

Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terintegrasi Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar terhadap Kegiatan Ekonomi

The Use of Google Sites-Based Integrated Digital Learning Media to Improve Elementary Students' Understanding of Economic Activities

Sita Desviana

Universitas Pendidikan Indonesia

sita.desviana12@upi.edu

Siti Maemunah Nurul Muna

Universitas Pendidikan Indonesia

nurulmuna@upi.edu

Ghina Aulia Rohmah Wahyudi

Universitas Pendidikan Indonesia

ghinaaulia14@upi.edu

Naya Nayla

Universitas Pendidikan Indonesia

nayanaylaf26@upi.edu

Raisha Gysella Shafarina

Universitas Pendidikan Indonesia

raisha13@upi.edu

Rana Gustian Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia

ranaagustian@upi.edu

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of Google Sites-based digital learning media in improving fifth-grade students' understanding of economic activities, including production, distribution, and consumption. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, implemented in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. In Cycle I, the Inquiry Learning Model was applied to facilitate student exploration through images, videos, and interactive tasks integrated into Google Sites. The results of the first cycle indicated an improvement in comprehension; however, several students still faced difficulties in connecting the roles of economic actors. Improvements were made in Cycle II by implementing the Role-Playing model to provide concrete learning experiences through dramatization of economic processes.



The findings showed a consistent increase in learning outcomes from pre-test to post-test in both cycles, along with higher participation and engagement. Overall, the integration of Google Sites with appropriate learning models proved effective in enhancing elementary students' conceptual understanding of economic activities.

Keywords: *Google Sites, digital media, economic activities, classroom action research, elementary education.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran digital berbasis Google Sites dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai kegiatan ekonomi, yang mencakup produksi, distribusi, dan konsumsi. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I menggunakan model pembelajaran Inkuiri untuk mendorong eksplorasi konsep melalui gambar, video, dan aktivitas interaktif yang tersedia pada Google Sites. Hasil siklus pertama menunjukkan peningkatan pemahaman, tetapi beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan peran pelaku ekonomi. Perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan menerapkan model Role Playing guna memberikan pengalaman belajar konkret melalui dramatisasi proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai belajar dari pre-test ke post-test pada kedua siklus, disertai peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, integrasi Google Sites dan model pembelajaran yang tepat terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Google Sites, media digital, kegiatan ekonomi, PTK, sekolah dasar

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya yang berkaitan dengan fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat¹. Dalam Kurikulum Merdeka, IPS digabungkan dengan IPA menjadi IPAS di sekolah dasar untuk menghadirkan pembelajaran holistik, fleksibel, dan kontekstual melalui pendekatan berbasis proyek. Integrasi ini mengurangi kesan pembelajaran yang kaku dan mendukung penguatan literasi saintifik maupun sosial sesuai kebutuhan abad ke-21. IPAS tidak hanya menekankan aspek akademis, tetapi juga membentuk karakter siswa sebagai warga masyarakat yang berlandaskan nilai moral Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang

¹ Ni Made Sistha Cahyani and Ni Wayan Suniasih, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (April 10, 2022): 1–11, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.

Sistem Pendidikan Nasional bahwa pelaksanaan IPAS pada Kurikulum Merdeka memperkuat kepribadian Pancasila, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa menjadi warga yang aktif². Pembelajaran IPAS di SD menjadi fondasi penting untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab melalui integrasi pengetahuan alam dan sosial secara utuh³.

Pada jenjang sekolah dasar, materi IPS seperti kegiatan ekonomi yang terintegrasi dalam IPAS tidak hanya membahas konsep sosial-ekonomi, tetapi juga dikaitkan dengan fenomena alam. Misalnya observasi pasar tradisional dalam konteks proses ekonomi dan pengenalan limbah organik sebagai bagian dari pembelajaran IPA. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS*⁴.

Siswa SD perlu memahami kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi agar mampu menggunakan sumber daya alam secara bijak dan membuat keputusan ekonomi yang bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari⁵. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tentang kegiatan ekonomi perlu dirancang secara kontekstual dan terintegrasi dengan literasi finansial. Kajian pustaka menunjukkan bahwa integrasi tersebut efektif meningkatkan literasi finansial siswa SD karena konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui pengalaman nyata⁶. Namun, praktik pembelajaran IPAS di SD, khususnya materi kegiatan ekonomi, masih menghadapi banyak kendala. Minimnya variasi media pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi karena metode pembelajaran masih didominasi ceramah dan buku teks. Banyak guru memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan media digital seperti video atau *e-book*, meski sekitar 85% siswa merasa nyaman belajar menggunakan *PowerPoint*, tetapi penggunaannya tidak

² Abrizal Hasibuan, "Analisis Integrasi Materi IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, no. 2 (2025): 19117–25.

³ Afaf Karimah and Zulfadewina, "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN Pekayon 15 Pagi," *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JMPS)* 5, no. 5 (August 30, 2024): 2020–28, <https://doi.org/10.38035/jmpis>.

