

Development of Website-Based Interactive Learning Media in Class V Social Sciences Lessons

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Pelajaran IPS Kelas V

Zaen Nuraini

¹⁾Universitas Mataram

Correspondence: zaennuraini3@gmail.com

ABSTRACT

Technological advances that continue to develop and teachers' lack of knowledge regarding technological developments are the main causes of weak creation and development of learning media, while the quality of students depends on the quality of a teacher. The aim of this research is to find out the procedures used in developing website-based interactive learning media and to determine the feasibility of the media being developed. The research results show that website media is feasible to implement. The media validation results obtained an average percentage of 80% and the material expert validation results obtained a percentage of 90%. Website-based interactive learning media is able to develop student learning outcomes, where learning outcomes in stages I and II are 95% and 97% respectively. The response from teachers and students was also very enthusiastic in implementing learning media. Based on the research results, website-based learning media is very feasible and can be applied on a larger scale.

Keywords: Instructional Media; Social Sciences; Website

ABSTRAK

Kemajuan teknologi yang terus berkembang dan kurangnya pengetahuan guru terhadap perkembangan teknologi menjadi penyebab utama lemahnya pembuatan dan pengembangan media pembelajaran, sedangkan kualitas peserta didik bergantung pada mutu seorang guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana prosedur yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website serta untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media website layak untuk diterapkan. Hasil validasi media memperoleh rerata presentase sebesar 80% dan hasil validasi ahli materi mendapat presentase sebesar 90%. Media pembelajaran interaktif berbasis website mampu mengembangkan hasil belajar peserta didik yang mana hasil belajar pada tahap I dan II berturut-turut yaitu 95% dan 97%. Respon guru dan peserta didik juga sangat antusias dalam menerapkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, maka media pembelajaran berbasis website sangat layak dan dapat diterapkan dalam lingkup skala yang lebih besar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; IPS; Website

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan berencana guna menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan secara dua arah oleh siswa dan guru sehingga komunikasi terjadi secara intens dan terarah guna mencapai tujuan yang ditetapkan (Rhamadanty, 2023). Proses belajar mengajar di sekolah tidak hanya sekedar penyampaian materi, seperti yang dilakukan seorang guru kepada peserta didik. Dalam guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya juga dibutuhkan perancangan dan konsep yang jelas agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Sesuai dengan kurikulum 2013 pada proses belajar mengajar peserta didik dituntut untuk belajar aktif. Sehingga dalam hal ini guru berperan sebagai pengendali, mediator, fasilitator, evaluator, dan pembimbing.

Menurut UNESCO dalam (Septiana, 2021) terjadi beberapa fase perkembangan media, diantaranya disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan sosial, dan globalisasi. Media pembelajaran dari tahun ke tahun mengalami perkembangan. Seperti saat ini, terdapat media pembelajaran interaktif berbasis website, audio visual, dan lain-lain. Peran guru dalam membuat media pembelajaran inovatif dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada sangat penting dilakukan. Sebagai sosok tenaga profesional yang mempunyai tugas untuk mengajar, mendidik dan melatih (Dewi, 2021; Nuraisyah & Nurjannah, 2023). Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam membuat, mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik dan menyesuaikan dengan lingkungan belajarnya (Aspar et al., 2021; Shaleh & Jamal, 2022). Dari realita yang ada, kurangnya pengetahuan guru akan media pembelajaran interaktif menyebabkan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berlangsung kurang maksimal dan tidak inovatif. Kemajuan teknologi yang terus berkembang dan kurangnya pengetahuan guru terhadap perkembangan teknologi menjadi penyebab utama lemahnya pembuatan dan pengembangan media pembelajaran, sedangkan kualitas peserta didik bergantung pada mutu seorang guru.

