



## Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Lulita Ria Wandani<sup>1</sup>, Dyah Lestari<sup>2</sup>, Baskoro Arif Widodo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: [lulita.ria.2431539@students.um.ac.id](mailto:lulita.ria.2431539@students.um.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-03	In the learning process, it was found that some students lacked focus and had low learning motivation. This condition occurred due to the continued use of conventional teaching methods, in which instructional media were limited to PowerPoint presentations displayed at the front of the classroom. This study examines the feasibility of Scratch-based learning media integrated into Google Sites to enhance students' learning motivation. Scratch was chosen as the subject matter because it allows students to create animations and games interactively, thereby increasing their interest and motivation to learn. The method used in this study is Research and Development (R&D), which refers to the ADDIE development model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 27 seventh-grade students (Class 7-1) at SMPN 23 Malang. Research instruments included validation sheets assessed by subject matter experts and media experts, scoring 89.2% and 92.8%, respectively—falling under the “highly feasible” category. This study offers an advantage over previous research by integrating differentiated learning approaches within the media presented. Based on the results of the student questionnaires, the developed Scratch learning media proved to have a positive impact on the Informatics learning process, particularly in the Scratch material, both in terms of content comprehension and in improving students' learning motivation.
<b>Keywords:</b> <i>Scratch Learning media;</i> <i>Google Sites;</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Informatic;</i> <i>ADDIE Model.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-03	Dalam proses pembelajaran ditemukan bahwa sebagian peserta didik kurang fokus dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut terjadi akibat penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana media yang digunakan terbatas pada tampilan presentasi PowerPoint di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kelayakan media pembelajaran scratch berbasis google sites dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Materi scratch dipilih karena memungkinkan peserta didik untuk membuat animasi serta permainan secara interaktif yang mampu mendorong ketertarikan atau motivasi peserta didik dalam belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas 7-1 di SMPN 23 Malang. Instrumen penelitian berupa lembar validasi dari ahli materi yang memperoleh skor 89,2% dan validasi dari ahli media yang memperoleh skor 92,8%. Kedua hasil tersebut menunjukkan kategori "sangat layak". Penelitian ini juga memiliki keunggulan dari penelitian sebelumnya pada integrasi pendekatan berdiferensiasi dalam media yang disajikan. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik, media pembelajaran scratch yang dikembangkan terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran informatika khususnya pada materi scratch, baik dari segi pemahaman materi maupun dari segi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran</i> <i>Scratch;</i> <i>Google Sites;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Informatika;</i> <i>Model ADDIE.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hak dasar bagi setiap individu yang merupakan sebuah fondasi utama dalam menjalani kehidupan (Ubaidi dkk., 2023). Melalui pendidikan, setiap individu dapat meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan. Dalam kehidupan bermasyarakat, pendidikan juga

memegang peranan penting karena berkontribusi terhadap peningkatan kualitas dan kesejahteraan hidup. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai instrumen penting dalam mendukung peningkatan mutu dan pengembangan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan pesat memberikan dampak

besar dalam dunia pendidikan (Islanda & Darmawan, 2023). Terdapat berbagai kemudahan maupun tantangan yang harus dihadapi oleh guru sebagai tenaga pendidik pada era digital ini. Berbagai kemudahan yang ditemui diantaranya adalah kemudahan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Namun tantangan utama bagi pendidik di era digital ini adalah tentang bagaimana merancang pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik mapupun menumbuhkan motivasi mereka untuk dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Hakeu dkk., 2023).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi elemen yang sangat penting (Pratiwi dkk., 2025). Media pembelajaran berperan untuk memfasilitasi penyampaian materi, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Fitria Surya dkk., 2023). Di era pendidikan digital ini, menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya disajikan pada buku dan alat peraga fisik, tetapi juga melalui media digital yang lebih interaktif, seperti video, game, dan aplikasi. Media pembelajaran yang dirancang secara inovatif dan interaktif dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, hal ini juga akan membuat pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik (Pinaka Ratna Ning Hapsari dkk., 2020). Media pembelajaran interaktif yang berisikan teks, gambar, video, dan menu interaktif lainnya dapat menjadi alternatif untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal tersebut bisa menjadi cara agar peserta didik tertarik sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar mereka (Arina dkk., 2020). Guru dapat memanfaatkan situs *website* sebagai sarana dalam merancang media pembelajaran interaktif (Panjaitan dkk., 2022).

