

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA MATERI UNSUR-UNSUR INTRINSIK CERITA RAKYAT DI KELAS IV SDN KAUMAN BLORA

Faizal Ardhiansyah¹⁾, Ikha Listyarini²⁾, Singgih Adhi Prasetya³⁾

DOI : [10.26877/cm.v4i2.25272](https://doi.org/10.26877/cm.v4i2.25272)

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat untuk siswa kelas IV SDN Kauman Blora. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi melalui tampilan visual, audio, dan interaktif yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg & Gall*, meliputi tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, validasi, uji coba lapangan, dan revisi. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase 96% (sangat valid), ahli media 100% (sangat valid), dan respon guru serta siswa masing-masing sebesar 90% dan 100% (sangat baik). Uji efektivitas media menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai sebelum menggunakan media sebesar 60 (rendah) dan setelah menggunakan media menjadi 98,3 (sangat tinggi). Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Keterbatasan penelitian terletak pada materi yang spesifik untuk kelas IV serta kebutuhan akses internet dan perangkat pendukung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Google Sites*, Unsur-unsur Intrinsik Cerita Rakyat.

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on Google Sites on the intrinsic elements of folk tales for fourth-grade students at SDN Kauman Blora. This media is designed to increase students' interest in learning and facilitate understanding of the material through attractive visual, audio, and interactive displays. The research method used was Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model, which included the stages of preliminary study, planning, product development, validation, field testing, and revision. The results of validation by subject matter experts showed a percentage of 96% (highly valid), media experts 100% (highly valid), and responses from teachers and students were 90% and 100% (very good), respectively. Media effectiveness testing showed a significant increase in student learning outcomes, with an average score before using the media of 60 (low) and after using the media of 98.3 (very high). The conclusion of this study is that Google Sites-based interactive learning media is very feasible, practical, and effective for use in learning. This media can be an alternative for teachers to improve the quality of learning and student motivation. The limitations of this study lie in the specific material for fourth grade and the need for internet access and supporting devices.

Keywords: Interactive Learning Media, *Google Sites*, Intrinsic Elements of Folklore.

History Article

Received 2 September 2025
Approved 20 September 2025
Published 27 Oktober 2025

How to Cite

Ardhiansyah, Faizal., Listyarini, Ikha., Prasetya, Singgih Adhi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Unsur-unsur Intrinsik Cerita Rakyat kelas IV SDN Kauman Blora. *Cerdas Mendidik*, 4(2), 519-528



Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ faizalardiansyah306@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran, di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Ini mencakup pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, Masyarakat, bangsa, dan negara (seperti yang tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Intinya, pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensi mereka sehingga dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu fokus utama bagi guru adalah menciptakan kelas berkualitas tinggi. Saat ini, banyak pengajaran masih mengandalkan metode ceramah tradisional, yang seringkali membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pendidikan formal terasa seperti penjara karena kurangnya semangat belajar. Fenomena ini juga mengakibatkan banyak siswa sering bolos, dan mereka merasa seperti objek atau robot yang hanya diisi dengan berbagai materi, sehingga merasa tidak nyaman di kelas. Berbagai teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah ketika siswa tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek. Jika ini diterapkan, siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran serta memahami penjelasan yang diberikan.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa pada berbagai tingkatan usia. Pembelajaran akan lebih efektif dan sukses jika pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia siswa. Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dengan menemukan atau mengembangkan metode belajar mengajar baru. Salah satu upaya tersebut adalah meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran, yang merupakan alat pendukung dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran membantu membuat materi lebih jelas dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga siswa dapat memahami dan menyerap pengetahuan, serta mengembangkan kreativitas dan potensi mereka. Sahib, dkk (2022: 12).