Saat ini banyak media pembelajaran yang tersedia bagi guru saat mengajar, salah satunya adalah penggunaan media online dengan *google sites*. Media pembelajaran dengan *google sites* merupakan media pembelajaran berupa *website* yang mana di dalamnya berisikan materi dan evaluasi latihan soal-soal untuk bahan belajar mandiri peserta didik. Media pembelajaran dengan *website google sites* ini diharapkan bisa menjadikan peserta didik lebih fokus dan tertarik dalam belajar dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Ubaidi et al., 2023). Berbeda dengan penggunaan situs lainnya, media *google sites* ini mempunyai berbagai ketertarikan tersendiri untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Pertama, *google sites* penggunaannya sangat *simple* dan tidak berbayar. Kedua, pengguna bisa menyatukan berbagai menu dengan manfaatnya. Ketiga, *google sites* menyediakan 100 MB memori penyimpanan secara online. Keempat, mudah diakses.

Pembelajaran menggunakan *website* ini digunakan agar menarik perhatian peserta didik dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS (Putra et al., 2021). Dengan memakai pembelajaran menggunakan *website*, peserta didik dapat mengakses pembelajaran melalui aplikasi di hp atau laptop masing-masing. Media pembelajaran menggunakan *website* ini, bisa digunakan secara luring maupun daring. Peserta didik dan guru juga bisa belajar melalui *website* ini. Peserta didik dapat mengakses tugas-tugas sekolah, menonton video edukasi berkenaan dengan materi yang dijelaskan. Adanya media pembelajaran menggunakan *website* ini, pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 48 Cakranegara menemukan bahwa anak yang sering menggunakan gadget di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Jadi anak akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Padahal tugas kelompok memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan prestasinya, dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, ketika jam istirahat berlangsung, pada umumnya teman-teman sebayanya bermain bersama di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan gadget di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya dipakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Maka dari itu guru harus meningkatkan kualitas pendidikan harus melakukan tugas dan bertanggung jawab terutama dalam meningkatkan proses belajar menggunakan media yang efektif sehingga kualitas hasil belajar juga akan mengalami peningkatan. Guru harus menguasai media pembelajaran, dikarenakan jika seorang guru tidak bisa mengikuti perkembangan zaman, tidak bisa menguasai media pembelajaran dan pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan cara yang lama maka akan membuat siswa bosan dalam pembelajaran. Pelajaran akan menjadi monoton dan tidak menyenangkan, sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran. Pembelajaran edutainment memadukan pendidikan dan hiburan telah terbukti menyenangkan peserta didik sehingga mudah untuk menguasai materi pelajaran. Salah satu cara agar

pembelajaran bisa menyenangkan pada abad ini adalah dengan mengaplikasikan metode pembelajaran yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun seperti google sites.

