

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
BERBANTUAN *GOOGLE SITES* DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI RANTAI
MAKANAN DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh

Dini Alya Rosyada

06131182126009

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
BERBANTUAN *GOOGLE SITES* DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI RANTAI
MAKANAN DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh

Dini Alya Rosyada

06131182126009

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
BERBANTUAN *GOOGLE SITES* DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI RANTAI
MAKANAN DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh

Dini Alya Rosyada

06131182126009

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,

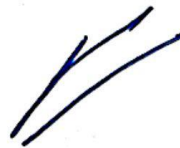


Dr. Maknum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
BERBANTUAN GOOGLE SITES DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI RANTAI
MAKANAN DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh

Dini Alya Rosyada

NIM: 06131182126009

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
BERBANTUAN *GOOGLE SITES* DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI RANTAI
MAKANAN DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Oleh

Dini Alya Rosyada

06131182126009

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

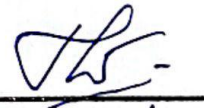
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

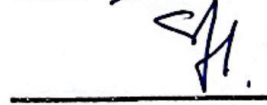
Tanggal : 14 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.



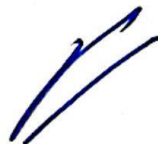
2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.



Palembang, Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Alya Rosyada

NIM : 06131182126009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “
Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbantuan Google Sites dengan
Model Cooperative Learning pada Materi Rantai Makanan di Kelas V SD” ini
adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan
dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang
berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik
Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan
Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang
ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap
keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada
saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa
pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Maret 2025

Aembuat Pernyataan



Dini Alya Rosyada
NIM. 06131182126009

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji Syukur kepada Allah SWT yang sudah memberikan rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga saya dapat tetap tegar berdiri di jalan yang saya Yakini ini. Dengan segala rasa Syukur, hormat, dan kasih yang ada, maka saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sarno dan Ibu Rofiqoh yang selalu mendoakan untuk setiap Langkah dan kebaikan anaknya. Terima kasih atas cinta, dukungan, dan pengorbanan yang tak pernah henti. Terima kasih telah menjadi inspirasi dan kekuatan terbesar dalam hidup saya.
2. Diri sendiri, yang telah berjuang melampaui Batasan dan mengubah keraguan menjadi keberanian. Untuk setiap Langkah kecil dan besar yang telah diambil dalam perjalanan Panjang ini, terima kasih telah bertahan, melangkah, dan percaya untuk terus maju.
3. Abang saya dan kedua adik saya, Ridho Ilham, Asnaful Muhsinin, dan Sidqia Zinta yang selalu menjadi panutan dalam hidupku. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, dan semangat yang tak pernah padam. Terima kasih atas tawa, semangat, dan kebersamaan yang memberi warna dalam hidup saya.
4. Keluarga besar Suud Usman yang selalu menjadi panutan dalam hidupku. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, cinta, dan doa dalam setiap langkah saya. Kehangatan dan kebersamaan kalian selalu menjadi rumah yang nyaman bagi saya.
5. Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, masukan, dan ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh sabar dan keridhoan.
6. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penelitian skripsi ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah memberikan abdi terbaiknya selama perkuliahan.

8. Sahabat seperjuangan, Suci Ramadhani, Dea Arinda, Elza Putri Purnamasari, terima kasih atas dukungan, kenangan yang tak terlupakan yang menjadi bagian dari perjalanan penuh warna ini.
9. Teman-teman PGSD dari PPSH, terima kasih atas kebersamaan, bantuannya selama ini dukungan, canda tawa, keluh kesah, serta perjuangan Bersama dalam menghadapi suka dan duka selama perkuliahan
10. Anak Cahaya Kost, Restu Anggun Wulandari, Yuli Indah Sari, Nayla Syamrotul Azra, dan seluruh anak Cahaya kost yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, canda tawa, keluh kesah, serta perjuangan Bersama dalam menghadapi suka dan duka kehidupan Rantau.
11. Panaroma (Paul, Nabila, Rony, Salma), Terima kasih telah menjadi sumber inspirasi perjalanan dari semester 4 hingga sekarang dan yang akan datang, dedikasi dan karya-karya kalian memberikan motivasi besar bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga Besar SD Negeri 25 Indralaya terkhusus ibu Suharyati S.Pd.
13. A to Z, yang telah menjadi inspirasi dalam hidup saya. Kehadiran kalian memberikan kekuatan untuk terus melangkah maju. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.
14. Teman-teman Pgsd Angkatan 2021.
15. Almamater Universitas Sriwijaya.

