Setelah mengamati jenis hewan dan makanannya di sekitar sekolah dan berdiskusi, peserta didik dapat menganalisis dan mengklasifikasi contoh hewan yang tergolong dalam herbivora, karnivora, dan omnivora dengan benar. (Gotong-royong, HOTS C4) 3. Setelah mempelajari sumber bahan ajar dan observasi lingkungan sekitar, peserta didik dapat mengevaluasi klasifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya yang ada di lingkungan sekitarnya dengan benar. (TPACK, C5) 4. Setelah mendapatkan tugas, peserta didik menunjukkan sikap disiplin, jujur, dan bernalar kritis dalam mengerjakan tugas klasifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya dengan LKPD yang telah didapatkan dengan benar. (HOTS C6, Gotong-royong) </div> <div data-bbox="831 1041 1361 1859"> <p>Media Pembelajaran L. Home Petunjuk Penggunaan Profil Pengembang Lainnya</p> <h2>Pemahaman Bermakna</h2> </div>
--	--	--	---

			<p>PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Klasifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya adalah cara yang sangat penting bagi kita untuk memahami dan mengembopokan kehidupan di alam. Tiga kategori utama dalam Masifikasi ini adalah herbivora, karnivora, dan omnivora.</p>
5.	Materi (Halaman Kelima)	<p>Pada halaman ini, terdapat menu Materi, didalamnya terdapat 3 kajian bahasan, yakni herbivora, omnivora, dan karnivora. Materi kita buat melalui canva dan selanjutnya kita hubungkan ke <i>Website Heyzine</i> untuk membuat sebuah <i>Flipbooks</i>.</p> <p>Siswa dapat langsung mengklik tombol panah yang ada disamping bawah, dan kemudian membaca materi. Dengan adanya desain <i>flipbooks</i> diharapkan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar!</p>	

6.	Video Pembelajaran (Halaman enam)	<p>Dihalaman ini, pada video Pembelajaran yang ditampilkan yaitu tentang materi Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.</p> <p>Video pembelajaran ini disajikan dengan alasan jika siswa kurang berminat dalam hal membaca, siswa dapat menonton video pembelajaran tersebut sebagai opsi ke-dua.</p> <p>Untuk video pembelajaran, kelompok kami</p>	
----	--------------------------------------	---	--

		<p>masih mengambil video dari <i>YouTube</i>. Dalam video, sudah dijelaskan mengenai materi klasifikasi jenis hewan berdasarkan makanannya, yakni herbivora, karnivora, dan omnivora.</p>	
--	--	---	--

7.	<p>Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Halaman tujuh)</p>	<p>Pada halaman ini, terdapat halaman LKPD yang telah disiapkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas. Pada tahap penyelesaian di LKPD, siswa mengerjakan secara individu. Melalui LKPD, siswa diharapkan mampu menyelesaikan persoalan seperti yang tertera pada gambar.</p>	
8.	<p>Evaluasi (Halaman Delapan)</p>	<p>Dihalaman ini, terdapat tahap evaluasi yang digunakan untuk siswa untuk mengukur pemahaman materi yang telah dipelajari dari materi tertulis maupun video pembelajaran tentang “Klasifikasi Jenis Hewan Berdasarkan Makanannya”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk memulai evaluasi siswa 	

		<p>dapat klik pada gambar yang tertera di samping, nantinya siswa akan dihubungkan melalui link,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah masuk dalam tampilan wordwall klik tombol “START” untuk memulai tes yang telah disajikan. <p>Soal tersebut kami buat menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> yang berisikan soal pilihan ganda.</p>	
--	--	---	--

Media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* ini bisa dikunjungi melalui link berikut yaitu: <https://sites.google.com/view/pgsdunipma/home>.

Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* ini layak untuk diujicobakan dengan beberapa revisi atau perbaikan. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan atau revisi media.

Tahap Penerapan (*Implementation*). Pada tahap ini nantinya akan dilakukan uji coba produk yakni kepada siswa dan guru kelas V. Selain itu, siswa dan guru akan diberi angket responden untuk mengetahui respon mengenai produk dan mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan dengan *Google Sites*.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari penelitian pengembangan model ADDIE ini. Pada tahap ini dilakukan perbaikan-perbaikan terakhir untuk menyempurnakan kekurangan agar menghindari adanya kendala untuk kedepannya ketika media *Google Sites* ini akan digunakan didalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* ini memberikan manfaat bagi siswa dan guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rijal & Jaya, 2020) media pembelajaran berbasis *website* memberikan suasana baru dalam pembelajaran. Dapat membantu membuat situasi belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dan dapat memahami materi dengan mudah. Serta dapat mempermudah siswa dalam belajar karena media *Google Sites* ini dapat dengan mudah untuk di akses kembali sehingga siswa dapat melihat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya sebagai bahan evaluasi. Kemudian media

pembelajaran *Google Sites* juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian informasi, materi pembelajaran, dan membagikan materi karena tergabung menjadi satu dalam satu *website*. Sehingga materi terlihat lebih baik, lebih menarik, serta tidak mudah tertumpuk dan hilang (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *Google Sites* ini antara lain: dapat diakses dan dapat digunakan secara gratis, mudah untuk digunakan dan dioperasikan, dapat dibuka diberbagai perangkat dengan mudah, alamat (*link*) *Google Sites* mudah untuk dibagikan (*share*), soal latihan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga dapat membuat siswa semangat dalam mengerjakan soal evaluasi, serta keamanan terjaga karena *Google Sites* aman dari virus sehingga data-data tidak mudah hilang. Namun media *Google Sites* ini mempunyai kelemahan atau kekurangan yakni, perangkat yang digunakan dalam mengakses *Google Sites* harus terhubung atau terkoneksi jaringan internet (*online*) agar dapat mengakses *link website* di *Google Sites*. Selain itu juga, bagi siswa yang masih perlu pendampingan dan juga arahan dalam mengoperasikan media *Google Sites* ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* pada pembelajaran IPA bagi siswa sekolah dasar berhasil dikembangkan dengan hasil produk sebuah media pembelajaran berupa *website Google Sites*. Produk akhir berupa *website Google Sites* ini menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. *Platform* ini tidak hanya memfasilitasi penyajian konten pembelajaran yang praktis dan mudah diakses, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan pembelajaran IPA dapat lebih menarik minat serta memudahkan pemahaman konsep-konsep ilmiah bagi siswaw. Langkah terakhir adalah evaluasi dan penyesuaian berkelanjutan, yang digunakan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google Sites* dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

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), 20–31. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu Wa Ta'lim*, 2(1), 49–56.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ferismayanti. (2020). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. BPMP Provinsi Lampung.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613

Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Ediide Infografika.

Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika

- Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika*, 5(1), 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143><https://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Prananda, G. (2021). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary School*, 3(3), 909–915.
- Rahman, N., Maemunah, Haifaturrahmah, & Fujiaturahmah, S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *Journal of Character Education Society*, 3(3), 621–630.
- Rijal, A. S., & Jaya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 6(1), 81–96. <https://learn-quantum.com/EDU/index.html><http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf><https://hdl.handle.net/20.500.12380/245180><http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003><https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001>
- Taufik, M., Sutrio, S., Ayub, S., Sahidu, H., & Hikmawati, H. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Web Kepada Guru Ipa Smp Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.29303/jppm.v1i1.490>
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/10.21009/jtp1803.1>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.