

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITES*
PADA PEMBELAJARAN SBDP KELAS IV DI SD 1 DASAN GERES**

Siti Alfiyana R¹ dan Sutiah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang.

^{1,2} Jl. Ir. Soekarno No. 34 Kota Batu 65323

¹ Email: tillaalfiana12@gmail.com

² Email: sutiah@pai.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Pembelajaran sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran untuk dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang diinginkan guru, termasuk pada pembelajaran SBDP. Pada kenyataannya pembelajaran SBDP sering disampaikan dengan monoton dan peserta tidak tertarik untuk mempelajarinya karena dianggap susah. Maka dapat menggunakan *google sites* untuk proses pembelajaran, media *google sites* adalah media yang mudah untuk digunakan untuk semua kalangan dan dengan media *google sites* sebagai wadah dalam proses pembelajaran di era 4.0 bagi peserta didik. Tujuan pembelajaran untuk melihat efektifitas penggunaan media *google sites* pada sekolah dasar, dan apakah media *google sites* dapat menarik minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D, atau modelnya ADDIE. Hasil penelitian rata-rata persentase sebesar 72% dan 75% termasuk kategori baik. Media yang divalidasi kemudian diuji cobakan kepada guru dan peserta didik memperoleh rata-rata persentase 85%, sedangkan pada uji coba kelompok kecil 88%, dan pada kelompok besar 81,2%. Termasuk media praktis dan dapat menarik minat belajar peserta didik.

Keywords: SBDP, *google sites*, *elementary school*, *ADDIE*.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.

ABSTRAK

Elementary school learning requires learning media to be able to convey the learning objectives desired by the teacher, including SBDP learning. SBDP learning is often accompanied by monotony and participants are not interested in learning it because it is considered difficult. So you can use Google Sites for the learning process, Google Sites media is media that is easy to use for all groups, and Google Media is a container in the learning process in the 4.0 era for students. The purpose of learning is to see the effectiveness of using google sites media in elementary schools, and whether google sites media can attract students' learning interest. This research uses R&D research or the ADDIE model. The results of the research average percentage of 72% and 75% are in the good category. The media that was validated was then tested on Gueu and students obtained an average percentage of 85%, while in the small group trials, it was 88%, and in the large group it was 81.2%. Including practical media and can attract students' learning interest.

Keywords: SBDP, *google sites*, *elementary school*, *ADDIE*.

PENDAHULUAN

Di era 4.0 peserta didik dituntut untuk dapat menguasai banyak keterampilan yang dapat menunjang kebutuhan peserta didik di era digital yang semakin canggih. Guru sebagai pengajar juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran untuk menentukan keberhasilan pembelajaran peserta didik (L. M. Sari et al., 2022).

Pembelajaran SBDP merupakan pembelajaran yang unik, bermakna, dan bermanfaat sebagai kebutuhan untuk perkembangan peserta didik di era 4.0 saat ini. pembelajaran SBDP memberikan pengalaman estetik dimana peserta didik dapat membentuk kegiatan berkreasi dan berapresiasi berdasarkan pendekatan: belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni (Saputro & Wijayanti, 2021). Pembelajaran seni budaya dan prakarya adalah pembelajaran seni yang membahas materi: seni rupa, music, tari, dan seni keterampilan. Dan pendidikan sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan (Dewi et al., 2022). Pada saat proses pembelajaran SBDP menekankan pada keterampilan tangan dalam berkreasi untuk peserta didik (Qomariyah et al., 2022). Hakikatnya pembelajaran SBDP merupakan proses terjadinya interaksi dalam dunia pendidikan antara pendidikan dan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran yang bertujuan untuk edukatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan juga bertujuan untuk menanamkan kebudayaan dan seni pada peserta didik (Fitri et al., 2022).

Pembelajaran SBDP (Seni Budaya dan prakarya) di Sekolah Dasar dilaksanakan secara monoton disebabkan oleh minat guru yang menurun dalam menjelaskan materi SBDP dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam mengajar materi tersebut (Sutiah, 2016). Dilapangan banyak guru melompat materi SBDP karena ingin menjekaskan materi yang selanjutnya. Permasalahn yang terjadi dilapangan pada pembelajaran SBDP diantaranya peserta didik tidak tertarik terhadap materi SBPD, kesulitan peserta didik dalam memahami materi SBDP karena mereka merasa itu hal yang baru dan sulit, kurangnya waktu dalam proses pembelajaran SBDP, dan guru pengampu materi SBDP yang tidak dapat menguasai seni budaya dan prakarya (Pitriani, 2020). Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBDP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat (Dewi et al., 2022). Berdasarkan penjasalan tersebut, pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) yang memberikan materi pembelajaran mengenai seni yang dapat menumbuhkan bakat seni pada peserta didik.