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya
QS. Al-Baqarah: 286

PRAKATA

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbantuan Google Sites dengan Model Cooperative Learning pada Materi Rantai Makanan di Kelas V SD” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai pembimbing atas segala bentuk arahan dan masukan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku ketua Program Ilmu Pendidikan, dan Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Suratmi, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran dalam perbaikan skripsi yang penuh kekurangan ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa bermanfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni.

Indralaya, Maret 2025

Penulis



Dini Alya Rosyada
NIM. 06131182126009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	6
2.2 Tujuan Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.3 Komponen Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.4 Media Pembelajaran.....	8
2.4.1 Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.4.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	10
2.5 Media Infografis Interaktif.....	11
2.6 Platform Pengembangan Sejenis.....	12
2.6.1 Website Nearpod.....	12
2.6.2 Google Sites.....	12
2.6.3 Canva.....	14
2.7 Model Pembelajaran.....	14
2.7.1 Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	15

2.7.2 Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Think-Pair-Share</i>	16
2.7.3 Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>STAD</i>	17
2.8 Hakikat Pembelajaran IPAS Materi Rantai Makanan.....	18
2.8.1 Pengertian Rantai Makanan.....	19
2.8.2 Komponen Rantai Makanan.....	19
2.9 Penelitian Pengembangan.....	20
2.9.1 Macam Model Penelitian Pengembangan.....	21
2.10 Penelitian Yang Relevan.....	24
2.11 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	28
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	29
3.4.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	31
3.4.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	32
3.4.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	34
3.4.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	35
3.4.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Observasi.....	36
3.5.2 Wawancara.....	37
3.5.3 Dokumentasi.....	38
3.5.4 Angket Analisis Kebutuhan.....	38
3.5.5 Lembar Validasi.....	43
3.5.6 Angket Respon.....	46
3.5.7 Tes.....	48
3.6 Teknik Pengolahan Data.....	50
3.6.1 Pengolahan Data Observasi.....	50
3.6.2 Pengolahan Data Wawancara.....	50
3.6.3 Pengolahan Data Angket Analisis Kebutuhan.....	51

3.6.4 Pengolahan Data Lembar Validasi Ahli.....	60
3.6.5 Pengolahan Data Angket Respon.....	64
3.6.6 Pengolahan Data Tes.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Hasil Observasi.....	73
4.2 Hasil Wawancara.....	73
4.3 Hasil Penelitian.....	76
4.3.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	76
4.3.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	87
4.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	94
4.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	111
4.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	120
4.4 Pembahasan.....	124
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	130
5.1 Kesimpulan.....	130
5.2 Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA.....	133
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Observasi Tidak Terstruktur	38
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Wawancara Tidak Terstruktur	39
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Analisis Kebutuhan Peserta Didik	41
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Analisis Kebutuhan Guru	42
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	43
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Analisis kebutuhan Tujuan Pembelajaran.....	43
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	45
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	48
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	49
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Indikator Tes	50
Tabel 3. 12 Kriteria Hasil Analisis Kebutuhan.....	52
Tabel 3. 13 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	53
Tabel 3. 14 Instrumen Analisis Kebutuhan Guru	54
Tabel 3. 15 Instrumen Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	56
Tabel 3. 16 Instrumen Analisis Kebutuhan Tujuan Pembelajaran	59
Tabel 3. 17 Kriteria Angket.....	61
Tabel 3. 18 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	62
Tabel 3. 19 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 3. 20 Kategori Nilai Validasi	64
Tabel 3. 21 Kriteria Validitas.....	65
Tabel 3. 22 Kriteria Kepraktisan	66
Tabel 3. 23 Instrumen Angket Respon Guru	66
Tabel 3. 24 Kriteria Kepraktisan	67
Tabel 3. 25 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	68
Tabel 3. 26 Kriteria Angket.....	69
Tabel 3. 27 Kategori N-Gain.....	70
Tabel 3. 28 Instrumen Tes Pretest dan Posttest	71
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	75
Tabel 4. 2 Pertanyaan Wawancara Tidak Terstruktur.....	75
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	79

