



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok

Lidya Syahrani<sup>1</sup>, Rudy Gunawan<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

[Adellydia27@gmail.com](mailto:Adellydia27@gmail.com)<sup>1</sup>, [Rudy\\_gunawan@uhamka.ac.id](mailto:Rudy_gunawan@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Harus ada inovasi dan kreativitas dari para pendidik dalam merancang pembelajaran, dan salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Karena sifat teoretis dari pelajaran IPS, yang mungkin membuat anak-anak sekolah dasar cepat bosan, materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas tinggi sangat penting untuk topik ini. Guru dapat memanfaatkan ide dan antusiasme Peserta didiknya untuk belajar melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman Peserta didik terhadap materi IPS dan meningkatkan keterlibatan kelas untuk menghasilkan pembelajaran bermakna melalui pembuatan materi pengajaran autentik di *Google Sites*. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima langkah yang membentuk metodologi ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Beranda, Kompetensi Dasar, Absensi, Materi, dan Permainan merupakan menu utama portal pembelajaran *Google Sites*. Respon Peserta didik terhadap media pembelajaran *Google Sites* sebesar 94,25%, sedangkan temuan validasi dari ahli media sebesar 92% dengan kategori “sangat valid” dan sebesar 83,33% dari ahli materi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *Google Sites* merupakan alat pembelajaran IPS kelas lima yang efektif dan mudah digunakan.

**Kata kunci:** *Google Sites*, IPS, Media Pembelajaran.

### *Development of Web-based Learning Media Googles Sites in Social Studies Learning Class V SDN Cinangka 5 Depok*

**Abstract:** Because educators play a pivotal role in the educational process, they must be resourceful and innovative when developing lesson plans that use various forms of learning material. Because social studies is often considered a lesson with a lot of theory and children often become bored in such classes, engaging and high-quality learning material is essential for social studies instruction in primary schools. Students are more likely to pay attention in class when their teachers use engaging learning media to convey information that pique their interest. The goal of this research is to help students better grasp social studies concepts and to get them involved in class so that they may learn relevant material via the creation of authentic learning media on *Google Sites*. This research made use of the ADDIE methodology, which includes the following five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. A number of options are available inside *Google Sites* for online education, including Home, Fundamental Competencies, Attendance, Content, and Games. findings indicated that students' replies about *Google Sites* learning media were 94.25%, validation findings from media experts were 92% with a "very valid" category, and results from material experts were 83.33% with a "very valid" rating. The evaluation findings show that the *Google Sites* learning material for fifth grade social studies is effective and simple to use.

**Keywords:** *Google Sites*, Social Studies, Learning Media.

### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mencerdaskan generasi bangsa demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas dan berbudi pekerti luhur (Pristiwanti *et al.*, 2022). Selain itu, tantangan teknologi juga menjadi perhatian serius dalam konteks pendidikan saat ini. Peserta didik mungkin tidak akan mencapai kemajuan besar dalam pendidikannya jika guru

tidak memiliki keterampilan dan sumber daya yang diperlukan untuk menerapkan teknologi secara efektif ke dalam kelas, klaim Suryatni (2021). Selain itu, di era teknologi saat ini, kemampuan mengakses perangkat dan internet sangat penting untuk pembelajaran jarak jauh, sebuah praktik yang semakin populer. Kualitas dan penerapan program pendidikan merupakan isu besar lainnya. Menurut Setiawati (2022),

banyak kurikulum yang tidak mengikuti perkembangan zaman sehingga tidak memadai (Suhandi & Robi'ah, 2022). Salah satu kunci menghadapi era teknologi adalah lembaga pendidikan, baik yang resmi, nonformal, maupun informal, karena merupakan wahana pengembangan sumber daya manusia dengan segala aspek penyelenggaraannya. Jika mereka ingin anak-anak mereka belajar lebih efektif, guru harus menjadi ahli dalam penggunaan teknologi di kelas. Pendidikan harus berkembang untuk mengimbangi pesatnya perkembangan pengetahuan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu contoh bagaimana guru harus inovatif dan kreatif dalam pendekatan perencanaan pembelajaran karena peran kuncinya dalam pendidikan. Media pembelajaran didefinisikan oleh Tafonao dalam Firdaus Ahmad dkk. sebagai media apa pun yang dapat menyampaikan pesan dengan cara yang menggugah minat Peserta didik untuk belajar dan menggugah pikiran, emosi, dan perhatiannya. Kesejahteraan psikologis Peserta didik, serta keinginan mereka untuk belajar dan motivasi mereka untuk melakukannya, dapat dipengaruhi oleh dimasukkannya media pembelajaran ke dalam kelas. Belum lagi dapat meningkatkan pemahaman Peserta didik terhadap materi pelajaran dan menginspirasi mereka untuk belajar lebih lanjut (Ahmad & Mustika, 2021).