⁴ Hasibuan, "Analisis Integrasi Materi IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

⁵ An Nisha Rachadiyanti, Hadi Mulyono, and Hadiyah, "Peningkatan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Kelas IV Sekolah Dasar," *Didaktika Dwiya Indria* 8, no. 4 (n.d.): 14–18.

⁶ Hilda Azlia Meilisa, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, "PENERAPAN PEMBELAJARAN TERPADU MATERI AKTIVITAS PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN FINANSIAL DI SEKOLAH DASAR," *GENTA MULLA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, n.d., 41–56.

konsisten sehingga pemahaman konsep ekonomi kurang optimal⁷. Tantangan utama dalam pembelajaran IPAS adalah keterbatasan media dan sumber belajar termasuk minimnya fasilitas *laboratorium*⁸. Akibatnya, pembelajaran masih berpusat pada guru, kurang terdapat diferensiasi pembelajaran, dan apersepsi yang menarik belum diterapkan secara efektif. Meskipun guru mencoba memanfaatkan lingkungan sekitar, hambatan infrastruktur serta kurangnya media khusus materi ekonomi membuat integrasi IPA dan IPS belum optimal dalam Kurikulum Merdeka.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran IPS telah dilakukan dalam berbagai bentuk. Dalam mengembangkan media konkret Papan EKO yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa hingga 37%, tetapi media tersebut masih manual dan belum digital⁹. Diorama tiga dimensi juga terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, namun kurang fleksibel untuk diperbarui dan tidak mendukung integrasi sumber belajar digital¹⁰. Dalam konteks digital, mengembangkan komik digital yang meningkatkan hasil belajar, tetapi kurang menyediakan evaluasi atau aktivitas interaktif¹¹. Keterbatasan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran digital berbasis web yang lebih komprehensif.

IPAS sebagai mata pelajaran baru menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis proyek (P5) untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa nyata sehingga mereka tidak sekadar menghafal konsep. Pada materi kegiatan ekonomi, IPAS memperkenalkan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi melalui pendekatan terintegrasi yang dikaitkan dengan

⁷ Najma Izzatuna Dauliy et al., "Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso," *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan* 11, no. 1 (August 8, 2024): 211–22, <https://doi.org/10.36706/jisd.v11i1.53>.

⁸ Muhammad Isro et al., "Implementasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di SD Negeri 1 Giri Tembesi, Lombok Barat," *Journal of Classroom Action Research* 7, no. SpecialIssue (2025), <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10914>.

⁹ Sindy Muthia Putri Pratama and Yulia Eka Yanti, "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN EKO (KEGIATAN EKONOMI) PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR KELOMPOK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR," *PRIMARY EDUCATION JOURNAL* 1, no. 1 (2021): 55–62.

¹⁰ Ulfatul Munifah, Akhmad Nugraha, and Nana Ganda, "Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 7, no. 4 (2020): 167–74, <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

¹¹ Eli Hermawati, Wahyudi, and Ngatman, "Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VA SD Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2022/2023," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11 Nomor 2 (September 12, 2023): 716–20.

lingkungan sekitar sebagai dasar literasi finansial. Pembelajaran IPAS biasanya melibatkan diskusi kelompok, presentasi, dan penilaian autentik untuk menghubungkan teori dengan pengalaman sehari-hari¹². IPAS harus diberikan secara kontekstual agar siswa tidak menganggapnya sebagai hafalan semata¹³. Pembelajaran kontekstual juga terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan abad ke-21 siswa SD¹⁴.

Penerapan media digital dalam pembelajaran IPAS sangat penting untuk mengurangi dominasi metode ceramah yang membuat siswa kesulitan memahami konsep abstrak ekonomi¹⁵. Pembelajaran berbasis web melalui *Google Sites* terbukti efektif karena dapat mengatasi keterbatasan media konvensional seperti buku dan gambar statis¹⁶. *Google Sites* memungkinkan integrasi teks, gambar, dan video serta meningkatkan akses dan keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga menjadi media yang relevan bagi penerapan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengkaji: (1) Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi penggunaan media digital berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas V; (2) Peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest pada Siklus I; (3) Peningkatan hasil belajar pada Siklus II setelah perbaikan tindakan; dan (4) Perbandingan rata-rata hasil belajar antara kedua siklus sebagai indikator keberhasilan.

Tujuan penelitian meliputi: (1) Mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi penggunaan *Google Sites*; (2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada Siklus I; (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada Siklus II; dan (4) Menganalisis perbandingan hasil belajar antar-siklus sebagai bukti efektivitas media digital.

¹² Budiman Budiman et al., "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Berdiferensiasi Kelas V SD Muhammadiyah Karangturi," *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 2 (July 31, 2025): 255, [https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(2\).255-277](https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16(2).255-277).

¹³ Ririn Puji Utami, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Riset Ilmiah*, vol. 2, 2023.

¹⁴ Desi Marliani Rahmania, Ali Ismail, and Rana Gustian Nugraha, "PENGEMBANGAN E-MODUL IPAS TERINTEGRASI STEM PADA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V SEKOLAH DASAR," *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 3 (September 2025): 2477–2143.