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	81
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Peserta Didik	83
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Guru	85
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Kebutuhan Desain Instruksional	86
Tabel 4. 8 Storyboard Layout Media Infografis	91
Tabel 4. 9 Storyboard Prototype Media Infografis Interaktif.....	101
Tabel 4. 10 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Media.....	104
Tabel 4. 11 Revisi Media Pembelajaran	105
Tabel 4. 12 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Materi	107
Tabel 4. 13 Revisi Materi Pembelajaran	108
Tabel 4. 14 Hasil Skor Validasi Lembar Validasi Ahli Materi	112
Tabel 4. 15 Produk akhir	113
Tabel 4. 16 Hasil Skor Lembar Angket Respon Guru.....	115
Tabel 4. 17 Hasil Skor Uji Coba Perorangan	117
Tabel 4. 18 Hasil Skor Uji Coba Kelompok Kecil.....	119
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	120
Tabel 4. 20 Kategori Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran IPAS.....	122
Tabel 4. 21 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik.....	122
Tabel 4. 22 Perhitungan Skor N-Gain	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rantai Makanan.....	21
Gambar 2. 2 Model 4D.....	22
Gambar 2. 3 Model Dick and Carey	23
Gambar 2. 4 Model ADDIE	24
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3. 1 Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE	31
Gambar 4. 1 Kerangka Media Pembelajaran	90
Gambar 4. 2 Pencarian Canva dalam kolom pencarian Google.....	96
Gambar 4. 3 Pendaftaran akun Canva menggunakan Google.....	97
Gambar 4. 4 Memulai dengan memilih halaman kosong	97
Gambar 4. 5 Ukuran desain media	98
Gambar 4. 6 Fitur Canva.....	98
Gambar 4. 7 Pencarian Website Google Sites melalui Google	99
Gambar 4. 8 Login menggunakan akun Google	99
Gambar 4. 9 Mendesain media pembelajaran	100
Gambar 4. 10 Fitur Google Sites	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usulan Judul.....	143
Lampiran 2 Lembar Pengesahan Proposal Penelitian.....	144
Lampiran 3 Sk Pembimbing	145
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Fkip Unsri	147
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	148
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SD	149
Lampiran 7 Modul Ajar.....	150
Lampiran 8 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	163
Lampiran 9 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	165
Lampiran 10 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Media Peserta Didik.....	167
Lampiran 11 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Media Guru	170
Lampiran 12 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Instruksional.....	173
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Media.....	176
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	180
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi	181
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	185
Lampiran 17 Lembar Angket Respon Guru	186
Lampiran 18 Lembar Angket Respon Uji Coba Perseorangan	188
Lampiran 19 Lembar Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil	194
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan	206
Lampiran 21 Dokumentasi Lembar Pretest.....	210
Lampiran 22 Dokumentasi Lembar Posttest	213
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Skripsi	216
Lampiran 24 Hasil Pengecekan Similarity.....	226
Lampiran 25 Surat Pengecekan Similar	227
Lampiran 26 Tabel Perbaikan Skripsi	229
Lampiran 27 Bukti Perbaikan Skripsi	233
Lampiran 28 Izin Penjilidan.....	234

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
BERBANTUAN GOOGLE SITES DENGAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING PADA MATERI RANTAI
MAKANAN DI KELAS V SD**