Keberadaan pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik seperti kecerdasan dalam mengenali pribadinya, kecerdasan berimajinasi, kecerdasan dalam bermusik, kecerdasan berbahasa, kecerdasan berlogika, kecerdasan berfikir, dan lainnya (Wati & Iskandar, 2020). Dengan berbagai manfaat pembelajaran SBDP di sekolah dasar guru harus mampu mengajarkan materi

dengan baik sehingga peserta didik memahami materi dan dapat mempraktekannya di kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV mengenai proses pembelajaran SBDP di Sekolah, guru menjelaskan bahwasanya proses pembelajaran yang dilakukan hanya menyampaikan secara monoton materi dan merangkum materi kemudian menjelaskan materi SBDP hanya beberapa kali bukan menyelesaikan keseluruhan kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dibuku paket. Kemudian banyak peserta didik yang berasumsi bahwa pembelajaran SBDP itu sangat sulit dan rumit untuk dapat dipahami, maka guru harus kreatif dalam mengejkarkannya (Siswanto et al., 2022). Pembelajaran yang monoton, sulit oleh guru perlu diimbangi dengan adanya media pembelajaran untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan meningkatkan semangat belajar peserta didik (Hanum & Sari, 2023). Media pembelajaran perlu dilakukan secara dua arah agar proses pemanfaatan media dapat menghasilkan timbal balik seperti peserta didik akan tertarik untuk bertanya, menjawab, atau mengkritisi materi pembelajaran yang terdapat pada media (Adianti, 2023).

Dalam proses pembelajaran guru juga perlu menggunakan model pembelajaran salah satunya yang digunakan *discovery learning* (Sudrajat, 2020). Maka dengan Guru menerapkan model *discover learning* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website yaitu *google sites* proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan menghasilkan timbal balik antara guru dan peserta didik (Billa & Siregar, 2022). *Google site* adalah salah satu media berbasis website yang disediakan pada media *google* yang dapat mempengaruhi efektifitas, pembelajaran online, motivasi belajar, dan minat belajar pada peserta didik (Adzkiya & Suryaman, 2021) Peserta didik sangat familiar dengan media *google* karena mereka sudah terbiasa menggunakannya untuk mencari materi pembelajaran dan membuat email dan sebagainya. *Google site* merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah untuk digunakan untuk semua orang karena hanya membutuhkan handphone dan sinyal internet, media ini berbasis website dan kemudian dapat diakses dari *google* (Adzkiya & Suryaman, 2021).

Salah satu jenis media yang tepat dalam proses pembuatan bahan ajar yaitu *google sites* (Yushtika Muliana Pubian & Herpratiwi, 2022). *Google sites* adalah salah satu produk yang dimiliki oleh *google* sebagai *tools* pembuatan situs. *Google sites* dapat dimanfaatkan dalam membuat situs website yang baik digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok (W. N. Sari, 2023). Dengan adanya media *google site* berbasis *web* ini dapat mendukung proses pembelajaran yang bisa dilakukan diberbagai tempat dan kapan saja dapat diakses, dengan itu proses pembelajaran akan terus dapat terlaksana oleh peserta

didik (Nafeesa, 2023). Tujuan pembelajaran untuk melihat efektifitas penggunaan media *google sites* pada sekolah dasar, dan apakah media *google sites* dapat menarik minat belajar peserta didik. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulistian, dkk menggunakan media youtube untuk proses pembelajaran yang menghasilkan bahwasanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Yulistian et al., 2023).

Rumusan masalah dalam artikel ini yaitu bagaimana proses penggunaan media *google sites* dapat meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran SBDP di kelas 4 sekolah dasar dan mempunyai tujuan untuk mengetahui efektifitas media *google sites* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran SBDP di kelas 4 sekolah dasar.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian R&D adalah strategi untuk investigasi yang digunakan pada bidang pendidikan untuk membuat atau memvalidasi alat untuk literasi dan pendidikan (Nafeesa, 2023).