Website sendiri merupakan wadah yang bisa digunakan untuk mengisi teks, video, gambar, dan menu interaktif lainnya yang terhubung dalam internet. Google Sites merupakan platform yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran berbasis *website* (Adzkiya & Suryaman, 2021). Google sites sendiri memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran, diantaranya adalah tidak berbayar dan mudah diakses oleh peserta didik. Penelitian (Nuraeni dkk., 2023) menggunakan google sites untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran IPS dengan kriteria sangat layak. Fitur yang disediakan google sites juga dapat menyajikan konten

seperti teks, audio, gambar dan video yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada peserta didik kelas 7-1 di SMP Negeri 23 Malang, beberapa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional. Penggunaan media hanya terbatas penggunaan *PowerPoint* yang ditampilkan didepan kelas. Pengamatan yang dilakukan juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang fokus dan kurang memiliki motivasi ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan kurangnya inovasi yang diberikan saat penyampaian materi.

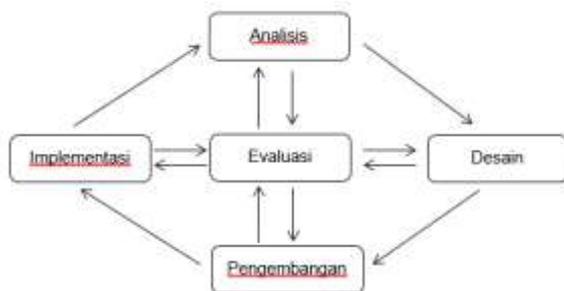
Solusi yang dapat diterapkan pada permasalahan tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *website*. Media tersebut dipilih karena memiliki keunggulan seperti mudah diakses kapan dan dimana saja (Rahayu dkk., 2022). Selain itu media tersebut juga dapat memuat berbagai konten interaktif seperti teks, video, kuis, latihan, dan konten interaktif lainnya sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang disajikan. Materi yang digunakan pada penelitian ini difokuskan pada pemrograman *scratch*, bahasa pemrograman visual berbasis blok yang mudah digunakan untuk Tingkat SMP. Materi ini dipilih karena *scratch* mendukung peserta didik untuk membuat animasi, serta permainan secara interaktif yang mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar (Annisa Nurbaety Elsola dkk., 2023).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran *scratch* berbasis google sites untuk meningkatkan semangat belajar atau motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Informatika tingkat SMP. Harapannya media pembelajaran yang dirancang nanti mampu mendorong motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif.

## II. METODE PENELITIAN

Dalam menyusun penelitian ini, digunakan metode *Research and Development* (R&D). Pendekatan ini memungkinkan menghasilkan produk tertentu yang selanjutnya akan melewati tahap pengujian untuk mengetahui keefektifannya (Ningsih & Imam Farisi, 2023). Penelitian dilakukan di SMP Negeri 23 pada mata pelajaran Informatika dengan materi *Scratch*. Penelitian ini melibatkan 27 peserta didik dari kelas 7-1 sebagai subjek. Penelitian yang dilakukan telah memiliki izin dari SMPN 23 malang dan juga guru mata pelajaran informatika pada kelas 7-1. Selain

itu peneliti juga telah mendapatkan persetujuan sukarela dari peserta didik setelah menjabarkan mengenai tujuan, manfaat, serta prosedur dari penelitian. Kemudian untuk metode pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan. Adapun lima tahapan tersebut yaitu tahap analisis (*Analysis*) dimana pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah desain (*Design*) dimana pada tahap ini dilakukan perancangan dari permasalahan yang ditemui pada analisis kebutuhan. Setelah rancangan dibuat dilanjutkan dengan tahap pengembangan (*Development*). Setelah produk dikembangkan dilanjutkan dengan tahap implementasi (*Implementation*) dimana produk akan diujikan kepada peserta didik. Namun sebelum produk diujikan, produk diukur Tingkat kelayakannya menggunakan lembar validasi dari ahli media dan lembar validasi dari ahli materi (Shintia dkk., 2023). Tahap terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*) untuk mengetahui efektifitas atau kualitas dari produk yang sudah dibuat. Serangkaian proses implementasi dari tahapan pengembangan yang dilakukan ditampilkan pada Gambar 1 (Simatupang & Anas, 2024).