Dini Alya Rosyada (06131182126009)
06131182126009@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media infografis interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru, media dan desain instruksional, serta untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa kelas V pada materi rantai makanan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 25 Indralaya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan *Google Sites*. Hasil pengembangan media melalui proses validasi oleh validator ahli media menunjukkan bahwa media infografis interaktif yang dihasilkan dinyatakan sangat valid. Pada tahap implementasi, media diuji coba kepada satu guru dan sembilan peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini mendapatkan respons positif dari guru sebesar 100% dengan kategori Sangat Baik dan siswa 95% dan kategori Sangat Baik. Efektivitas media diukur menggunakan *N-gain* yang menghasilkan skor tinggi sebesar 0,84, menandakan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media infografis interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana belajar di kelas dan dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Media Infografis Interaktif, Model Cooperative Learning, ADDIE, Google Sites, Rantai Makanan.

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE INFOGRAPHIC MEDIA
USING GOOGLE SITES WITH THE COOPERATIVE
LEARNING MODEL ON FOOD CHAIN MATERIAL
FOR FIFTH GRADE STUDENTS***

Dini Alya Rosyada (06131182126009)
06131182126009@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmunraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop interactive infographic media that meets the needs of students, teachers, media, and instructional design, as well as to enhance the activity, motivation, and learning outcomes of fifth-grade students on the topic of food chains. The research was conducted at SD Negeri 25 Indralaya using the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Therefore, the researcher designed learning media using Canva and Google Sites applications. The results of the media development, validated by media expert validators, indicated that the resulting interactive infographic media was deemed very valid. In the implementation phase, the media was tested with one teacher and nine students. Evaluation results showed that the media received a positive response from the teacher at 100% with a Very Good category and from students at 95% with a Very Good category. The effectiveness of the media was measured using the N-gain, which yielded a high score of 0.84, indicating that the media was effective in improving student learning outcomes. Thus, the developed interactive infographic media is suitable for use as a learning tool in the classroom and can enhance student activity and motivation.

Keywords: *Interactive Infographic Media, Cooperative Learning Model, ADDIE, Google Sites, Food Chains.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan pesat teknologi dan informasi mendorong kehadiran media pembelajaran yang semakin beragam dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Selain itu, sumber berbasis digital, yang menyediakan materi yang dapat diakses tanpa terbatas ruang dan waktu, diperlukan untuk pengajaran di kelas di era modern (Hersita, dkk., 2020). Guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas, yang berdampak pada siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas, termasuk penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengelolaan kelas yang inovatif, dan variasi pembelajaran (Nugraheni, 2019). Pendidikan adalah proses di mana siswa berpikir tentang diri mereka sendiri dan lingkungan mereka untuk memperoleh pengetahuan. Pengetahuan tentang suatu domain yang disusun secara sistematis disebut ilmu. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang mengandalkan metode khusus untuk memahami dan mengaplikasikan berbagai fenomena dalam bidangnya. Proses pembelajaran di sekolah dirancang agar bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta menantang. Hal ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan kesempatan yang luas bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas, inisiatif, dan kemandirian. Selain itu, pembelajaran juga disesuaikan dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa.

Pendidik harus mendorong siswa mereka untuk terlibat secara teratur dalam proses pembelajaran untuk mendukung pembelajaran keterampilan abad ini. Salah satu istilah yang kerap dipakai untuk mendeskripsikan keterampilan modern adalah "4C", yang merujuk pada keterampilan yang dapat dimiliki siswa untuk digunakan sebagai modal di era modern. Abad ke-21 memiliki kemampuan untuk mendorong kerja sama kelompok dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah yang terkait, dan meningkatkan toleransi terhadap ketidaksepakatan di antara teman (Septikasari & Frasandy, 2018). Dalam pendidikan formal, kemampuan empat C (*Creativity and Innovation, Collaboration, Critical Thinking, and Problem*

Solving) telah berkembang dengan cepat. Ini bukan hanya memerlukan pendidik untuk mengubah teknik mengajar, tetapi juga merupakan tanggung jawab pendidik untuk melatih siswa mereka dalam menerapkan 4C di kehidupan sehari-hari (Sugiyarti, dkk., 2018). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran penting dan dianggap sulit (Jannah, dkk., 2021) dalam (Widiya Mareta, 2021) yang dapat digabungkan dengan keterampilan 4C. Oleh karena itu, pendidik harus menjadi orang yang kreatif, aktif, dan inovatif saat mengelola proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi dengan cara yang paling efektif.