¹⁵ Siti Nurrahmawati Septiananda, Ilmawati Fahmi Imron, and Muhamad Basori, "Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 397–404.

¹⁶ Yulia Darniyanti, Antik Estika Hader, and Diana Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 14586–96.

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi: (1) Siswa, karena memperoleh pengalaman belajar interaktif dan kontekstual yang memperdalam pemahaman ekonomi; (2) Guru, sebagai alternatif media digital terintegrasi yang mudah diperbarui; dan (3) Sekolah, sebagai kontribusi penguatan pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* sebagai alternatif kreatif dalam pembelajaran IPAS khususnya kegiatan ekonomi. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang mengembangkan satu jenis media, penelitian ini berfokus pada platform web yang mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, perangkat ajar, LKPD, dan kuis interaktif dalam satu ruang belajar digital. Media ini diharapkan mampu menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan nyata siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat tahapan utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi¹⁷. PTK dipilih karena memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan metode pengajaran mereka dengan cara yang terstruktur dan terus-menerus melalui siklus refleksi yang berulang¹⁸. Pendekatan ini bersifat kolaboratif dan partisipatif, melibatkan guru sebagai peneliti yang secara aktif mengidentifikasi masalah pembelajaran dan merancang solusi inovatif berbasis teknologi digital¹⁹.

Subjek penelitian adalah murid kelas V SD semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 16 murid, terdiri dari 8 murid laki-laki dan 8 murid perempuan. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa murid pada tingkat tersebut telah memiliki literasi digital yang memadai untuk mengoperasikan media

¹⁷ Prio Utomo, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (July 30, 2024): 19, <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.

¹⁸ Nurulanningsih, "PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SEBAGAI PENGEMBANGAN PROFESI GURU BAHASA INDONESIA," *JURNAL DIDACTIQUE BAHASA INDONESIA* 4, no. 1 (January 2023): 50–61, <https://doi.org/https://doi.org/10.52333/didactique.v4i1.50>.

¹⁹ Anisatul Azizah and Fayakunia Realita Fatamorgana, "PENTINGNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN," *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (April 2021): 15–22, <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.

pembelajaran berbasis web²⁰, serta telah mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan proses sains yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis inkuiri²¹.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengikuti tahapan model Kemmis dan McTaggart. Siklus I dimulai dengan tahap perencanaan yang meliputi penyusunan RPM dengan mengintegrasikan model Inkuiri dan media *Google Sites* yang dirancang dengan konten interaktif untuk mendorong penyelidikan ilmiah²². Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media *Google Sites* dengan model Inkuiri melalui tahapan orientasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan. Pembelajaran memanfaatkan fitur interaktif *Google Sites* seperti video eksperimen, simulasi virtual, dan forum diskusi untuk mendukung proses inkuiri murid. Observasi dilakukan secara sistematis terhadap keterlibatan murid dalam proses inkuiri, kemampuan merumuskan hipotesis, dan keterampilan menganalisis data²³. Refleksi pada Siklus I menemukan kekurangan dalam model Inkuiri seperti minimnya interaksi sosial di antar murid, proses belajar yang terlalu berfokus pada aspek kognitif dan kesulitan murid memahami konsep abstrak yang memerlukan konkretisasi.

Berdasarkan refleksi tersebut, Siklus II dirancang dengan mengganti model pembelajaran menjadi Role Playing sambil tetap menggunakan media *Google Sites*. RPM disusun dengan menggabungkan langkah-langkah *Role Playing* yang meliputi pemanasan, pemilihan partisipan, menata panggung, memainkan peran, dan diskusi evaluasi²⁴. *Google Sites* dirancang menyediakan skenario peran, deskripsi karakter, panduan dialog, dan video contoh sebagai model. Implementasi pada Siklus II menekankan pembelajaran

²⁰ Indrianto Setyo Basori et al., "GOOGLE SITES: PEMANFAATAN DALAM PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR," *SIGMA* 9, no. 2 (March 2024): 111–18, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.53712/sigma.v9i2.2198>.

²¹ Sintya Laily Widyaningrum, Siti Masfuah, and Fina Fakhriyah, "Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar," *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 1094–1108, <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1953>.

²² Fadillah Salsabila and Aslam Aslam, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 6088–96, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.

²³ Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD," *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (July 3, 2021): 20, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

²⁴ Maghfiroh Rahmadani and Ismail Saleh Nasution, "Pengaruh Teknik Bermain Peran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (March 12, 2025): 476–84, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1429>.

melalui simulasi peran dan dramatisasi situasi nyata yang berkaitan dengan materi²⁵. Model *Role Playing* yang digunakan bertujuan untuk mengatasi kelemahan Siklus I dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, melibatkan aspek afektif dan psikomotorik, serta mengkonkretkan konsep abstrak melalui dramatisasi²⁶. Observasi difokuskan pada aktivitas siswa dalam memainkan peran, kemampuan berkomunikasi, kreativitas menginterpretasikan karakter, dan penguasaan materi melalui dramatisasi.