Gambar 1. Implementasi Model ADDIE

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil dan pembahasan dalam penelitian ini diperoleh dari pengembangan media pembelajaran scratch berbasis google sites selesai hingga media ini diujikan pada peserta didik.

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

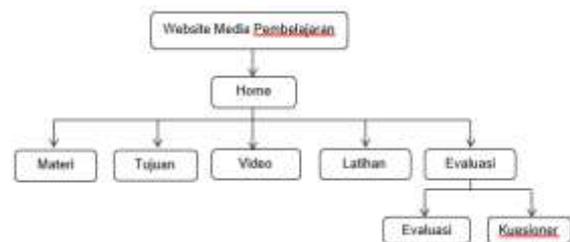
Tahap ini diawali dengan kegiatan observasi oleh peneliti terhadap kelas 7-1 SMPN 23 Malang untuk mengetahui kendala yang terjadi selama pembelajaran. Kegiatan observasi yang dilakukan berupa pengamatan proses pembelajaran dalam kelas dan melakukan tanya jawab dengan guru pengajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, didapat permasalahan diantaranya adalah peserta didik tidak fokus saat guru menyampaikan materi. Peserta didik juga

cenderung melakukan aktivitas lain seperti mencoret-coret, menggambar atau asik bermain sendiri. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan alat peraga di depan kelas dan belum ada penggunaan media yang bersifat interaktif atau melibatkan peserta didik secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan solusi dan inovasi dalam pembelajaran. Upaya yang diperoleh untuk mengatasi permasalahan pada penelitian ini berupa perancangan media pembelajaran scratch berbasis google sites pada pembelajaran informatika. Materi scratch dipilih karena memungkinkan peserta didik untuk membuat animasi serta permainan secara interaktif dengan harapan dapat membangkitkan motivasi dan ketertarikan peserta didik. Media yang diusulkan memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah peserta didik dapat berinteraksi langsung seperti melihat materi, video, dan mengakses lkpd atau evaluasi.

#### 2. Tahap *Design* (Desain)

Setelah analisis dilakukan, peneliti mendesain media pembelajaran scratch. Selain merancang desain, pada tahap ini peneliti juga merancang materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik (lkpd), dan soal. *Flowchart* dirancang untuk memudahkan peneliti dalam membuat media ini. Gambar 2 merupakan *flowchart* yang menunjukkan alur dari website.



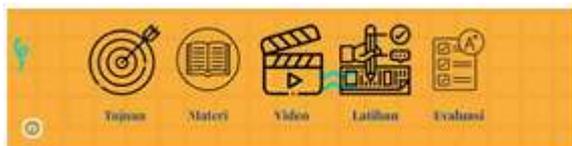
Gambar 2. Flowchart Media Pembelajaran

#### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti melaksanakan proses implementasi mulai dari desain media pembelajaran scratch yang telah dirumuskan sebelumnya. Tahapan ini memanfaatkan platform Google Sites dalam pembuatan medianya. Tampilan utama (home) dari media pembelajaran terdapat button tujuan, materi, video, latihan, dan evaluasi yang ditampilkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.

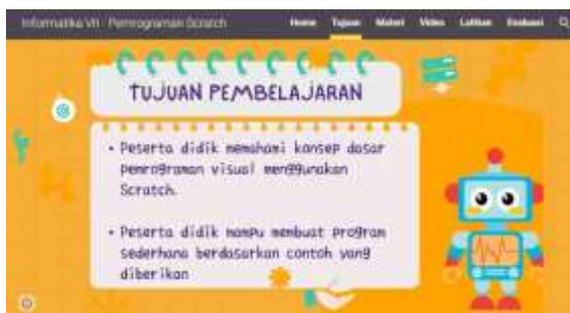


Gambar 3. Menu Utama 1



Gambar 4. Menu Utama 2

Selanjutnya pada menu tujuan pembelajaran menjelaskan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Tampilan menu tujuan ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tujuan Pembelajaran

Pada menu materi terdapat materi yang disajikan dalam bentuk *google slide*, dimana peserta didik dapat berinteraksi langsung dalam mengakses materi dan menekan tombol yang tersedia. Adapun menu dari materi ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Materi

Kemudian pada menu video terdapat materi berupa video yang dapat diakses langsung oleh peserta didik untuk

menambah wawasan mereka. Materi berupa video ini juga dapat dimanfaatkan untuk peserta didik dengan gaya belajar berupa audio dan visual. Adapun menu dari materi ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Video

Menu latihan berisi latihan soal atau lembar kerja peserta didik ditampilkan pada Gambar Gambar 8.



