



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 1 MOYOKETEN KABUPATEN TULUNGAGUNG

Akilla Antris Pradensi^{1*}, Nugrananda Janattaka², Eka Yuliana Sari³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Humaniora,
Universitas Bhinneka PGRI

*Email: antrispradensi123@gmail.com, nandahanduk@gmail.com, ekayulianasari6@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3940>

Article info:

Submitted: 07/08/25

Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Latar belakang pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, khususnya dalam Pelajaran Bahasa Indonesia dimana media yang digunakan guru ketika mengajar hanya terpaku pada buku paket. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat majemuk untuk kelas V. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 96%, ahli materi 90% dan ahli bahasa 98%. Hasil keterapan diperoleh dari angket respon siswa dan guru dengan persentase sebesar 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SDN 1 Moyoketen.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, *Google Sites*, Kalimat Majemuk Bertingkat, Media Pembelajaran Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang berperan sebagai jembatan penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan landasan, pelengkap dan bagian penting bagi keberhasilan proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Menurut (Jafnihirida et al., 2023) media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan interaktif seperti bertanya, berdiskusi, bereksperimen, dan sebagainya. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Khair et al., 2022). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting dalam meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran bukan hanya membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif, akan tetapi juga membantu menyampaikan makna pembelajaran dengan lebih jelas sehingga memungkinkan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan pra observasi, kurangnya penggunaan media pembelajaran memicu kebosanan belajar pada peserta didik, apalagi dengan karakteristik peserta didik yang aktif, suka bermain, dan



memiliki rasa ingin tahu terutama dibidang teknologi. Pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai perantara transfer informasi dapat dijadikan solusi untuk mengatasi masalah selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan teori memerlukan pemahaman yang cukup untuk melaksanakannya. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan merangsang rasa ingin tahu mereka. (Afifah et al., 2022). Materi kalimat majemuk bertingkat salah satunya, dimana kalimat majemuk bertingkat ini merupakan salah satu struktur kalimat paling kompleks dalam bahasa Indonesia dan memerlukan kemampuan sintaksis yang baik agar dapat digunakan dengan benar (S. Putri & Sundi, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meminimalisir kesalahpahaman dalam teori pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu berbasis *website*. (Tambunan & Siagian, 2022) menyatakan bahwa *website* dapat didefinisikan sebagai halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, teks, animasi, atau kombinasi semua elemen ini. Menurut (Anin Asnidar & Junaid, 2024). Menurut (Sevtia et al., 2022) Keuntungan dari media pembelajaran yang didasarkan pada Google Sites adalah proses pembuatannya yang sederhana dan dapat dikelola tanpa perlu keterampilan pemrograman, serta dapat diakses oleh pengguna kapan saja dan di lokasi manyang dapat mendukung proses pembelajaran. *Google Sites* menawarkan beragam fitur yang memungkinkan guru membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi penelitian tentang penggunaan *Google Sites* untuk materi ajar terkait teks kompleks, terutama di tingkat sekolah dasar, masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut diharapkan media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk itu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Menurut (Prayudi & Anggriani, 2022) terdapat banyak model penelitian dalam penelitian pengembangan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Model ADDIE merupakan model pengembangan yang paling sering digunakan dalam penelitian pengembangan karena setiap tahapannya mudah dipahami dan cocok untuk berbagai model pengembangan, mulai dari bahan ajar hingga media pembelajaran. Lebih lanjut, tujuan model ADDIE adalah pengembangan dan produksi produk yang efektif dan efisien. Tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat secara gambar pada diagram di bawah ini.

Gambar 1 Model pengembangan ADDIE (sumber : (Prayudi & Anggriani, 2022))



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari studi ini adalah pembuatan media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada Google Sites. Produk ini dibuat melalui metode Penelitian & Pengembangan (R&D) dan menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE melibatkan beberapa langkah yaitu, Analisis, Desain,



Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahapan yang ada harus dilakukan secara urut selama proses pengembangan produk agar dapat menghasilkan produk yang valid. Pada setiap tahapan juga didapatkan data yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pengembangan produk media interaktif berbasis Google Sites ini perlu dilakukan karena hasil analisis dari peneliti terkait permasalahan yang ada di lapangan. Permasalahan tersebut merupakan hasil identifikasi peneliti pada awal kegiatan yaitu observasi, yang dimana dari permasalahan tersebut terdapat hasil identifikasi masalahnya sebagai berikut:

a. Analisis masalah

Melalui data hasil identifikasi masalah guru hanya memanfaatkan media ajar seperti buku paket dan cerdas tangkas untuk menunjang proses pembelajaran tanpa didukung oleh media interaktif yang bisa menambah motivasi belajar aktif siswa. Selama proses pembelajaran, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara inovatif untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan

Melalui hasil identifikasi dan analisis masalah yang ada dapat diambil kesimpulan bahwa adanya kebutuhan akan media pembelajaran interaktif sangat krusial untuk mendukung kegiatan belajar di kelas V SDN 1 Moyoketen, oleh karena itu peneliti berinovasi dengan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahapan kedua dari model ADDIE yaitu tahap design (dasain). Berikut adalah penyajian informasi mengenai desain produk yang telah dibuat. Dalam fase ini, dirancang media pembelajaran interaktif dengan memilih tampilan di Google Sites serta memanfaatkan fitur yang ada di dalam Google Sites. Tujuannya adalah untuk meningkatkan partisipasi dan menarik perhatian siswa melalui tampilan yang interaktif dan mudah dimengerti oleh mereka. Produk ini mencakup halaman depan, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, permainan, soal evaluasi, dan profil pengembang.