Data kuantitatif diperoleh melalui *pre-test*, *post-test* 1 setelah Siklus I, dan *post-test* 2 setelah Siklus II yang telah divalidasi oleh ahli. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi video pembelajaran²⁷. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata nilai, dan persentase ketuntasan. Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif dengan mengidentifikasi pola aktivitas murid dan respons terhadap pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting di sekolah dasar karena mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah diakses. *Google Sites* merupakan salah satu media yang efektif untuk menyajikan materi terintegrasi berupa teks, gambar, video, dan evaluasi. *Google Sites* juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena tampilannya sistematis dan ramah pengguna, sehingga tepat digunakan untuk materi kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi²⁸.

Google Sites membantu mengatasi kesulitan murid dalam memahami konsep ekonomi yang bersifat kontekstual dengan menyediakan ilustrasi visual dan contoh nyata. Penelitian menurut Muliani dkk. menunjukkan bahwa media ini meningkatkan hasil

²⁵ Maywan Susmitasari et al., "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Untuk Tunarungu," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (July 3, 2025): 1314–28, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1568>.

²⁶ Yosefa Triani Wea, Maria Herliyani Dua Bunga, and Maria Helvina, "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD INPRES MADAWAT.," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8, no. 1 (February 5, 2025): 2286–91, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41235>.

²⁷ Ariani Gusmiarni, La Sisi, and Itsnain Alfajri Husain, "Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 146 Wambarema," *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)* 1, no. 2 (June 2022): 9–14, <https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajpp.v1i2.90>.

²⁸ Dewi Lutfiah, "PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN NGAGLIK 01 BATU," *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 2, no. 1 (February 2023): 93–118, <https://jurnal.widyahumaniora.org/>.

belajar karena kontennya menarik dan mendukung belajar mandiri²⁹. Kreativitas dalam mendesain tampilan juga berpengaruh Erwin dkk. juga menemukan bahwa integrasi *Google Sites* dengan media visual lain dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas murid³⁰.

Efektivitas *Google Sites* tidak hanya terbukti pada IPS, tetapi juga pada mata pelajaran lain. *Google Sites* mempermudah pemahaman materi IPA karena penyajiannya konkret³¹. Hal ini menguatkan fleksibilitasnya untuk digunakan pada materi IPS yang juga membutuhkan visualisasi proses dan hubungan antar konsep. Dari sisi motivasi belajar, Suryani & Silvester menjelaskan bahwa *Google Sites* meningkatkan minat murid karena tampilannya interaktif dan tidak monoton³². Materi yang tersusun rapi dan mudah diakses dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V³³.

Dalam konteks penelitian tindakan kelas dua siklus, *Google Sites* sangat mendukung karena mudah disesuaikan dengan kebutuhan perbaikan pembelajaran. Media ini fleksibel, mudah diperbarui, dan efektif digunakan di sekolah dasar³⁴. Secara keseluruhan, berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa *Google Sites* merupakan media yang relevan, fleksibel, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman murid kelas V pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS.

Siklus I

1. Perencanaan Siklus I

Perencanaan Siklus I disusun oleh peneliti untuk mengintegrasikan model pembelajaran inkuiri dengan media digital *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi. Peneliti menyiapkan Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) sebagai panduan

²⁹ Siska Muliani, Intan Safiah, and Nurmasiyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Topik Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025): 24279–85.

³⁰ M Erwin et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis *Google Sites* Dan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD," *Jurnal Papeda* 7, no. 3 (2025).

³¹ Fheny Rawati Napitu et al., "PEMANFAATAN *GOOGLE SITES* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SEKOLAH DASAR," *JURNAL SILIWANGI Seri Pendidikan* 9, no. 1 (May 15, 2023): 1–6.

³² Rini Suryani and Silvester, "Penerapan Media Pembelajaran *Google Sites* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 11 Semangak," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA (JUMIN)* 6, no. 3 (2025): 1850–56.

³³ Aulia Fitri Syalsabillah, "Penerapan Media Pembelajaran *Google Sites* Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain* 1, no. 4 (October 2024): 29–40, <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i4.315>.

³⁴ Puji Utami, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITES* DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR."

pelaksanaan tindakan yang memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah inkuiri, strategi pemanfaatan *Google Sites*, alokasi waktu, dan instruksi eksplorasi mandiri bagi murid.

Konten *Google Sites* dirancang sebagai media utama dengan materi mengenai peran produsen, konsumen, dan distributor, dilengkapi gambar, spin produk kegiatan ekonomi, serta video pembelajaran. Situs tersebut juga memuat tautan menuju lembar refleksi digital, Lembar Kerja Murid (LKM), dan instrumen evaluasi. Peneliti memastikan seluruh konten dapat diakses dengan baik melalui perangkat yang ada di sekolah.

Untuk mengukur pemahaman murid, peneliti menyusun pretest dan post-test yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran IPS kelas V. Selain itu, peneliti menyiapkan LKM sebagai pendukung proses inkuiri, yang berfungsi membantu murid mencatat temuan, menganalisis peran pelaku ekonomi, dan memahami hubungan antarperan dalam aktivitas ekonomi.