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media adalah salah satu komponen strategi pembelajaran yang berfungsi sebagai wadah pesan atau distributor, yang menyampaikan pesan kepada sasaran atau penerima. Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan akhirnya adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik. Hasan, dkk (2021: 4).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan interaktif (Afidah, 2019; Afifah, 2018; Amalia, 2024). Melalui media, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena penyajian informasi disampaikan dalam bentuk visual, audio, maupun audio-visual (Ardina, 2019; Astuti, 2024; Azzahra, 2023). Misalnya, penggunaan gambar, video, atau simulasi dapat membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata (Buchori, 2017; Budiman, 2023; Dwitia, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana yang menumbuhkan motivasi belajar (Faroid, 2023; Fitriana, 2022; Hanifah, 2019). Selain itu, media juga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Hardiansyah, 2021; Kalifah, 2022; Kotijah, 2018). Jika digunakan secara tepat, media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas (Listyarini, 2022; Maghfiroh, 2022; Murti, 2024). Guru juga dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi sesuai kebutuhan peserta didik (Nizma, 2020; Nursimah, 2021; Putri, 2018). Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan suatu proses pembelajaran (Rahmi, 2019; Rahmayani, 2019; Ristiyanto, 2023).

Di sisi lain, media pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas (Safitri, 2019; Saputri, 2023; Shafira, 2024). Dengan adanya media berbasis teknologi, seperti aplikasi pembelajaran, e-book, atau platform daring, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja (Soeharyono, 2022; Sopiyah, 2025; Umaya, 2020). Hal ini tentu mendorong terwujudnya pembelajaran sepanjang hayat (Untari, 2018; Wahyuningsih, 2022; Wibowo, 2020). Selain itu, media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif (Widyaningrum, 2021). Penggunaan media juga membantu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam pembelajaran tradisional. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang mendampingi proses belajar siswa. Dengan begitu, media pembelajaran dapat mendorong terciptanya proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif. Keseluruhan manfaat ini menjadikan media sebagai komponen yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan modern.

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan banyak dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis IT untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik adalah dengan memanfaatkan media interaktif sebagai sumber dan alat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Marsita Dewi Widyaningrum, S.Pd., guru kelas IV di SDN Kauman Blora, untuk menganalisis kebutuhan guru terhadap penggunaan media pembelajaran. Dalam wawancara tersebut, guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk membantu mereka menyampaikan materi, memudahkan siswa dalam memahami materi, dan menarik minat siswa terhadap pembelajaran. Namun, mereka menghadapi kendala dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, terutama karena harus menyesuaikan dengan pembelajaran. Keterbatasan waktu juga menjadi hambatan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, karena waktu mereka banyak terkuras untuk merancang proses pembelajaran yang efektif di masa kini. Media pembelajaran yang dibutuhkan untuk kelas IV adalah media pembelajaran yang interaktif, karena siswa pada usia ini cenderung menyukai media yang menampilkan visual, suara, dan dapat digunakan. Guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran visual berbasis interaktif yang diintegrasikan dengan materi kelas IV akan mendapatkan respon positif dari siswa, karena dapat menarik minat dan perhatian mereka dalam pembelajaran.

Beliau menyatakan bahwa untuk mendukung proses pembelajaran di kelas IV, guru menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses secara online untuk memudahkan siswa memahami materi. Media yang digunakan adalah video pembelajaran yang diperoleh dari *YouTube*. Penerapan media ini mendapat respon sangat baik dari siswa. Mereka merasa senang karena pembelajaran tidak hanya melalui membaca, tetapi juga dengan mendengar dan melihat visual yang ada dalam media tersebut, sehingga memudahkan pemahaman materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran membuat siswa tidak mudah bosan selama proses belajar. Namun, keterbatasan fasilitas pendukung seperti *gadget* menjadi kendala, karena banyak siswa yang tidak memiliki perangkat tersebut. Selain itu, kurangnya pemahaman guru tentang cara dan tahapan mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu hambatan dalam memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa selama pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *google sites* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan validasi dari ahli media sebesar 93%, ahli konten sebesar 93,3%, ahli bahasa sebesar 92,8%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 91,6%. Tingkat kepraktisan media diperoleh melalui angket siswa dengan hasil 93,96%, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis. Efektivitas media diukur melalui hasil belajar siswa menggunakan uji N Gain, di mana efektivitas penggunaan media pada kelas eksperimen sebesar 81,13% (kategori efektif), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 51,36% (kategori kurang efektif). Hasil ini menunjukkan bahwa media berbasis *web Google Sites* sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal keberagaman budaya di Indonesia. Sunarmi, Murtadlo & Imam (2023: 108).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil uji validasi oleh dua validator menunjukkan bahwa validator ahli media memberikan rata-rata nilai persentase sebesar 81%, yang masuk dalam kategori layak, sementara validator ahli materi memberikan rata-rata nilai persentase sebesar 79%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap media menunjukkan hasil 92% dengan kategori sangat layak, dan respon guru terhadap media pembelajaran menunjukkan nilai persentase 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* untuk

pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Fadillah, Aslam (2022: 6095).

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji validitas terhadap bahan ajar berbasis *web* memperoleh nilai yang sangat tinggi. Semua instrumen mendapatkan nilai 1,0, masuk dalam kategori sangat tinggi. Penilaian ahli materi memberikan rata-rata persentase sebesar 96,57%, penilaian ahli desain sebesar 94%, dan penilaian ahli media sebesar 98%, semuanya memenuhi kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan valid. Hasil uji validitas empirik menunjukkan bahwa semua pernyataan pada angket respon guru memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel, dan mean observasi memperoleh nilai 308,8 dalam kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan dari angket respon siswa menunjukkan nilai mean observasi sebesar 170,95, yang berada dalam kategori sangat baik dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Web Google Sites* pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar berada dalam kategori sangat baik, sehingga valid dan praktis untuk diintegrasikan dalam pembelajaran oleh guru maupun siswa, serta dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran Nalasari, Suarni & Wibawa (2021: 135).

Melalui analisis kebutuhan dan permasalahan dari guru kelas IV, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kauman Blora. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media interaktif. Media interaktif termasuk dalam kategori media audio visual, yang memiliki unsur suara dan gambar. Media ini dianggap lebih efektif karena menggabungkan kedua elemen tersebut. Karakteristik belajar anak pada jenjang Sekolah Dasar melibatkan melihat, mendengar, dan mengamati melalui bentuk visual yang dapat digunakan. Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Di Kelas IV SDN Kauman Blora”.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg & Gall*, meliputi tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, validasi, uji coba lapangan, dan revisi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kauman Blora. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV pada tahun semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sampel dari penelitian ini sebanyak 28 siswa. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data sebagai berikut: (1) Observasi ini tahapan metode observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik observasi tidak terstruktur, dimana metode observasi ini digunakan pada tahap penelitian pendahuluan serta pengumpulan informasi awal. (2) Wawancara yang dilaksanakan pada guru kelas IV SDN Kauman Blora digunakan pada tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi awal. (3) Angket Pemberian angket juga diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV SDN Kauman Blora terkait penilaian mengenai pengembangan media yang dilakukan. (4) Tes Penggunaan tes dalam penelitian digunakan sebagai salah satu instrumen untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang termuat dalam media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instumen tes obyektif yaitu dalam bentuk pilihan ganda dengan empat pilihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat. Tujuan penelitian ini yaitu dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa kelas IV SDN kauman Blora.

Tabel 1. Data Hasil *pretest* dan *posttest*

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	0	80
Rata-rata	60	98,3
Siswa Tuntas	11	28
Siswa Tidak Tuntas	17	0

Tabel 1. Dapat dilihat bahwa dari hasil belajar siswa SDN Kauman sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* sebesar 60 dengan Kriteria “rendah”, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa SDN Kauman Blora setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* sebesar 98,3 dengan Kriteria “sangat tinggi”. Berdasarkan pelaksanaan tes yang dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar sebelum dan sesudah menggunakan media terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* yang dikembangkan telah efektif, karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