Peningkatan mutu pendidikan harus menjadi tujuan utama pendekatan ini, yang bertujuan untuk menginspirasi Peserta didik untuk berpikir kreatif dan aktif sepanjang kegiatan pembelajaran (Indriani et al., 2022). Media pendidikan kini hadir dalam berbagai bentuk, seperti audio, video, dan grafik. Jadi, dapat dikatakan bahwa menciptakan media pembelajaran yang beragam itu penting. Media pembelajaran tambahan merupakan jalan pintas untuk menyebarkan materi yang diajarkan, dan penting bagi instruktur untuk menggunakannya guna menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi Peserta didiknya. Namun, sebelum memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran, seorang guru perlu mempertimbangkan mata pelajaran apa yang akan dipelajari. Instruktur, jika memasukkan IPS ke dalam kurikulum, bertanggung jawab untuk memilih bahan ajar yang menarik. Alasan dibalik hal ini adalah karena ilmu sosial sering diasosiasikan sebagai bidang studi yang kering dan secara teoritis berat. Khususnya pada kelas IPS, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil yang

dicapai Peserta didik. Pemanfaatan media online dengan *Google Sites* merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat diakses oleh sekolah saat ini (Gunawan, dkk., 2021). *Google Sites* adalah alat pembelajaran yang populer dan mudah digunakan di kalangan pendidik. *Google Sites* adalah alat online yang dikembangkan Google dengan tujuan pembuatan situs web untuk institusi pendidikan dan kelompok lainnya. Anda dapat memanfaatkan *Google Sites* untuk membuat materi pendidikan yang menggabungkan beberapa jenis media, seperti teks, foto, video, presentasi, lampiran, dll. *Google Sites* memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah keserbagunaannya sebagai media pembelajaran jarak jauh. Lainnya adalah betapa mudahnya membuat dan mengelola sumber belajar, seperti menambah dan mengedit informasi (Mutiara, M.W., Puspita, B.Y., & Anggraeni, Z., 2020).

Beberapa peneliti dari Indonesia telah menggunakan *Google Sites* sebagai platform kajian media pembelajaran berbasis website mereka. Indraswati, D., Nuraini, Z., dan Dewi, K. N. (2023) adalah salah satunya. akibatnya hasil belajar Peserta didik meningkat dan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Google Sites* merupakan pilihan yang sangat baik untuk pembelajaran IPS kelas V. Peneliti Gita Ramadia, Komariah, dan Muh Husen Arifin semuanya sepakat bahwa media pembelajaran *Google Sites* diberi interpretasi yang layak. Setelah memanfaatkan *Google Sites* sebagai alat pembelajaran ekonomi, Peserta didik menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi.

Karena pelaksanaan pembelajaran masih berdasarkan referensi tekstual (buku teks pembelajaran), maka timbul permasalahan berdasarkan penjelasan dan informasi yang diberikan di atas. Buku teks merupakan media pengajaran yang eksklusif pada saat ini. Metode pengajaran ini memiliki banyak varian, namun tidak efisien sehingga menyebabkan ketidaktertarikan dan pemahaman Peserta didik yang buruk.

Banyak Peserta didik yang terlalu sibuk dengan pikirannya sendiri sehingga tidak bisa memperhatikan saat guru menjelaskan konsep. Guru menyajikan informasi pembelajaran melalui pendekatan ceramah. Ada sejumlah permasalahan dalam metode ceramah, termasuk fakta bahwa Peserta didik menganggapnya membosankan dan berulang-ulang, serta mereka tidak dapat mengingat banyak hal yang dipelajari karena mereka harus bergantung hanya pada penyajian materi oleh guru. Oleh karena itu, kelas IPS memerlukan materi pembelajaran