Ada beberapa kelebihan dalam media pembelajaran website seperti dapat diakses kapanpun dan dimanapun, mencantumkan video pembelajaran, kuis yang menarik, memudahkan guru melakukan asesmen, membuat kuis menarik yang terhubung ke berbagai link. Fenomena seperti ini kemudian perlu dihadirkan sebuah solusi yang merupakan upaya untuk membangkitkan gairah dalam kegiatan pembelajaran sejarah sehingga dalam pembelajaran ini siswa tentunya tidak akan merasa bosan dikarenakan gaya proes belajar denan penerapan berbeda dengan model biasanya serta output yang dihasilkan dalam pembelajaran sejarah. Pembelajarannya juga berbeda penerapan keterampilan menulis bertujuan supaya siswa bisa mengungkapkan ide dan gagasannya tentang topik pembelajaran yang akan dikembangkan. Dengan penerapan model pembelajaran interaktif diharapkan mampu merangsang kemampuan belajar peserta didik dari produk yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Syafutra et al., 2022). Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis web materi IPS. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN 48 Cakranegara. Model penegmbangan yang digunakan menggunakan model ADDIE. Tahap pertama yaitu tahap analisis, peneliti menganalisis materi – materi pelajaran IPS yaitu tentang geografis bertujuan untuk mengetahui garis besar dari materi tersebut dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam materi tersebut, dan peneliti juga menentukan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Tahap kedua yaitu Desain. Pada tahap ini peneliti akan membuat rancangan dari media pembelajaran yang akan dibuat guna membantu siswa dalam proses pembelajaran. kemampuan yang diharapkan nantinya setelah menggunakan media pembelajaran web ini yaitu siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, selain itu siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Tahap ketiga, develop atau pengembangan, Pada tahap ini peneliti melaksanakan realisasi produk yang dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, produk yang akan dihasilkan ini akan divalidasi oleh dosen ahli beserta guru. Untuk menguji validitas, validator menggunakan instrument yang sudah disusun sebelumnya untuk menilai validitas produk yang akan diujikan tersebut. Tahap keempat yaitu implementasi, yang mana dalam hal ini proses implementasi atau penerapan dilakukan secara terbatas menggunakan produk penelitian game edukasisite game yang telah dikembangkan sebelumnya. Tahap kelima evaluasi, dimana peneliti melakukan revisi pada media yang dikembangkan dengan mengacu kepada validitas produk yang telah di nilai dan dikoreksi oleh para dosen ahli serta berdasarkan opini dan pendapat dari guru beserta siswa mealui angket yang berisi pernyataan yang telah dibagikan.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil angket kemudian dianalisis dan dihitung untuk mengetahui respon terhap media yang dikembangkan. Untuk menghitung presentase kelayakan menggunakan rumus skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikalikan 100%. Setelah didapatkan hasilnya, kemudia disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: (Hidayat & Irawan, 2017))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan pendataan atau pengumpulan informasi yang akan dijadikan pendukung untuk membuat produk. Pengumpulan informasi yang didapat berupa informasi analisis kurikulum dan analisis penggunaan media pembelajaran yang digunakan di SDN 48 Cakranegara. Hasil analisis materi yang digunakan di SDN 48 Cakranegara adalah materi yang menggunakan kurikulum K13 yaitu tentang "Letak Geografis dan Astronomis Indonesia" sesuai KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan / maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan KD 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan / maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Hasil dari analisis kebutuhan tentang media pembelajaran berdasarkan wawancara terbuka pada guru kelas bahwa media pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah buku pegangan peserta didik dan LKS. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan tidak fokus ketika pembelajaran, minat peserta didik yang masih kurang terutama dalam materi letak geografis dan astronomis Indonesia karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional serta kesulitan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang berbasis IT. Dengan adanya teknologi zaman sekarang, guru bisa menggunakan media yang praktis yang dapat menarik minat serta semangat peserta didik dalam belajar. Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran seperti media pembelajaran *google sites*, sebab media *google sites* ini memiliki banyak fitur-fitur serta dapat terhubung pada halaman lainnya seperti *youtube*, *google form*, dll yang dapat dihubungkan melalui *web* yang dibuat. Maka dari itu, *google sites* dapat digunakan sebagai media pembelajaran *E-Learning* karena mempunyai banyak fitur pendukung dalam pembelajaran, misalnya dalam hal materi pembelajaran dimana peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dimana dan kapan saja, misalkan ketika guru sedang berhalangan hadir, maka guru bisa mengganti pembelajaran tersebut melalui *google sites* yang bisa diakses oleh peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengembangan menggunakan *google sites* sebagai alternative pilihan media yang membantu permasalahan serta kendala yang dialami oleh guru maupun peserta didik.

Design

Hal pertama yang dilakukan yaitu pemilihan item dan konten. Selanjutnya, peneliti mendesain media pembelajaran *Google Sites*. *Google Sites* dirancang dengan alur: (a) halaman awal adalah halaman pembuka atau halaman judul, (b) menu layout KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran (c) menu layout materi dan video pembelajaran, (d) menu tugas kelompok, (e) layout soal evaluasi, (f) menu daftar pustaka, (g) menu profil. Pada tahap ini juga akan dibuat form pengumpulan tugas menggunakan *google form*. Setelah dilakukan desain media, selanjutnya dilakukan desain instrumen. Instrumen yang didesain terdiri dari 2 macam, yaitu instrumen kevalidan dan instrumen respon peserta didik terhadap *Google Sites*.