Instrumen observasi juga disiapkan untuk mencatat partisipasi murid, kemampuan mereka menggunakan media digital, serta respons terhadap pertanyaan inkuiri. Seluruh perencanaan ini disusun agar pelaksanaan tindakan pada Siklus I berjalan terarah dan menghasilkan data yang diperlukan untuk evaluasi dan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan dalam satu pertemuan menggunakan model pembelajaran inkuiri, menggunakan media digital *Google Sites*. Sebelum pelajaran dimulai, guru menyiapkan materi pembelajaran berupa rencana pembelajaran berbasis Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), media *Google Sites* yang berisi materi pembelajaran, gambar, dan video *Youtube*, serta instrumen penilaian berupa *pre-test*, Lembar Kerja Murid (LKM), dan *post-test*.

Pelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka yang hangat dan reflektif. Guru mengajak siswa untuk berdoa, menyapa mereka, dan membangkitkan minat mereka dalam belajar melalui pertanyaan-pertanyaan yang merangsang tentang pengalaman mereka. Dalam kegiatan utama, guru menyajikan materi pembelajaran melalui *Google Sites*, yang mencakup gambar dan video yang berkaitan dengan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan menyelesaikan tiga kegiatan utama pada Lembar Kerja Murid (LKM).

Pada kegiatan pertama, siswa mengelompokkan gambar kegiatan ekonomi berdasarkan jenisnya dan memberikan alasan logis untuk pengelompokan mereka. Kegiatan kedua mengajak siswa untuk membuat "Perjalanan Produk," memetakan rantai barang dari produsen ke konsumen, menggunakan fitur *spin wheel* di situs web. Pada kegiatan ketiga, siswa menganalisis dampak kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat melalui cerita pendek dan pengamatan langsung terhadap penjual di kantin sekolah sebagai mitra pembelajaran. Setelah kegiatan kelompok selesai, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil mereka kepada kelas, sementara kelompok lain memberikan umpan balik yang sopan.

Kegiatan diakhiri dengan refleksi kelompok, di mana guru dan siswa menyimpulkan bahwa kegiatan ekonomi saling terkait dan mempengaruhi kesejahteraan masyarakat. Siswa kemudian menyelesaikan *post-test* sebagai penilaian akhir.

Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Perencanaan Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pada siklus sebelumnya, beberapa murid masih pasif dan mengalami kesulitan memahami hubungan antarpelaku ekonomi meskipun materi telah disajikan melalui *Google Sites*. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang perbaikan dengan mengganti model pembelajaran menjadi *role playing*, sementara *Google Sites* tetap digunakan sebagai media pembelajaran utama.

Peneliti menyusun ulang Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) agar sesuai dengan alur model *role playing*. RPM memuat tujuan pembelajaran yang menekankan pemahaman murid terhadap peran produsen, konsumen, dan distributor melalui pengalaman bermain peran. *Google Sites* tetap berisi materi inti, namun ditambahkan contoh skenario sederhana yang dapat digunakan murid untuk memahami konteks permainan peran sebelum kegiatan dimulai.

Peneliti menyiapkan skenario *role-playing* yang menggambarkan situasi ekonomi sederhana, seperti aktivitas jual beli dan proses distribusi barang. Setiap murid diberikan peran berbeda untuk memastikan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mencatat partisipasi murid, kemampuan menjalankan peran, serta pemahaman konsep selama proses berlangsung.

Instrumen evaluasi pada Siklus II hanya berupa *post-test*. Peneliti menyusun soal yang berfokus pada kemampuan murid mengidentifikasi peran ekonomi, menjelaskan fungsi pelaku ekonomi, dan menggambarkan hubungan antarpelaku ekonomi setelah mengikuti kegiatan *role-playing*. Perencanaan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif, sehingga diharapkan dapat memperbaiki kelemahan pembelajaran pada siklus sebelumnya dan meningkatkan pemahaman murid tentang kegiatan ekonomi.

2. Pelaksanaan Siklus II

Siklus kegiatan kedua dilaksanakan dalam satu pertemuan, menggunakan model bermain peran berdasarkan prinsip-prinsip RPM yaitu Reflektif, Partisipatif, dan Independen. *Google Sites* tetap menjadi platform utama untuk mengintegrasikan materi, serta panduan kegiatan.