Model pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Beragam model pembelajaran tersedia sebagai alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan optimal di kelas. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *cooperative learning*, yang mendukung pembelajaran secara kolaboratif. Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang Dimana siswa belajar dengan berkelompok kecil dengan Tingkat kemampuan yang berbeda-beda (Riana & Hulu, 2022). Model *cooperative learning* mampu melatih peserta didik mengungkapkan pendapat dan bertanya dengansiswa lainnya dan dapat melatih mental mereka untuk belajar Bersama dalam berdampingan dengan orang lain, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dan ada interaksi antara siswa satu dengan yang lainnya dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat mengakomodasi tidak hanya teks saja, terdapat aspek media lainnya, seperti gambar. Kombinasi teks dan gambar dalam suatu media dapat menjadi daya Tarik bagi peserta didik selama proses pembelajaran (Khomariah, 2017). Jenis media yang dapat mengakomodasi gambar juga teks, salah satunya media berbentuk infografis. Media infografiis dapat memberikan informasi data atau pengetahuan dengan cara menyederhanakan penyajian informasi secara detail yang kompleks menjadi lebih jelas dan sederhana (Padrian & Syafril, 2020). Infografis juga menyajikan teks

eksplanasi yang kompleks menjadi sederhana melalui gambar yang mempunyai penjelasan dan arti mengenai suatu informasi (Tsai, dkk., 2022).

Penerapan kurikulum dalam satuan pendidikan bertujuan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di setiap jenjang pendidikan (Restiana, dkk., 2022). Beberapa kurikulum yang pernah digunakan antara lain KTSP 2006, Kurikulum 2013, serta Kurikulum Merdeka (Merdeka Belajar) yang saat ini masih diterapkan (Sekarwati & Fauziati, 2021). Kurikulum pendidikan di Indonesia kerap mengalami perubahan dalam penerapannya di berbagai satuan pendidikan. Pasca pandemi Covid-19, pemerintah menetapkan kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka merupakan perubahan kurikulum yang menjawab tantangan Pendidikan di era saat ini. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia mengeluarkan kebijakan kurikulum Merdeka yang menuntut agar peserta didik menjadi mandiri serta memberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh baik melalui Pendidikan formal maupun non formal (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum bebas memiliki kelebihan karena berkonsentrasi pada materi penting dan meningkatkan kemampuan siswa pada tahap awal, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan sambil tetap tidak terburu-buru. Tidak seperti kurikulum 2013, kurikulum Merdeka menggunakan gagasan "Merdeka Belajar". Kurikulum bebas memberikan sekolah, guru, dan siswa kebebasan untuk membuat ide baru, kreatif, dan belajar mandiri. Kebebasan ini dimulai dengan peran pendidik sebagai motivator yang dapat membuat kelas menjadi tempat yang menyenangkan (Sherly, dkk., 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 25 Indralaya, ditemukan bahwa presentasi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat kecil. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan cenderung hanya mengandalkan buku Pelajaran tanpa dukungan dari media pembelajaran lainnya. Guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah atau penugasan. Hal ini mengindikasikan bahwa penurunan konsentrasi belajar, rasa bosan dan jenuh terhadap peserta didik disebabkan karena pembelajaran yang tidak bervariasi dan juga tidak memenuhi kebutuhan peserta didik. Peneliti memilih rantai makanan sebagai materi dalam