Development

Tahap develop dilakukan pengembangan produk dengan menambahkan animasi dan gambar-gambar yang menarik. Pada tahap develop juga dilakukan validasi produk. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa materi pada media yang dikembangkan layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Validasi Materi	Aspek			Rerata	Kriteria Kelayakan
	Kelayakan Materi	Kebahasaan	Valid. Keseluruhan		
Uji Coba	32	13	45	4,5	(Sangat Layak)

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah nilai validator memperoleh nilai 45 dari skor tertinggi 50 dengan rata-rata 4,7. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 90% persentase 81% - 100% dengan kategori valid atau sangat layak artinya materi media *Google Sites* ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Kategori sangat layak dapat diartikan bahwa materi yang dipakai dalam media *google sites* ini sangat sesuai dengan KD, Indikator serta tujuan pembelajaran yang terdapat dalam standar pendidikan.

Sedangkan hasil validasi aspek media juga dinyatakan layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Validasi Media	Aspek					Rerata	Kriteria Kelayakan
	Kesesuaian Media	Kualitas Tampilan	Kualitas Teknis	Manfaat Media	Valid. keseluruhan		
Uji Coba	4	23	13	12	53	4,0	(Layak)

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah nilai validator memperoleh nilai dari skor tertinggi 5 dengan rata-rata 4,0. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 80% dimana nilai tersebut terletak pada interval 61% - 80% artinya media *Google Sites* ini masuk kategori valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran. Namun, meskipun sudah dinyatakan layak, media yang dikembangkan terdapat kritikan dan saran yaitu untuk memperbaiki desain background agar lebih menarik dan menggunakan warna yang lebih cerah.

Implementation

Menurut Ulandari et al. (2022) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk mulai menggunakan produk baru yang dikembangkan pada proses pembelajaran, melihat lagi tujuan-tujuan pengembangan produk dan interaksi antar peserta didik ketika menggunakan produk pembelajaran. Tahap implementasi dibagi menjadi dua yaitu implementasi pada skala kecil dan skala besar. Dimana tahap implementasi ini merupakan tahap uji coba dalam skala kecil yang dilaksanakan di SDN 48 Cakranegara, dengan jumlah peserta didik 10 orang. Tahap ini peneliti menjelaskan penggunaan *Google Sites*, keunggulan, dan melakukan pengajaran singkat menggunakan *Google Sites*. Setelah itu, peneliti menyebarkan angket respon peserta didik guna untuk mendapatkan respon para peserta didik terhadap media *Google Sites*. Pada tahap implementasi, peneliti menerapkan media dan kemudian membagikan angket serta meminta peserta didik untuk mengerjakan soal untuk mengetahui perkembangan hasil belajar peserta didik. Pada tahap implementasi, peneliti mendapatkan respon yang baik dimana peserta didik sangat aktif dalam proses pembelajaran dan antusias memperhatikan materi menggunakan media.

Evaluasi

Tahap terakhir pada pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Dimana tahap evaluasi dilaksanakan setelah uji coba kecil dan dilihat dari respon peserta didik. Produk akan diperbaiki jika terdapat kendala pada peserta didik dan sesuai keluhan peserta didik dalam menggunakan *Google Sites*. Namun dalam tahap sebelumnya, peserta didik merespon sangat baik dan mereka paham dalam penggunaan *Google Sites*. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap evaluasi ini tidak ada perbaikan akhir dari produk yang sudah dikembangkan. Produk tersebut sudah termasuk dalam kriteria "sangat baik" dan memperoleh kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik pada kelompok kecil menyatakan media pembelajaran *Google sites* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas VSD.