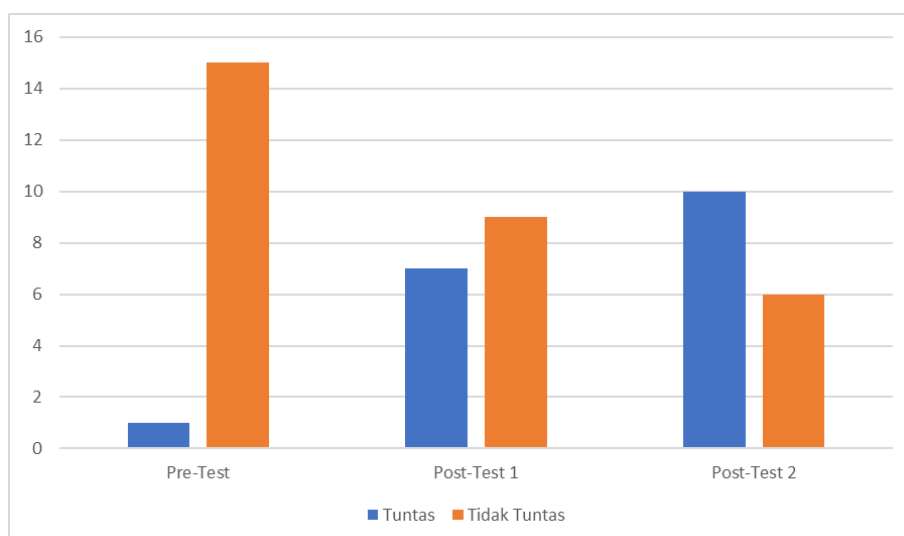
Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi dari siklus pertama melalui sesi tanya jawab singkat. Guru menayangkan video singkat tentang kegiatan ekonomi dan menekankan bahwa setiap pelaku ekonomi memiliki peran yang saling terkait. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan mekanisme kegiatan bermain peran, yang bertema "Perjalanan Suatu Produk."

Pada tahap inti, siswa dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing menerima naskah drama yang berbeda tentang perjalanan suatu produk dari produsen, melalui distributor, hingga konsumen. Setiap siswa memainkan karakter yang berbeda, seperti petani, pedagang, kurir, atau pembeli. Guru memberikan panduan tentang teknik bermain peran dan ekspresi yang tepat sambil menampilkan panduan kegiatan melalui *Google Sites*. Selama pertunjukan, siswa menampilkan ekspresi, intonasi, dan gerak tubuh yang sesuai dengan karakter mereka, sementara kelompok lain mengamati dan mencatat alur kegiatan ekonomi.

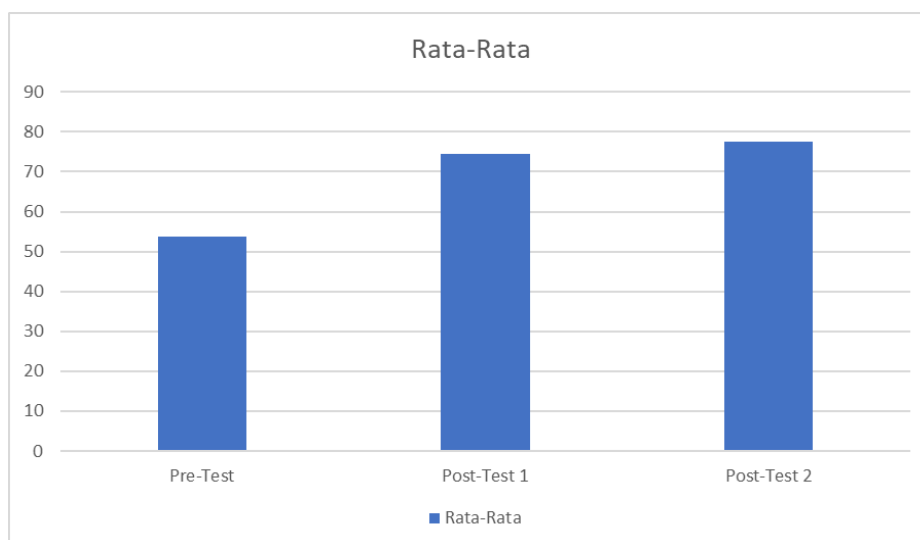
Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru membagikan Lembar Kerja Murid (LKM) untuk memperkuat pemahaman. Siswa bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi dalam skenario yang baru saja mereka perankan, menjelaskan hubungan antar peran, dan menulis refleksi tentang nilai-nilai yang telah

mereka identifikasi, seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Guru memfasilitasi diskusi antar kelompok untuk mendorong pembelajaran bersama dan menumbuhkan sikap partisipatif. Di akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada kelas. Siswa kemudian menyelesaikan refleksi diri di Lembar Kerja Murid (LKM) dan siswa menyelesaikan *post-test* sebagai penilaian akhir.

3. Gambar hasil belajar murid



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Belajar Murid



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Murid

Berdasarkan Diagram hasil tes yang diperoleh pada setiap tahap, terjadi peningkatan capaian belajar murid yang cukup signifikan. Pada tahap *Pre-Test* Siklus I, nilai rata-rata murid berada pada angka 53,75, jauh di bawah KKM 75. Setelah tindakan pada Siklus I, rata-rata *Post-Test* meningkat menjadi 74,375, sehingga terdapat kenaikan sebesar 20,625 poin atau sekitar 38,36% dari nilai awal. Meskipun nilai ini masih sedikit di bawah KKM, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* melalui model inkuiri memberikan dampak positif pada pemahaman murid.