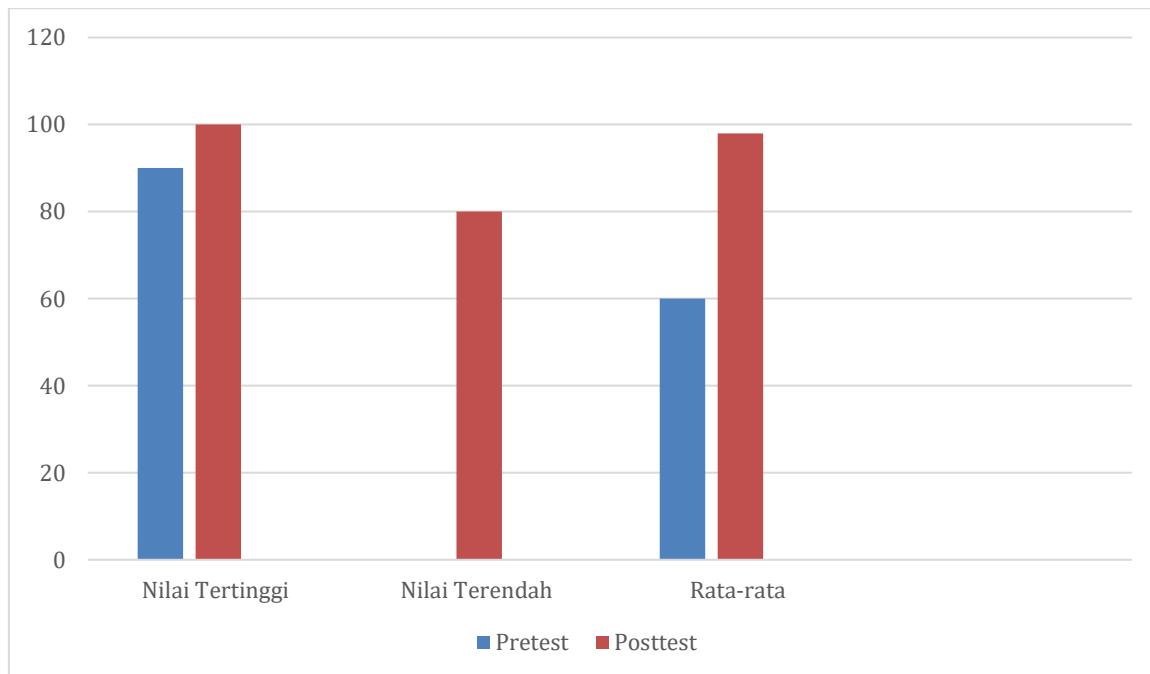


Diagram 1. Data hasil *pretest* dan *posttest*

Dari Diagram1. Data hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada siswa kelas IV SDN Kauman Blora. Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diberikan dapat perbedaan, yaitu nilai posttest meningkat dibandingkan nilai pretest . Penelitian ini dilaksanakan bulan April 2025 dengan jumlah 28 siswa kelas IV. Tujuan penelitian ini dilakukan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa kelas IV SDN kauman Blora.

SIMPULAN

Simpulan Berdasarkan rumusan masalah yang dilakukan melalui penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakteristik perangkat pembelajaran berbasis *google sites* pada materi Unsur-unsur Intrinsik Cerita Rakyat Kelas IV Sekolah Dasar Memiliki karakteristik perangkat pembelajaran pengembangan bahan ajar ini dilaksanakan melalui empat tahap penelitian *Research and Development*, hasil adaptasi dan modifikasi dari tahapan penelitian pengembangan *Borg and Gall*. Setelah produk media divalidasi, proses penelitian dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan awal dan menguji keefektifan media melalui hasil belajar. untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif serta dalam pengembangannya menggunakan media digital *Google Sites* dan dapat diakses melalui laptop/smartphone yang terhubung dengan internet.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* Sangat Layak digunakan berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan media dan telah memenuhi kriteria valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Budiman, A., & Setianingsih, E. S. (2019). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay berbantu media accordion book untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 28–35.
- Afifah, D., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2018, July). Pengembangan media Pop Up Sihidro (Siklus Hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Amalia, H. D. E., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan media Monopoli Misi Pantun (MOSIPAN) untuk pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 271–280.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model Realistic Mathematic Education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247.
- Azzahra, N. K., Rofian, R., & Budiman, M. A. (2023). Pengembangan media belajar Planetarium Toys sebagai peningkat pemahaman siswa kelas VI materi tata surya bidang studi IPA. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1106–1112.
- Buchori, A. B. A., Budiman, M. B. M., Happy, N. H. N., & Aini, A. A. A. (2017). Pembuatan bahan ajar dan media online berbasis Kurikulum 2013 oleh guru-guru SD se-Kecamatan Pedurungan. *INFO*, 17(1), 1–11.

- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kemampuan spelling dan pronunciation anak usia sekolah dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(2), 517–532.
- Dwitia, A., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengembangan media permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) tema Indahnya Negeriku untuk kelas IV semester II sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Faroid, F. F., Wardana, M. Y. S., & Budiman, M. A. (2023). Keefektifan penggunaan metode SAS berbantu media kartu kalimat terhadap kemampuan baca anak. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 139-147.
- Fitriana, S. A., & Budiman, M. A. (2022). Keefektifan media powtoon terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri 2 Nalumsari Kabupaten Jepara. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1805-1817.
- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (Kotela) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139.
- Hardiansyah, A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Keefektifan model pembelajaran Picture and Picture berbantu media gambar berseri terhadap keterampilan menulis puisi kelas IV SD Negeri Kadilangu 1 Demak. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 355–363.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kalifah, F., & Budiman, M. A. (2022). Keefektifan media audio visual terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas V MI Nurul Amanah Kabupaten Grobogan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1702-1708.
- Khaidir, A., Valianto, B., & Nugraha, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif materi atletik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7(02), 6-16.
- Khair, S. N., Iskandar, R. S. F., & Sukmawati, R. (2022, September). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Google Sites pada materi segitiga dan segiempat. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT* (pp. 201-209).
- Kotijah, S., Sukamto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan media audio visual berbantu Macromedia Flash materi FPB dan KPK untuk pembelajaran matematika SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Listyarini, I., Budiman, M. A., Wardana, M. Y. S., & Basyar, M. A. K. (2022, December). Pendampingan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Android di Sekolah Dasar Negeri Tlogosari Kulon 05 Kota Semarang. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, pp. 372-381).
- Listyarini, I., Ulumuddin, A., Basyar, M. A. K., & Saputra, H. J. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-majalah melalui aplikasi Anyflip di sekolah dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(2), 651-662.
- Maghfiroh, D. O., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2022). Profil media pembelajaran di SD N 01 Kebondalem Kabupaten Pemalang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1).
- Mesra, R. (2023). Research & development dalam pendidikan.
- Murti, P. L., Saputra, H. J., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-book melalui software Anyflip di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 334-339.

- Murtadlo, M., & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 108-122.
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web Google Sites pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135-146.
- Nizma, S. N., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2020). Keefektifan model pembelajaran Think Talk Write dengan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN Rejosari 03 Semarang. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155–163.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Putri, C. T., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran Advance Organizer berbantu media audio-visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 287–294.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253.
- Ristiyanto, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan media Roda Literasi (Rossi) kemampuan membaca bahasa Inggris siswa kelas III. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577-586. Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media question card untuk meningkatkan pemahaman tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281–288.
- Saleh, M. S., Syahruddin, S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Saputri, A. I. G., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran scramble words pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV A SD Islam Darul Huda Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 43-53.
- Shafira, R. M., Suyitno, S., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan permainan Sunda Manda bernomor sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa kelas III SD N Gotputuk Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 10(1), 11-28.
- Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD Negeri Pengkol Jepara. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 43–53.
- Sopiyah, S., Budiman, M. A., & Untari, M. F. A. (2025). Analisis aplikasi media video pembelajaran materi daur hidup hewan pada siswa kelas III SD Negeri 3 Sirau. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 138-148.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode penelitian, kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520-1533.
- Umaya, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui media Sandal FPB dalam penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada siswa kelas IV pembelajaran secara daring. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 2, No. 1).
- Untari, M. F. A., Budiman, M. A., & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan media Quiet Book untuk pembelajaran tematik keluargaku sekolah dasar kelas I. *Jurnal Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 376–384.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis manfaat penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran online bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 1–7.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan model Learning Cycle berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57–64.
- Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan media Spellearn untuk meningkatkan spelling dan learning anak usia sekolah dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125–134.