media infografis interaktif karena konsepnya sederhana, mudah divisualisasikan, dan relevan dengan kehidupan anak-anak. Materi ini juga mendukung pembelajaran interaktif, pemikiran kritis, serta dapat disesuaikan dengan budaya dan lingkungan lokal. Selain itu, rantai makanan sesuai dengan kurikulum SD dan dapat memperkuat pemahaman siswa tentang ekosistem secara menarik dan menyenangkan. Selain itu, peneliti juga menemukan fakta bahwa sekolah ini belum pernah melakukan pengembangan media infografis interaktif berbantuan *website* google sites. Hal ini Membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar dikelas. Dengan harapan agar timbul motivasi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memenuhi kebutuhan peserta didik pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan permasalahan diatas maka pengembangan media pada materi Rantai Makanan penting untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Infografis Interaktif Berbantuan *Google Sites* Menggunakan Model *Cooperative Learning* Pada Materi Rantai Makanan di Kelas V SD”**

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu :

- 1.2.1 Bagaimana tahapan pengembangan media infografis interaktif berbantuan *google sites* dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* pada materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 25 Indralaya?
- 1.2.2 Bagaimana kevalidan media infografis interaktif Berbantuan *Google Sites* Pada Materi Rantai Makanan di Kelas V SD Negeri 25 Indralaya?
- 1.2.3 Bagaimana respon guru dan peserta didik terkait media infografis interaktif Berbantuan *Google sites* Pada Materi Rantai Makanan di Kelas V SD Negeri 25 Indralaya?
- 1.2.4 Bagaimana keefektifan media infografis interaktif Berbantuan *Google sites* Pada Materi Rantai Makanan di Kelas V SD Negeri 25 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas, peneliti dapat menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media infografis interaktif berbantuan google site pada materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 25 Indralaya
- 1.3.2 Untuk menilai validitas produk media infografis interaktif berbantuan google site pada materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 25 Indralaya
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan tanggapan guru dan peserta didik terhadap pemanfaatan media infografis interaktif berbantuan google site pada materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri 25 Indralaya
- 1.3.4 Untuk mengetahui Tingkat keefektifan media infografis interaktif berbantuan *google sites* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Rantai makanan kelas V SD Negeri 25 Indralaya

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah disajikan sebelumnya, manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi mengenai pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dengan model *cooperative learning*, agar kegiatan pembelajaran tidak bersifat monoton serta lebih bermakna.

1.4.2 Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pemahaman materi sekaligus meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, peneliti ini diharapkan mampu memberikan motivasi bagi guru dalam menciptakan sebuah media infografis interaktif berbantuan google sites dengan model *cooperative learning*

3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu mendorong sekolah dalam mengelola sistem kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298-304.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–32. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Agnesta, F., Wijaya, H., & Santoso, D. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(4), 210-218.
- Agustina, N., Adrian, A., & Hermawati, M. (2022). Implementasi Algoritma Naïve Bayes Classifier untuk Mendeteksi Berita Palsu pada Sosial Media. *Faktor Exacta*, 14(4), 206-213.
- Akmalia, N., Putri, A. D., & Rahmawati, S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 99-107.
- Alexandra, W. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 107–116. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i1.1864>
- Alfabeta.Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>.
- Ari Padrian, Syafril, N. H. (2020). Pengembangan Infografis Motion Graphic Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Kelas V SD. *Jurnal E-Tech*, 08(01), 1–6. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Astuti, A., Fitriani, S., & Herliana, L. (2024). *Analysis of traditional feeding practices and stunting among children aged 6 to 59 months in Karanganyar District, Central Java Province, Indonesia*. *BMC Pediatrics*, 24(29).

- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 1(2), 308–318. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>
- Basri, A. M., Rohana, R., & Pagarra, H. (2018). penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 124 Batuasang Kecamatan Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Makassar: Publikasi pendidikan.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2017). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (6th ed.). Pearson.
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrfs. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.183>
- Desvianti, D., Desyandri, D., & Darmansyah, D. (2020). Peningkatan proses pembelajaran PKN dengan menggunakan model cooperative learning tipe numbered heads together (NHT) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1201-1211.
- Deviyanti, N. (2024). Metode Perumusan Tujuan Pembelajaran yang Efektif dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5729–5732. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/13212>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fikri, H., & Madona, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Samudra Biru*.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi COVID-19*. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 64-70.
- Gehred, P. (2020). *Canva: A comprehensive design tool for professionals and beginners alike*. *Journal of the Medical Library Association*, 108(3), 508-509.
- Gina Nur Puadah, Tin Rustini, & Asep Rudi Nurjaman. (2023). Rancang Bangun Multimedia Infografis Interaktif Materi Kenampakan Alam Kabupaten Bandung Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Aulad: Journal*

- on Early Childhood, 6(2), 272–280.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.515>
- Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3, 90–105.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar* (Cetakan 18). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini* (1 ed.). Yogyakarta : PM Publisher.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Hersita, A. F., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan media infografis sebagai media penunjang pembelajaran IPS di SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192-198.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>.
- Imannulhaq, R., & Ichsan, M. (2022). Analisis efektivitas penggunaan e-learning selama pandemi COVID-19 di perguruan tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 123-130.
- Islamiah, I. N. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang. (Skripsi). Surabaya: Universitas Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/46854/>
- Isti Khomaria, K. L. L. (2017). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(4).
- Johar, Rahmah, and Latifah Hanum. *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Syiah Kuala University Press, 2021.
- Kabunggul, J., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, A., Mahsup, M., & Sirajuddin, S. (2020). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran team game tournament berbantuan media android. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 1-4.

- Kurt, S. (2015). *Instructional design models and theories*. Educational Technology. Retrieved from <https://educationaltechnology.net/instructional-design-models-and-theories/>
- Liyana, T. A. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI SD NEGERI 115 PALEMBANG (Nomor 0711).
- Marian, M., & Nam, K. (2019). The impact of digital storytelling on EFL learners' speaking skills. *English Language Teaching*, 12(5), 1-8.
- Maydiantoro, A. (2021). Model Penelitian Pengembangan. FKIP Universitas Lampung., 10.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Mesi, *, Wanti, D., Wanti, M. D., Wati, S., & Kamal, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Oleh Guru Pai Di Smk Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(1), 158–171.
- Minahasa, A. B. (2024). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(1), 45-53.
- Mirdad, J. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis website “Markiba” sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mujiono, M., & Sarah, S. (2021). Android-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Achievement. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.20527/bipf.v9i2.8660>.
- Mukti, W. M., & Puspita, Y. B. N. (2020). *Penggunaan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 123-130.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. UNY Press
- Musyadad, V. F. (2019) ‘Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan’, *Jurnal Tahsinia*, 1(1), pp. 1–13.

- Muthia, A., Trisnawati, T., & Herliana, L. (2024). *Optimization of stunting prevention education programs in improving the quality of parenting and nutritional balance of children*. *Community Service Journal*, 3(1), 109-118.
- Namira, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HTML 5. Hypertext Markup Language version 5.
- Negeri, S. D., Tengah, B., Muktadir, A., & Susanta, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Gambar Menggunakan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar pada Pelajaran Bahasa Indonesia. 3(2), 262–276.
- Ningsih, S., Murtadlo, & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 108–122. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>
- Nugraheni, L. (2019). Media Sebagai Faktor Determinan Keberhasilan Pembelajaran Folklor Di Sekolah Dasar Kabupaten Pati. *Konferensi Nasional Bahasa Dan Sastra (Konnas Basastra) V*, 161–165.
- Nurmalasari, I., Putri, A. R., & Sari, M. (2022). Analisis kemampuan literasi sains siswa melalui pembelajaran berbasis proyek pada materi ekosistem. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(3), 234-241.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Padrian, A., Syafril, S., & Hendri, N. (2021). Pengembangan Infografis Motion Graphic Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Kelas V SD. *E-Tech*, 8(1), 392606.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Pakpahan, R., Siregar, T., & Hutabarat, L. (2024). Implementasi model pembelajaran blended learning dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SMA Negeri 1 Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 78-85.
- Patriot, E. A., Markos Siahaan, S., Cahaya Nurani, D., Agung, A., Firansilady, A., Kalsum, U., Nabilah, R., & Sissy Lia, R. (2023). Pembuatan Media Infografis Melalui Pelatihan dan Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva for Education Bagi Guru-guru SD di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 24–32. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i2.236>
- Priyanto, J. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2),

123-130.