Tabel 1. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites*

No	Desain	Keterangan
1.		Tampilan awal dari Google Sites, berisi icon tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, soal evaluasi, game, dan profil pengembang.
2.		Tampilan tujuan pembelajaran.



- | | | |
|----|--|---|
| 3. | | Tampilan materi, berisi pengertian, macam-macam, dan ciri-ciri. |
| 4. | | Tampilan halaman pengertian. |
| 5. | | Tampilan halaman macam-macam. |
| 6. | | Tampilan halaman ciri-ciri. |
| 7. | | Tampilan halaman video pembelajaran, berisi 2 link youtube materi kalimat majemuk bertingkat. |
| 8. | | Tampilan halaman soal evaluasi. |
| 9. | | Tampilan halaman game. |



10.



Tampilan halaman profil pengembang.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pengembangan merupakan bagian penting dalam proses penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang sesuai dengan materi kalimat majemuk bertingkat. Produk yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan divalidasi kepada ahli materi, media, dan Bahasa guna memastikan kelayakan dan kevalidan produk yang dikembangkan. Revisi telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan validasi dan saran serta masukan dari validator. Selanjutnya, akan ditentukan kevalidan dari media pembelajaran interaktif hingga memperoleh kriteria valid agar media pembelajaran interaktif dapat digunakan, jika kriteria valid belum terpenuhi, maka perlu dilakukan revisi dan peningkatan pada produk media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Google Sites*.

a. Validasi ahli media

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Total skor penilaian
1.	Aspek tampilan	26
2.	Aspek interaksi	12
3.	Aspek pengoperasian	16
4.	Aspek multimedia	8
5.	Aspek keseluruhan	11
Jumlah skor		73
Presentase		96%

Berdasarkan tabel 2. media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* ini dapat dikatakan sangat wfswin dan bergunatetapi ada beberapa masukan dan saran dari para ahli media, seperti membuat elemen profil pengembang lebih berwarna dan mengganti latar belakang dengan warna yang lebih cerah.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Total skor Penilaian
1.	Aspek kurikulum	11
2.	Aspek materi	32
3.	Aspek evaluasi	15
Jumlah skor		58
Presentase		90%

Berdasarkan tabel 3. Dapat dikatakan bahwa materi yang terdapat dalam media sangat valid digunakan, pada validasi materi tidak ada saran maupun masukan dari validator.



c. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor penilaian
1.	Aspek ketepatan tata Bahasa dan pilihan kata	35
2.	Aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8
3.	Aspek kesesuaian dengan kaidah Bahasa	12
Jumlah skor		55
Presentase		98%

Berdasarkan tabel 4 dapat dikatakan bahwa Bahasa yang digunakan pada materi kalimat majemuk bertingkat sangat valid, namun ada beberapa saran dan masukan dari validator seperti penulisan tanda baca.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan ini, pengujian dilakukan di kelas V SDN 1 Moyoketen dengan 38 siswa dan guru kelas. Uji coba produk ini juga berfungsi sebagai instrumen untuk menilai penerapan dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan melalui kuesioner untuk guru dan siswa.

Tabel 5 Data Hasil Angket Respon Guru

Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor	
	Guru A	Guru B
13 Pernyataan	45	49
Presentase	90%	

Tabel 6. Data hasil angket respon peserta didik

No.	Nama	Pernyataan													Total Skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1.	A	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	46	88%
2.	MZI	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	47	90%
3.	AS	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	42	80%
4.	KY	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	43	82%
5.	AHA	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	44	84%
6.	FAR	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	50	96%
7.	FR	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	45	86%
8.	BAA	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	45	86%
9.	KAN	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	44	84%
10.	FAS	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	49	94%
11.	AMF	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	50	96%
12.	AKW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%
13.	AAZ	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	50	96%
14.	AMW	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	44	84%
15.	AKM	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	44	84%
16.	KMK	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	48	92%
17.	LLM	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	45	86%
18.	IO	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	47	90%
19.	D	3	2	4	2	4	3	2	3	2	4	3	4	2	38	73%



20.	K	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%
21.	VKJ	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	48	92%
22.	SAR	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	49	94%
23.	KEV	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%
24.	MAA	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	47	90%
25.	SRJ	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	47	90%
26.	REN	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	44	84%
27.	MFA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	49	94%
28.	MSM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%
29.	NHA	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	47	90%
30.	MAI	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	46	88%
31.	MAP	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	2	4	37	71%
32.	TY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%
33.	VEA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	100%
34.	VHB	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	49	94%
35.	NAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	48	92%
36.	ZNA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	48	92%
37.	RAC	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	46	88%
38.	RAF	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	44	84%
Rata-rata jumlah skor															46,8	
Rata-rata presentase															90%	