menarik yang dibuat dengan *Google Sites*. Dengan menggunakan media *Google Sites*, kami yakin Peserta didik akan mampu memahami pembelajaran sesuai kecepatan mereka sendiri dan di lingkungan mereka sendiri. Hal ini diyakini akan menginspirasi anak-anak untuk belajar dengan lebih antusias. Oleh karena itu, Peserta didik akan lebih mudah belajar sendiri dengan bantuan bahan ajar ini.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi penelitian yang disebut pengembangan, atau penelitian dan pengembangan, untuk mengkaji penciptaan media pendidikan. Merancang dan mengembangkan program pembelajaran, barang, dan jasa dapat difasilitasi dengan penerapan penelitian model pengembangan secara metodis. Uji validitas, kepraktisan, dan kemandirian suatu produk merupakan tujuan penelitian pengembangan; dalam hal ini, produk tersebut adalah *Google Sites*.

Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, atau model ADDIE, adalah kerangka kerja yang digunakan untuk pengembangan. Upaya untuk mengatasi masalah materi pembelajaran khusus Peserta didik adalah kekuatan pendorong di balik struktur pemrograman model pengembangan dan rangkaian kegiatan metodis. Model ADDIE memiliki pengaruh yang baik karena mengevaluasi produk pada setiap tahap, sehingga mengurangi kemungkinan kesalahan atau kualitas buruk pada akhirnya.

Peserta didik kelas V tahun ajaran 2023–2024 menjadi subjek penelitian yang dilakukan di SDN Cinangka 5 Depok ini. Kuesioner merupakan alat pilihan untuk analisis data pengembangan produk. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari survei yang diberikan kepada Peserta didik. Setelah data-data yang diperlukan terkumpul, ditransformasikan menggunakan skala Likert lima poin untuk memperoleh evaluasi terhadap media pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Instrumen pengumpulan datanya adalah dengan memberikan lembar validasi kepada validator agar validator dapat mengevaluasi produk yang dihasilkan. Evaluasi menggunakan bentuk validasi skala likert, dimana 1 menunjukkan sangat buruk, 2 menunjukkan buruk, 3 menunjukkan sedang, 4 menunjukkan dapat diterima, dan 5 menunjukkan sangat baik.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk analisis data. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan

proporsi jawaban Peserta didik survei dan validasi produk:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah Skor hasil Pengumpulan data

N = Skor Maksimal

Tabel 1. Skala Validasi dan Angket

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut beberapa hasil pemanfaatan *Google Sites* untuk membuat materi pendidikan bagi peserta didik kelas lima:

Pada bagian pertama tahap *Analysis* (Analisis) penelitian ini, peneliti menggunakan dua metode—wawancara mendalam dan observasi cermat—untuk mengumpulkan data. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa “pada proses pembelajaran di kelas V guru belum ada yang menggunakan media digital sebagai media pembelajaran, termasuk pada pelajaran IPS”. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan teks pada buku sebagai media pembelajaran dan metode ceramah. Sehingga tidak ada pendidik yang melaporkan penggunaan *Google Sites* untuk memfasilitasi pengajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan standar belajar Peserta didik juga merupakan hal yang tidak biasa. Setelah mengumpulkan data, peneliti mempertimbangkan apa yang diinginkan peserta didik untuk merancang perangkat pembelajaran yang efektif dan banyak digunakan. Peneliti mengambil keputusan secara sadar untuk memasukkan materi interaksi sosial ke dalam platform pembelajaran *Google Sites*.

Selain itu peneliti melihat IPK dan Kompetensi Dasar (KD) untuk melihat apa saja yang dapat dijadikan tolak ukur dalam pembuatan materi pendidikan. Memahami dampak dan interaksi manusia dengan alam sekitarnya merupakan kemampuan mendasar dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, pengujian ciri-ciri interaksi sosial masyarakat berfungsi sebagai indikator pencapaian kompetensi. Selanjutnya membuat media pembelajaran menggunakan *Google Sites*.

Pada tahap *Design* (Merancang) ini peneliti melakukan beberapa perancangan Antara lain perancangan materi, perancangan menu utama, perancangan sub materi, perancangan *Games* dan perancangan absensi. Langkah selanjutnya peneliti menggunakan *storyboard* untuk menyusun alur yang memudahkan pembuatan website. Untuk memperlancar proses pembuatan media pendidikan, *storyboard* dirancang sebagai panduan. Membuat materi pendidikan dengan *Google Sites* dimulai dengan membuat sampul, lalu membagi halaman, dan terakhir memilih gambar.