Gambar 8. Latihan

Terakhir terdapat menu evaluasi. Media pembelajaran ini memberikan wadah untuk materi, lkpd, dan evaluasi pada satu tempat. Hal tersebut memberikan kemudahan pada peserta didik dalam mengakses segala hal yang diperlukan pada proses pembelajaran melalui satu platform yang dikembangkan yaitu media pembelajaran scratch. Adapun menu dari evaluasi ditampilkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Evaluasi

Seorang guru informatika di SMPN 23 Malang, yaitu Baskoro Arif Widodo, S.Kom., G.r bertindak sebagai ahli media dan materi untuk memvalidasi isi materi dan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Adapun hasil validasi materi dan media ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Validasi Materi dan Media

Validasi	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Materi	25	28	89,2%	Sangat Layak
Media	26	28	92,8%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil validasi materi didapatkan persentase sebesar 89,2% dan validasi media sebesar 92,8% yang mana keduanya dinyatakan sangat layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran scratch berbasis google sites pada pembelajaran informatika Tingkat SMP dapat diujikan kepada peserta didik.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dilaksanakan setelah media dan materi memperoleh validasi dari ahli. Tahap ini berperan sebagai proses uji coba untuk menilai pemanfaatan penggunaan media pembelajaran scratch yang sudah dikembangkan kepada peserta didik. Implementasi media ini dilakukan pada peserta didik kelas 7-1 SMPN 23 Malang yang berjumlah 27 orang. Adapun keefektifan media didapat dari respon peserta didik pada kuesioner yang diberikan, ditampilkan Tabel 2.

**Tabel 2.** Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Saya merasa tertarik belajar Scratch setelah menggunakan media pembelajaran di Google Sites	0.0%	0.0%	29.6%	59.3%	11.1%
2.	Media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	3.7%	0.0%	7.4%	55.6%	33.3%
3.	Media pembelajaran membuat pengetahuan saya tentang	0.0%	0.0%	14.8%	40.7%	44.4%

	materi menjadi lebih meningkat					
4.	Tombol-tombol dalam media pembelajaran dapat saya pahami dan mudah dilihat	3.7%	0.0%	37%	40.7%	18.5%
5.	Materi dalam media pembelajaran ini mudah diakses	0.0%	7.4%	25.9%	29.6%	37%
6.	Saya lebih menikmati pembelajaran Scratch dengan media ini dibandingkan dengan buku teks	0.0%	3.7%	25.9%	22.2%	48.1%
7.	Penyajian media ini menarik dan menyenangkan	0.0%	0.0%	18.5%	22.2%	59.3%
8.	Media ini membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	0.0%	0.0%	14.8%	63%	22.2%
9.	Saya ingin terus menggunakan media seperti ini dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya.	7.4%	7.4%	33.3%	29.6%	22.2%

Respon peserta didik menunjukkan sebagian besar dari mereka merasa tertarik mempelajari scratch setelah menggunakan media dengan 59,3% setuju. Media yang dibuat juga dapat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran dengan respon 55,6% setuju. Media juga membantu mereka dalam meningkatkan pengetahuan mereka terkait materi dengan respon 44,4% sangat setuju. Tombol dalam media dapat mereka pahami dan mudah dilihat dengan respon 40,7% setuju. Materi yang dibuat mudah diakses dengan respon 37% sangat setuju. Peserta didik lebih menikmati pembelajaran scratch menggunakan media daripada buku teks dengan respon 48,1% sangat setuju. Media disajikan menarik dan menyenangkan dengan respon 59,3% sangat setuju. Media membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar mereka dengan respon 63% setuju. Peserta didik ingin terus menggunakan media pembelajaran serupa pada mata pelajaran lain dengan respon 29,6% setuju dan 22,2% sangat setuju.