Selanjutnya, pada Siklus II dengan model pembelajaran *role-playing*, nilai rata-rata murid kembali mengalami peningkatan pada *Post-Test* menjadi 77,5. Jika dibandingkan dengan *Post-Test* Siklus I, terjadi kenaikan sebesar 3,125 poin atau sekitar 4,20%, dan secara keseluruhan peningkatan dari *Pre-Test* Siklus I menuju *Post-Test* Siklus II mencapai 23,75 poin, setara dengan 44,17% peningkatan pemahaman. Hasil ini menunjukkan bahwa perpaduan media *Google Sites* dengan model *role-playing* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga berdampak lebih baik terhadap pemahaman murid mengenai kegiatan ekonomi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat, didukung media digital *Google Sites*, memberikan peningkatan yang jelas terhadap pemahaman murid mengenai kegiatan ekonomi. Pada Siklus I, penggunaan *Google Sites* dengan model *inkuiri* mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman awal murid, sejalan dengan temuan Lutfiah juga Muliani yang menegaskan bahwa *Google Sites* efektif

dalam membantu murid belajar secara mandiri dan memahami materi secara sistematis³⁵. Perbaikan pada Siklus II melalui model role playing membuat pembelajaran lebih konkret dan interaktif, sehingga pemahaman murid meningkat lebih optimal, sesuai pandangan Erwin dkk. tentang pentingnya media digital yang menarik dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan murid³⁶.

Efektivitas media ini juga diperkuat oleh temuan Rawati dan Syalsabillah bahwa *Google Sites* membantu memvisualisasikan konsep abstrak dan meningkatkan hasil belajar³⁷. Selain itu, peningkatan motivasi murid sejalan dengan Suryani & Silvester, sementara fleksibilitas media ini dalam proses perbaikan tindakan mendukung pandangan³⁸. Secara keseluruhan, kombinasi *Google Sites* dan model pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan aktivitas, minat, dan hasil belajar murid secara signifikan pada materi kegiatan ekonomi.

Lebih lanjut, aktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran telah meningkat secara signifikan. Berdasarkan data awal sebelum intervensi, keterlibatan siswa dikategorikan sebagai tidak memadai atau rendah. Hal ini terlihat dari fakta bahwa jumlah siswa yang aktif belajar tidak optimal. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa beberapa siswa masih kurang fokus selama pelajaran, cenderung pasif dalam diskusi kelompok, dan kesulitan memahami hubungan antara pelaku ekonomi. Hal ini disebabkan oleh berbagai kendala, termasuk karakteristik siswa kelas lima yang beragam, model pembelajaran yang tidak akurat yang digunakan pada tahap awal, dan kurangnya pengalaman langsung dalam memahami konsep abstrak aktivitas ekonomi.

Pada Siklus I, dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Google Sites*, keterlibatan mulai meningkat, meskipun beberapa siswa tetap pasif. Namun, pada Siklus II, dengan menggunakan model bermain peran, keterlibatan siswa meningkat karena

³⁵ Lutfiah, "PENGUNAAN APLIKASI GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN NGAGLIK 01 BATU"; Muliani, Safiah, and Nurmasiyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Topik Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar."

³⁶ Erwin et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Google Sites Dan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD."

³⁷ Rawati Napitu et al., "PEMANFAATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SEKOLAH DASAR"; Syalsabillah, "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar."

³⁸ Suryani and Silvester, "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 11 Semangak"; Puji Utami, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR."

setiap siswa terlibat langsung dalam memainkan peran sebagai pelaku ekonomi, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna. Hal ini memperkuat temuan penelitian ini bahwa kombinasi media digital dan model pembelajaran yang tepat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menyenangkan, dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai kegiatan ekonomi. Pada Siklus I, penerapan model pembelajaran Inkuiri mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan awal siswa dalam mengenali konsep produksi, distribusi, dan konsumsi, meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan peran pelaku ekonomi. Melalui refleksi dan perbaikan, Siklus II menerapkan model *Role-Playing* yang memberikan pengalaman belajar lebih konkret dan interaktif sehingga membantu siswa memahami hubungan antarproses ekonomi secara lebih mendalam.

Peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* pada kedua siklus menunjukkan bahwa media *Google Sites* mampu menyediakan sumber belajar yang menarik, mudah diakses, dan relevan. Selain itu, aktivitas belajar siswa meningkat, ditandai dengan partisipasi aktif, kerja sama, dan kemampuan menjelaskan kembali materi. Dengan demikian, penggunaan *Google Sites* sebagai media digital terbukti mendukung proses pembelajaran IPAS dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kegiatan ekonomi.

Referensi

- Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (July 3, 2021): 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Azizah, Anisatul, and Fayakunia Realita Fatamorgana. "PENTINGNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (April 2021): 15–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Budiman, Budiman, An-Nisa Apriani, Indah Perdana Sari, and Ismanto Ismanto. "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Berdiferensiasi Kelas V SD Muhammadiyah Karangturi." *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 2 (July 31, 2025): 255. [https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(2\).255-277](https://doi.org/10.21927/literasi.2025.16(2).255-277).
- Cahyani, Ni Made Sistha, and Ni Wayan Suniasih. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*