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*). Model ini dikembangkan oleh Reiser dan Molenda (Hidayat & Nizar, 2021). Pada model ADDIE terdapat 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Cahyadi, 2019).

1. *Analysis*. Pada tahap ini menganalisis alasan perlunya pengembangan media pembelajaran, beberapa analisis yang akan dilakukan adalah analisis kinerja, analisis peserta didik, analisis fakta konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran, dan analisis tujuan pembelajaran.
2. *Desain*. Meliputi beberapa perencanaan pengembangan media pembelajaran, yaitu: penyusunan bahan ajar dalam kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian peserta didik. Kemudian merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran. Pemilihan kompetensi bahan ajar. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata

pelajaran. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. Pengembangan. Dalam proses ini berisikan kegiatan realisasi rancangan produk adalah bahan ajar. Kemudian pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain: memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Implementasi. Pada proses implementasi produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Tujuan implemtasi, yaitu: membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan peserta didik meningkat.
5. Evaluasi. Proses evaluas yang akan dinilai ada beberapa hal, yaitu: sikap, peningkatan kemampuan peserta didkk yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik melalui kegiatan pengembangan media pembelajaran untuk proses pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Analysis Kevalidan

Kemenarikan produk akan dianalisis berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan disesuaikan dengan tabel kriteriaia, sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan produk
90-100	Sangat baik	Tidak perlu ada revisi
75-89	Baik	Tidak perlu ada revisi
65-74	Cukup baik	Perlu ada revisi
55-64	Kurang baik	Perlu ada revisi
0<55	Sangat kurang baik	Perlu revisi semua

Sumber: (Nana Sudjana, 1990)

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase (%)	Kualifikasi
0-100	Sangat baik
75-89	Baik
65-74	Cukup baik
55-64	Kurang baik
0<55	Sangat kurang baik

Sumber: (Nana Sudjana, 1990)

Berdasarkan dengan kriteria yang dipaparkan di atas, media bisa dikatakan menarik apabila skor yang diperoleh berada pada kisaran 75-100. Dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Presentase daya Tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Analisis kondisi dan situasi sekolah ini dilakukan dengan melihat secara langsung ke SD 1 Dasan Geres. Analisis ini bertujuan untuk melihat bagaimana kondisi situasi dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa situasi pembelajaran di dalam kelas mendukung penggunaan pembelajaran berbasis *website google sites*.

Pada langkah analisis kurikulum ini akan dilakukan telaah terhadap kurikulum yang digunakan sekolah yang menjadi tempat penelitian, sehingga mendapatkan informasi mengenai kurikulum yang digunakan di sekolah dasar yang menggunakan KTSP, Kurikulum-13, ataupun Kurikulum merdeka. Kegiatan analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui Kompetensi Inti (KI), Kompetensi dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Hasil yang ditemukan di lapangan SD 1 Dasan Geres menggunakan Kurikulum-13 sebagai kurikulum pembelajarannya. Pada penelitian pengembangan media *google sites* pada pembelajaran SBDP kelas 4 sekolah dasar.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik SD 1 Dasan Geres dalam kaitannya dengan pembelajaran SBDP menggunakan media pembelajaran berbasis *website google sites*. Analisis ini dilakukan berdasarkan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Hasil yang didapatkan pada tahap ini, dijadikan gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website google sites*.

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan kerangka media pembelajaran, penyajian materi dan instrument penelitian, serta membuat *flowchart* dan *storyboard* sesuai dengan tahap analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Proses perencanaan produk pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis. Kerangka kerja yang disusun sebagai panduan untuk tahap pengembangan rancangan adalah sebagai berikut:

1. *Flowchart*, satu gambaran yang membahas mengenai alur media pembelajaran secara singkat. *Flowchart* dikembangkan berdasarkan pada struktur navigasi yang ada pada media terdiri dari halaman utama, halaman petunjuk, absesnis, kompetensi, pertemuan 1, pertemuan 2, evaluasi, dan profil. Pada bagian absensi terdiri dari absensi, indicator pencapaian kompetensi. Pada bagian pertemuan 1 dan akan disajikan mengenai materi SBDP, serta latihan. Kemudian pada bagian evaluasi terdiri dari *pre test* dan *post test*
2. *Storyboard*, pembahasan singkat secara deskriptif yang berisi plot cerita dalam media pembelajaran pada mata pelajaran SBDP dari awal sampai akhir.