Merujuk pada hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran scratch yang dikembangkan memberikan

peranan positif pada proses pembelajaran informatika khususnya pada materi scratch dari segi pemahaman materi maupun dari segi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### 5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari pengembangan media ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah melakukan uji coba dan melihat respon dari peserta didik. Berdasarkan tahapan yang sudah dilakukan didapat respon peserta didik terhadap aspek yang diukur. Adapun aspek yang diukur adalah ketertarikan peserta didik terhadap media, kemudahan dalam memahami materi, tombol dan navigasi dalam media, minat peserta didik Ketika menggunakan media, serta motivasi belajar peserta didik. Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran scratch yang dirancang mampu mendukung kegiatan pembelajaran Informatika, khususnya pada materi Scratch, dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran scratch yang dirancang juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini dapat menguatkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Islanda & Darmawan, 2023) dan (Ubaidi dkk., 2023) menyatakan bahwa penggunaan google sites sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat atau motivasi belajar peserta didik. Selain itu penelitian ini juga memiliki keunggulan dari penelitian sebelumnya pada integrasi pendekatan berdiferensiasi dalam media yang disajikan.

### IV. SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan serangkaian tahapan dalam penelitian yang dilakukan, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran scratch yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan pengembangan media pembelajaran scratch yang memperoleh kategori sangat layak dengan perolehan skor 89,2% dari validasi ahli materi dan 92,8% dari validasi ahli media. Penelitian ini juga memiliki keunggulan pada integrasi pendekatan berdiferensiasi dalam media yang disajikan. Berdasarkan temuan penelitian, didapat sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran scratch yang dirancang dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran informatika khususnya pada materi scratch, baik dalam

meningkatkan pemahaman materi maupun meningkatkan motivasi belajar peserta didik

#### B. Saran

Temuan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar atau referensi pada pengembangan lebih lanjut di bidang serupa. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menambah fitur game edukasi dan menjadikan media pembelajaran sebagai wadah untuk materi materi lainnya. Sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara berkesinambungan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Annisa Nurbaety Elsola, D., Fitrotun Nisa, A., Henu Cahyani, B., Havifah, B., Negeri Selo, S., & Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, U. (t.t.). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Arina, D., Sri Mujiwati, E., Kurnia, I., Achmad Dahlan No, J. K., & Kota Kediri, M. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEBELAJARAN VOLUME BANGUN RUANG DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175.
- Fitria Surya, N., Dwi, D., Wenda, N., & Primasatya, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKU SARAJA PADA MATERI AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1).
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v6i2.1930>
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Hal 51-62 *Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development of Google*

*Sites as an Instructional Media to Enhance Students' Learning Achievement* (Vol. 27).

- Ningsih, S., & Imam Farisi, M. (2023). Nomor (1), Maret 2023. Dalam *Jambura Journal of Educational Management* (Nomor 4).  
<https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>
- Nuraeni, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS*.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4007>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Pinaka Ratna Ning Hapsari, T., Ayu Wulandari, dan, & Kapten Suparman, J. (2023). *ANALISIS KELAYAKAN BUKU AJAR MILENIAL BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR DI MAGELANG Feasibility Analysis of Augmented Reality (AR) Millenial Teaching Book as a Procedure Text Learning Media in Magelang*. 3, 351-364.  
<http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/125>
- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E., & Nurani, D. C. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV*.  
<http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Rahayu, R., Aliyatul Fikroh, R., Ratna Sari, D., & Ridzaniyanto, P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES BERMUATAN CHEMO-ENTREPRENEURSHIP PADA MATERI GUGUS FUNGSI SENYAWA KARBON. Dalam *Lantanida Journal* (Vol. 10, Nomor 2).
- Shintia, D., Putri, A., Erdiana, L., & Rahmawati, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Tema 9 Subtema* 3.  
<http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Simatupang, D. A., & Anas, N. (2024). Pengembangan media AQUACA pada materi siklus air untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 376.  
<https://doi.org/10.29210/1202424246>
- Ubaidi, A., Nabila, R., Raffi, M. A., & Marini, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR. Dalam *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Nomor 8).  
<https://bajangjournal.com/index.php/JPD SH>