- 6, no. 1 (April 10, 2022): 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Darniyanti, Yulia, Antik Estika Hader, and Diana Putri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 14586–96.
- Erwin, M, Piryanto 1□, Gusti Yarmi, Astri Dwi, and Jayanti Suhandoko. “Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Google Sites Dan Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD.” *Jurnal Papeda* 7, no. 3 (2025).
- Gusmiarni, Ariani, La Sisi, and Itsnain Alfajri Husain. “Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 146 Wambarema.” *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)* 1, no. 2 (June 2022): 9–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajpp.v1i2.90>.
- Hasibuan, Abrizal. “Analisis Integrasi Materi IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, no. 2 (2025): 19117–25.
- Hermawati, Eli, Wahyudi, and Ngatman. “Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VA SD Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2022/2023.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11 Nomor 2 (September 12, 2023): 716–20.
- Isro, Muhammad, Ni Wayan Asri Udayani, Muhammad Isra, Retna Ayu Rachmawati, and Aa Sukarso. “Implementasi Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di SD Negeri 1 Giri Tembesi, Lombok Barat.” *Journal of Classroom Action Research* 7, no. SpecialIssue (2025). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10914>.
- Izzatuna Dauly, Najma, Meilan Tri Wuryani, Rachmat Imam Muslim, and Dwi Cahaya Nurani. “Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso.” *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan* 11, no. 1 (August 8, 2024): 211–22. <https://doi.org/10.36706/jisd.v11i1.53>.
- Karimah, Afaf, and Zulfadewina. “Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN Pekayon 15 Pagi.” *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JMPIS)* 5, no. 5 (August 30, 2024): 2020–28. <https://doi.org/10.38035/jmpis>.
- Laily Widyaningrum, Sintya, Siti Masfuah, and Fina Fakhriyah. “Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar.” *JRIP:JurnalRisetdanInovasiPembelajaran* 4, no. 2 (2024): 1094–1108. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1953>.
- Lutfiah, Dewi. “PENGUNAAN APLIKASI GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN NGAGLIK 01 BATU.” *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 2, no. 1 (February 2023): 93–118. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>.
- Marliani Rahmania, Desi, Ali Ismail, and Rana Gustian Nugraha. “PENGEMBANGAN E-MODUL IPAS TERINTEGRASI STEM PADA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V SEKOLAH DASAR.” *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 3

(September 2025): 2477–2143.

- Meilisa, Hilda Azlia, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah. "PENERAPAN PEMBELAJARAN TERPADU MATERI AKTIVITAS PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN FINANSIAL DI SEKOLAH DASAR." *GENTA MULLA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, n.d., 41–56.
- Muliani, Siska, Intan Safiah, and Nurmasiyah. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Topik Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025): 24279–85.
- Munifah, Ulfatul, Akhmad Nugraha, and Nana Ganda. "Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 7, no. 4 (2020): 167–74. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Muthia Putri Pratama, Sindy, and Yulia Eka Yanti. "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN EKO (KEGIATAN EKONOMI) PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR KELOMPOK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *PRIMARY EDUCATOIN JOURNAL* 1, no. 1 (2021): 55–62.
- Nisha Rachadiyanti, An, Hadi Mulyono, and Hadiyah. "Peningkatan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Kelas IV Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 8, no. 4 (n.d.): 14–18.
- Nurulanningsih. "PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SEBAGAI PENGEMBANGAN PROFESI GURU BAHASA INDONESIA." *JURNAL DIDACTIQUE BAHASA INDONESIA* 4, no. 1 (January 2023): 50–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.52333/didactique.v4i1.50>.
- Puji Utami, Ririn. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Riset Ilmiah*. Vol. 2, 2023.
- Rahmadani, Maghfiroh, and Ismail Saleh Nasution. "Pengaruh Teknik Bermain Peran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (March 12, 2025): 476–84. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1429>.
- Rawati Napitu, Fheny, Insani Nurul Fitri, Juliani Limbong, and Neneng Ridha Sulistiani. "PEMANFAATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SEKOLAH DASAR." *JURNAL SILIWANGI Seri Pendidikan* 9, no. 1 (May 15, 2023): 1–6.
- Salsabila, Fadillah, and Aslam Aslam. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 6088–96. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.
- Septiananda, Siti Nurrahmawati, Ilmawati Fahmi Imron, and Muhamad Basori. "Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 397–404.
- Setyo Basori, Indrianto, Rika Wulandari, Ukhti Raudhatul Jannah, and Erwin Hari

- Kurniawan. "GOOGLE SITES: PEMANFAATAN DALAM PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR." *SIGMA* 9, no. 2 (March 2024): 111–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.53712/sigma.v9i2.2198>.
- Suryani, Rini, and Silvester. "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 11 Semangak." *JURNAL MEDIA INFORMATIKA (JUMIN)* 6, no. 3 (2025): 1850–56.
- Susmitasari, Maywan, Salsa Billa Ahsani Taqwim, Xeniar Antika, Wiwik Widajati, and Pamuji Pamuji. "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Untuk Tunarungu." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (July 3, 2025): 1314–28. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1568>.
- Syalsabillah, Aulia Fitri. "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar." *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain* 1, no. 4 (October 2024): 29–40. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i4.315>.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (July 30, 2024): 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.
- Wea, Yosefa Triani, Maria Herliyani Dua Bunga, and Maria Helvina. "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD INPRES MADAWAT." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8, no. 1 (February 5, 2025): 2286–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41235>.