Pada tahap *Development* (Pengembangan) ini peneliti mengembangkan media pembelajaran digital dengan berbantuan *web google sites*, peneliti mengadaptasi desain awal yang kemudian akan dikembangkan menjadi *website* pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan berupa dari tampilan awal, pembuatan gambar atau ilustrasi, materi pembelajaran, pembuatan kompetensi dasar beserta indikator pencapaian kompetensi, pembuatan absensi *google form* dan *Games*.

Pada titik ini dalam proses pengembangan produk, kerangka kerja yang diterapkan akan digunakan untuk membuat semua komponen yang telah disiapkan. Kehadiran, Materi, dan Permainan adalah beberapa subhalaman yang membentuk sumber daya pendidikan berbasis *Google Sites* ini. Gambar 1 menampilkan halaman muka (home) pada web pembelajaran *Google Sites* materi Interaksi Sosial.



Gambar 1. Tampilan Muka (Home)

Kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dibuat dalam bentuk gambar seperti tampak gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Kompetensi Dasar

Adapun materi disajikan dalam bentuk gambar seperti pada gambar 3.



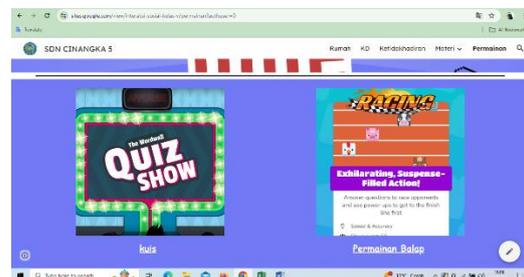
Gambar 3. Tampilan Materi Pembelajaran

Selanjutnya terdapat halaman absensi atau ketidakhadiran peserta didik untuk melakukan absen secara online. Dalam hal ini, diintegrasikan dengan *Google Form* untuk mengisi Absensi online. Seperti gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Ketidakhadiran

Untuk memudahkan dan menarik minat belajar peserta didik maka disediakan halaman kuis dan *Games* untuk melihat bagaimana respon peserta didik dalam pembelajaran IPS materi interaksi sosial ini. Permainan menggunakan aplikasi *Word Wall* dan *Blooket*. Seperti tampak gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Permainan dan Kuis

Untuk menguji seberapa baik media proses pembelajaran bekerja, peneliti mempraktikkannya pada tahap *Implementation*. Di sini, peneliti memvalidasi temuannya dengan spesialis di media dan materi yang relevan. Selanjutnya, 32 peserta didik kelas lima SDN Cinangka 5 Depok memanfaatkan *Google Sites* untuk percobaan. Tingkat kesesuaian bahan ajar ditentukan pada

tahap validasi. Media yang dibuat akan menjalani validasi oleh ahli materi pelajaran, ahli media dan guru di kelas atau guru IPS untuk melakukan validasi produk. Alat yang digunakan adalah survei atau survey.

Pada tahap ini *Evaluation* (Evaluasi), digunakan untuk menunjukkan kesalahan dan masalah pada sumber pembelajaran ini di *Google Sites*. Berdasarkan evaluasi dari hasil validasi oleh ahli media adalah perubahan dalam background pada menu KD dan menu permainan dan menambahkan profil pembuat *Website*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Cinangka 5 Depok. Permasalahan yang ditemui adalah sebagaimana pelaksanaan pembelajaran masih secara tekstual atau mengacu pada buku, Pada saat yang sama, para pendidik kekurangan sumber daya media digital yang menarik untuk menciptakan kualitas belajar. Dengan guru mempunyai media pembelajaran menarik, maka peserta didik mendapatkan manfaat dari media yang menarik yaitu akan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Validasi media *Google Sites* memberikan hasil sebagai berikut setelah peneliti melakukan uji validitas terhadap ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kualitas Media

No	Penilai	Presentase Nilai	Kriteria
1.	Ahli Media	92%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	83,3%	Sangat Valid
3.	Guru Kelas	100%	Sangat Valid

Atas temuan validasi yang dilakukan oleh ahli di bidang media, materi, dan pengajar di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 92% ahli media, 83,3% ahli materi, dan 100% guru kelas semuanya menggunakan kriteria “sangat valid”.