Berdasarkan tabel 5 dimana hasil angket respon guru mendapat presentase 90%, sedangkan pada tabel 6 hasil angket respon peserta didik mendapatkan presentase yang sama yaitu 90%, yang artinya media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* sudah diterapkan secara maksimal.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi produk merupakan tahap terakhir dari semua tahapan model ADDIE. Namun tahapan ini ada pada setiap tahapan lainnya tetapi juga terdapat tahap evaluasi akhir pada produk yang dikembangkan. Mulai dari tahap analisis yang dimana evaluasi sebagai acuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Melalui tahapan-tahapan yang telah dilakukan maka dapat dirinci sebagai berikut.

Tabel 7. Evaluasi Pada Setiap Tahapan Pengembangan

No.	Tahapan pengembangan	Temuan	Evaluasi
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	Pada tahap analisis ini, melalui kegiatan observasi ditemui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran	Guru perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif.
2.	<i>Design</i> (Desain)	Tahapan ini merupakan tahapan merancang produk yang akan dikembangkan. Perancangan ini	Evaluasi yang didapat adalah penambahan kisi-kisi soal yang terdapat dalam game dan kisi-kisi untuk soal evaluasi untuk disertakan ketika



		meliputi menentukan template desain, menyusun tujuan pembelajaran, game, soal evaluasi, instrument kevalidan dan keterterapan.	melakukan validasi. Evaluasi tersebut didapat atas saran dosen penguji.
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	Tahapan ini ditemukan beberapa permasalahan yaitu, penulisan tanda baca yang ada pada materi yang masih belum sesuai serta mengubah elemen dan background pada media.	Evaluasi yang dilakukan adalah dengan mengganti penulisan tanda baca yang sesuai, mengubah elemen elemen yang semula gelap menjadi lebih berwarna, dan mengubah background menjadi dengan warna yang lebih terang.
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	Tahapan ini merupakan tahap uji coba produk kepada peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen. Permasalahan yang ditemui adalah beberapa chrome book tidak dapat digunakan karena terkendala daya baterai.	Evaluasi yang dilakukan adalah mengecek chrome book satu persatu, sehingga apabila terjadi hal serupa dapat diantisipasi lebih awal dengan mengisi daya pada chrome book.

Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk edukasi berupa media pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan belajar antara pengajar dan peserta didik. Media pembelajaran interaktif ini dibuat berdasarkan analisis permasalahan yang diuraikan pada poin-poin berikut.

a. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat.

Pengembangan media edukasi interaktif yang didasarkan pada Google Sites menggunakan kerangka pengembangan ADDIE, yang meliputi lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media ini diciptakan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memperkaya pengalaman belajar mereka melalui platform edukasi interaktif. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa maupun pengajar. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputra et al., 2023) media pembelajaran berbasis web menyediakan cara baru dalam proses belajar. Media menghindari atmosfer belajar yang monoton dan membuat pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga mendukung siswa untuk lebih bersemangat dan lebih mudah dalam memahami pelajaran.



b. Uji kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat.

Uji validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Proses validasi ini melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk media pembelajaran interaktif ini mendapatkan skor 96% dari uji validasi ahli media, skor 90% dari uji validasi ahli materi, dan skor 98% dari uji validasi ahli bahasa. Berdasarkan skor tersebut, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

c. Keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat.

Keterterapan media belajar interaktif yang didasarkan pada *Google Sites* dinilai melalui kuesioner tanggapan siswa dan pendidik. Tanggapan dari peserta didik mencapai 90% dan tanggapan dari guru juga 90%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media belajar interaktif yang berlandaskan situs Google termasuk dalam kategori sangat baik dan menegaskan efektivitas media belajar interaktif berbasis situs Google yang telah dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kartini & Putra, 2020) besarnya respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat layak diterapkan dan sesuai dengan tingkat perkembangan serta kebutuhan belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat kelas V SDN 1 Moyoketen menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat yang telah dirancang mendapatkan skor 96% dari validator ahli media, 90% dari validator ahli materi, dan 98% dari validator ahli Bahasa. Hasil presentase yang diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat kelas V SDN 1 Moyoketen dapat dinyatakan “sangat valid” untuk digunakan.
3. Tingkat keterterapan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat yang telah dikembangkan diperoleh melalui hasil angket dari peserta didik dan guru kelas V di SDN 1 Moyoketen. Berdasarkan hasil tersebut, angket respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 90%, sedangkan angket respon guru juga mendapat presentase 90%. Keduanya termasuk dalam kategori “sangat valid,” yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat adalah layak dan dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Anin Asnidar, & Junaid, J. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan Google Sites. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3467–3474. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3915>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media



- Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khair, S. N., Iskandar, R. S. F., & Sukmawati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, 22, 201–209.
- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9–18. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2>
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- 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.