- Putri, M., & Raharjo, M. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Liveworksheets dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 17–32. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2653>
- Putri, N. E., Fajrin, R., & Ana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis Canva pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 177–185. <https://jipeds.org/index.php/JSPG>
- Rahayu, S. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 45-52.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Rahmah, J., & Latifah, H. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Banda Aceh : Syiah Kuala University Press.
- Rahmawati, D., & Julianto, J. (2023). Pengembangan Aplikasi Glide Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
- Restiana, S., Agustina, R., Rahman, J., Ananda, R., & Witarsa, R. (2022). Standar Proses Pendidikan Nasional: Implementasi dan Analisis terhadap Komponen Guru Matematika di SD Muhammadiyah 027 Batubelah. *MASALIQ*, 2(4), 489-504.
- Riana, R., & Hulu, L. S. P. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Dinas Melalui Model Cooperative Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 552–558. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.76>
- Rohani, R., Ahmad, M., Lubis, I. S., & Nasution, D. P. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 504. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4408>

- Rukmi, S., Handayani, T., & Lestari, D. (2022). *Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar matematika siswa SMP*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 78-85.
- Saifuddin, A. (2022). *Psikologi Umum Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Samsul Wadi, Mijahamuddin Alwi, Arif Rahman Hakim, & M. Reza Azwardi Zhanni. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Tanaman Penyehatan. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 870–877. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1201>
- Saputra, C., Arif, Y., & Yeni, F. (2020). Andra's Nursing Informatic System Application (Annisa) dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Perawat tentang Dokumentasi Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 4(1), 20–30. <https://doi.org/10.31539/jks.v4i1.1281>
- Sekarwati, E. & Fauziati, E. (2021). Kurtis dalam Perspektif Pendidikan Progresivisme. *E-Jurnal Pendidikan dan Sains Lentera Arfak*, 1(1), 29-35.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 112–122.
- Sherly, S., Herman, H., Halim, F., Dharma, E., Purba, R., Sinaga, Y. K., & Tannuary, A. (2021). Sosialisasi implementasi program profil pelajar pancasila di smp swasta sultan agung pematangsiantar. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(3), 282-289.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Jakarta, U. N. (2018). Pembelajaran Abad 21 Di Sd. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439–444.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Jakarta. CV Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV
- Sumarni, S. (2019). *Model penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Sumihaarsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran* (p. 1). Mataram: Pustaka Abadi.
- Suryanto, D. A. (2018). Analisis Perbandingan Antara Blogger dan Google Site. *Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/60091>

- Tegeh, I Made. 2019. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trainto. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara. Cet. Ke-3, 2014
- Tsai, S. T., Huang, H. Y., & Chang, T. W. (2022). The Effect of Motion Infographics on the Learning of Third and Fourth Grade Resource Classes and Regular Classes in Elementary School. *Journal of Library and Information Studies*, 20(1), 31–48. https://doi.org/10.6182/jlis.202206_20 (1).031
- Wardana, I., Banggali, T., & Husain, H. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student team achivement division (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pangkajene (Studi pada Materi Asam Basa). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 18(1), 76-84.
- Widiya Mareta, Dkk. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5(5), 3314–3320.
- Williamson, B., Potter, J., & Eynon, R. (2019). New research problems and agendas in learning, media and technology: the editors' wishlist. In *Learning, Media and Technology*. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1614953>
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media.
- Yusuf, M. (2017). Metode Penlitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. In Kencana. Kencana.