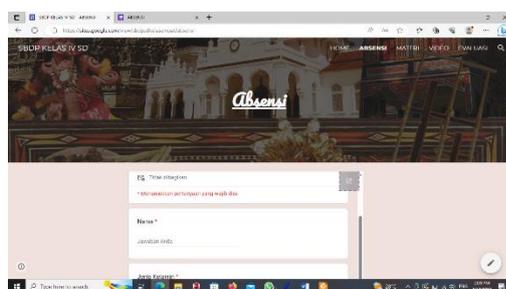
Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap proses pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, proses pembuatan media berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah dibuat. Unsur-unsur media pendukung seperti teks dan gambar dibuat pada tahap ini. Berikut hasil produk media disajikan pada gambar di bawah ini:

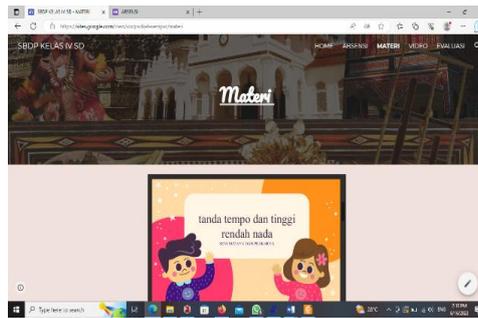
Tampilan Media berbasis *Google Sites*



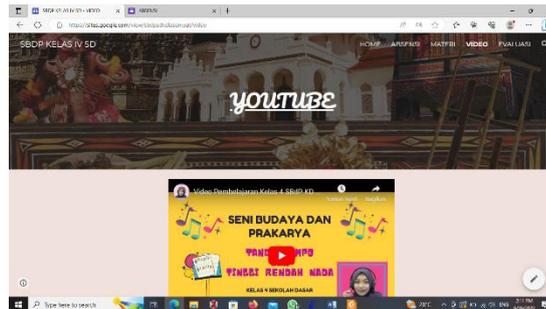
Gambar 1. Tampilan awal media *google sites*



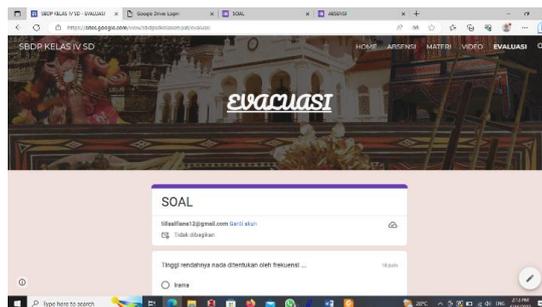
Gambar 2. Tampilan absensi siswa



Gambar 3. Tampilan materi SBDP



Gambar 4. Tampilan Video Youtube



Gambar 5. Tampilan Evaluasi SBDP

Setelah produk selesai dikembangkan, selanjtnya pada tahap ini dilakukan uji validasi ahli media dan ahli materi. Validator yang menilai terdiri dari guru kelas dan kepala sekolah. Saran yang diberikan oleh para ahli akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam melakukan revisi pada media. Validasi akan terus dilakukan hingga media yang dikembangkan dikatakan layak, sehingga diperoleh media yang valid. Berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli Media Dan Materi

No	Hasil validasi	% Rata-Rata	Keterangan
1	Validasi ahli media	72%	Cukup baik
2	Validasi ahli materi	75%	Baik

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh melalui proses validasi oleh ahli media dan materi diperoleh rata-rata persentase tingkat kevalidan media yaitu 72 % dan kevalidan

materi 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan materi yang dikembangkan dikategorikan valid dengan kategori baik.

Implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yakni kepada guru dan peserta didik kelas 4 SD. Pada tahap ini akan diberikan angket kepada responden (siswa) untuk mengetahui respon mengenai produk dan mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan *website google sites* dengan propofs. Adapun hasil penelitian dari repons peserta didik disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Media

No	Hasil validasi	% Rata-Rata	Keterangan
1	Respon 3 siswa	85%	Baik
2	Respon kelompok kecil	88%	Baik
3	Respon kelompok besar	81,2%	Baik

Berdasarkan hasil dari repons peserta didik dimaksud untuk mengetahui kepraktisan atas media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis data uji coba oleh peserta didik perorang dengan 3 orang dengan presentase 85%, pada respon kelompok kecil 88%, dan kelompok besar 81,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan materi yang dikembangkan dikategorikan praktis sesuai dengan kategori yang sudah ditetapkan.

Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap akhirdari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini evaluasi yang dimaksud adalah pada setiap tahapan. Hasil evaluasi yang diperoleh masing-masing tahapan baik melalui ahli materi dan media, guru atau peserta didik selama proses pengembangan hingga pada tahap implementasinya. Tahap ini menjadi tahap akhir evaluasi dimana seluruh tahapan yang sebelumnya sudah dilakukan evaluasi, dilakukan kembali proses evaluasi akhir untuk memastikan seluruh tahap berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, hasil uji validasi media dan materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 72% dan 75% termasuk ke dalam kategori baik. Media yang divalidasi kemudian diuji cobakan kepada gueur dan peserta didik memperoleh rata-rata persentase 85%, sedangkan pada uji coba kelompok kecil 88%, dan pada kelompok besar 81,2%. Termasuk pada media yang praktis dan dapat menarik minat belajar peserta didik.

SARAN

Dari hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran atau referensi bagi guru pembelajaran dan sekolah dalam meningkatkan pembelajaran SBDP untuk sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan pembelajaran SBDP yang sangat kurang untuk diminat oleh peserta didik dan guru SBDP yang mengampu pembelajaran kurang dalam mengaplikasikan metode dan media dalam pembelajaran SBDP maka perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat belajar. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih spesifik dalam melakukan penelitian terkait hal ini agar dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah dan guru mata pelajaran yang membutuhkan rujukan referensi.

REFERENSI

- Adianti, R. (2023). Problematika Guru Ppkn Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Digital. *Academy Of Education Journal*, 14(2), 388–398. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V14i2.1676>
- 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>
- Billa, R. F. S., & Siregar, T. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. 2(2).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Dewi, K. P., Pratama, M. D., Aisyah, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Fitri, H., Junindra, A., & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran Sbdp Menggunakan Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar. 6(2).
- Hanum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kodular Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Bagi Kelas 4 Sd. *Academy Of Education Journal*, 14(2), 494–505. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V14i2.1761>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/Jipai.V1i1.11042>
- Nafeesa, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Meteor Bumestala” Berbasis Website Google Sites Materi Bumi Dan Alam Semesta Kelas Vi Sekolah Dasar. 11.

- Nana Sudjana. (1990). *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Fakultas Ekonomi Ui.
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iii Mi/Sd. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.24252/Auladuna.V7i1a6.2020>
- Qomariyah, R. S., Dewi, N. A. L., Nafis, I. A., & Fitria, L. N. (2022). *Efektifitas Penilaian Portofolio Pada Mata Pelajaran Sbdp Di Sekolah Dasar*. 1(2).
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad 21 Dalam Mengajarkan Muatan Sbdp Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51–59. <https://doi.org/10.51574/Jrip.V1i3.77>
- Sari, L. M., Purba, R. F., Umayroh, R., Munawaroh, S., & Akmalia, R. (2022). Penerapan Pendekatan Heuristik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah. *Academy Of Education Journal*, 13(2), 199–209. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V13i2.1234>
- Sari, W. N. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Dalam Materi Pembelajaran Ekosistem Untuk Kelas V Sd Di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah*. 6.
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., & Noviyanti, S. (2022). *Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Sbdp Di Kelas V Sekoah Dasar*. 4(3).
- Sudrajat, Y. (2020). Implementasi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Kompetensi Spiritual Dan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Academy Of Education Journal*, 11(2), 142–167. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V11i2.398>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, Cv.
- Sutiah, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Drill Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Dan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 165726 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 5(1), 155–164. <https://doi.org/10.24114/Esjpgsd.V5i1.4154>
- Wati, R., & Iskandar, W. (2020). *Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iv Mi/Sd*. 7.
- Yulistian, Y., Bahrudin, F. A., & Lestari, R. Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Academy Of Education Journal*, 14(2), 289–304. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V14i2.1654>
- Yushtika Muliana Pubian & Herpratiwi,. (2022). *Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. Xxx(Xxx).