Selain itu untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran *google sites*, hal tersebut dapat dilihat pada data hasil penelitian dari beberapa tahap *ADDIE* yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kelayakan Media Pembelajaran *Google Sites*

ADDIE	Aspek			
	Validasi Media (%)	Validasi Materi (%)	Respon Peserta didik (%)	Hasil Belajar
Tahap I	80%	90%	95%	95%
Tahap II	-	-	97%	97%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil penelitian mengenai kelayakan media pembelajaran google sites. *ADDIE* tahap I pada aspek validasi media diperoleh skor sebesar 80%, sedangkan pada validasi materi diperoleh 90%, untuk respon peserta didik sebesar 100%, dan hasil belajar diperoleh 95%. Pada *ADDIE* tahap II persentase skor dilihat dari aspek respon peserta didik yang semulanya 95% menjadi 100% dan hasil belajar meningkat dimana hasil validasinya yang semulanya 95% menjadi 97%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbasis *web* secara keseluruhan menunjukkan kategori "sangat layak" untuk digunakan pada mata pelajaran IPS. Kategori sangat layak diperoleh ketika hasil data menunjukkan pada rentang skor 81% - 100%. Sangat layak dimaknai bahwa media pembelajaran *google sites* berada diatas nilai

rata-rata yang merujuk pada kategori sempurna dan media *google sites* pantas digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Prosedur pembuatan media pembelajaran *google sites* dilakukan melalui tiga tahapan *ADDIE* yaitu pada tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Pada tahap *analysis* didapatkan data hasil penelitian yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *IT*. Setelah dilakukan tahap *analysis* selanjutnya dilakukan tahap *design* atau perancangan media pembelajaran *google sites*. Selanjutnya yaitu tahap *development* atau pengembangan didapatkan hasil validasi ahli media mendapatkan rerata sebesar 4,0 dengan kriteria kelayakan sebesar 80%. Kriteria layak dimaknai dengan Sedangkan hasil validasi materi memperoleh rerata sebesar 4,5 dengan kriteria kelayakan sebesar 90% sehingga media pembelajaran *google sites* layak digunakan. Sangat layak dimaknai bahwa media pembelajaran tersebut berada diatas rata-rata nilai yang sudah ditentukan sebagai standar dari kelayakan media pembelajaran yang dapat digunakan. Kelayakan media pembelajaran dilihat pada hasil belajar peserta didik, yang mana pada tahap I memperoleh rata-rata nilai sebesar 95% dengan kriteria "sangat layak" dan hasil belajar peserta didik tahap II memperoleh nilai sebesar 97% dengan kriteria "sangat layak". Sangat layak dimaknai bahwa media pembelajaran tersebut berada diatas rata-rata nilai yang sudah ditentukan sebagai standar dari kelayakan media pembelajaran yang dapat digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbasis web sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS SD.

Daftar Pustaka

- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, M., & Putri, S. A. D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Dewi, I. A. K. S. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Agama Hindu Di Gugus Inti Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(1).
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan lks berbasis rme dengan pendekatan problem solving untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51-63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Nuraisyah, N., & Nurjannah, N. (2023). Supervision of Class Visits By The Principal in Developing Teacher Competencies at SDIT Makassar Islamic School Baruga. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 65-74. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.50>
- Putra, A., Istiningsih, S., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 121-127.
- Rhamadanty, T. (2023). Cognitive and Child Language Development and Involvement in Learning. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 58-64. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.39>
- Septiana, Y. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GAME EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI KINE MASTER DAN ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA ANGGOTA TUBUH DAN PANCA INDRA BESERTA FUNGSI DAN CARA PERWATANNYA. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166-174. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>
- Shaleh, M., & Jamal, M. J. (2022). KREATIVITAS GURU Fiqih DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR SISWA. *DIALEKTIKA Jurnal PAI IAIN Parepare*, 1(1), 15-27. <https://doi.org/10.36835/edukais.2022.6.1.15-29>
- Syafutra, W., Fauzia, E., & Remora, H. (2022). Pengembangan Buku Latihan Woodball Berbantuan Quick Response Code pada Atlet Woodball Kabupaten Musi Rawas. *Journal of Educational Analytics*, 1(2), 141-154.

- 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. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 943-952.
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan alat peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) berbasis inkuiri pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216-222. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.428>