Setelah itu dilakukan uji coba terhadap 32 Peserta didik kelas V oleh peneliti. Setelah mengikuti pembelajaran melalui materi yang dihosting di *Google Sites*, Peserta didik diminta memberikan masukan mengenai kualitas media yang mereka gunakan. Sebanyak 94,25% responden memenuhi standar kualitas presentasi “sangat baik” menurut survei. Tabel 2 menunjukkan hal ini.

Pada tahap ini peneliti menganalisis isi pertanyaan angket penilaian yang mempertimbangkan dari kualitas aspek

penggunaan media dan kualitas aspek respon peserta didik. Hasil uji analisis ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Peserta didik

No	Penilai	Presentase Nilai	Kriteria
1.	Peserta didik	94, 25%	Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Uji Coba Keseluruhan Peserta Didik

Aspek	Aspek Penggunaan Media	Aspek Respon Peserta didik
Jumlah Soal	6	4
Skor Perolehan	905	603
Skor Maksimal	960	640
Presentase	94,27%	94,21%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik
Keseluruhan	94%	94%

Secara keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk topik IPS kelas V materi interaksi sosial menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Kualitas media, reaksi Peserta didik, dan kualitas materi merupakan faktor-faktor dalam penilaian. Selama tahap perencanaan produksinya, media pembelajaran ini mematuhi rencana. Dengan demikian, media pembelajaran ini telah sesuai dengan perencanaan yang disusun dalam tahap penelitian dan pengembangan yang dilakukan.

#### 4. Simpulan dan Saran

Hasil validasi ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi sebesar 83,3% setelah pembelajaran IPS menggunakan media berbasis *Google Sites*. Ketika diberikan kepada peserta didik kelas lima, tes tersebut menghasilkan persentase skor yang sangat baik yaitu 94,25%. Oleh karena itu, media merupakan alat yang sangat baik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS, khususnya yang berhubungan dengan materi interaksi sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika diberi kesempatan untuk menggunakan *Google Sites* sebagai alat pembelajaran, Peserta didik

memberikan respons positif, menunjukkan peningkatan tingkat antusiasme dan keterlibatan. Buktinya peserta didik senang dan puas menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran di *Google Sites* menghasilkan materi pembelajaran yang menarik secara visual, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat informasi, mendorong partisipasi kelas dalam pembelajaran IPS (khususnya Interaksi Sosial), dan pada akhirnya menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik secara keseluruhan.

Peneliti memvalidasi media pembelajaran kepada ahli media atau ahli materi, kemudian mempraktekkannya kepada peserta didik kelas V SDN Cinangka 5 Depok. Hal ini semakin membuktikan bahwa media tersebut sesuai untuk pengajaran IPS. Karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi interaksi sosial, maka materi interaksi sosial mempunyai konsekuensi pembelajaran. Peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya dengan menggunakan materi digital yang berbasis *Google sites*.

Penelitian ini mengusulkan dua hal: pertama, agar guru IPS dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai pengganti *platform* digital serta komunikasi peserta didik-guru; dan kedua, agar peneliti lain di lapangan dapat menggunakan penelitian ini sebagai batu loncatan untuk melakukan penyempurnaan yang lebih inventif dan kreatif terhadap media pembelajaran *Google Sites*, menggabungkan fitur-fitur baru yang dikemas untuk menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS.

#### Daftar Pustaka

Ahmad, F., Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1056>.

Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management

systemberbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.

Hapsari, GPP, & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2384–2394.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Bangun Datar Peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516-520.

Mutiara, M.W., Puspita, B. Y., & Anggraeni, Z., (2020). “Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Listrik Statis,” FKIP E-PROCEEDING 5, no. 1 (51–59).

Nuraini, Z., Dewi, K. N., Indraswati, D (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas 5* (Masalah Khusus), 279–284.

Pristiwanti, D. B. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 4(6), 1707–1715.

Ramadina, G., Komariah & Arifin, M. H. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis *Google Sites* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.

Setiawati, F. (2022). Dampak kebijakan perubahan kurikulum terhadap pembelajaran di sekolah. *Nizāmulilmi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 1-17.

Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru Dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru Dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5936-5945.

Suryatni, L. (2021). Teknologi Pendidikan Sebagai Pelaksanaan Sistem Informasi Dalam Perkuliahan Online Di Masa Pandemi Covid-19. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(1), 31-46.