

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., & Prasetya, D. D. (2016). Aplikasi game edukasi petualangan nusantara. *Prosiding Sentia*, 168–172.
- Atmawarni. (2016). Penggunaan multimedia interaktif guna menciptakan pembelajaran yang inovatif di sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial*, 4(1), 20–27.
- Azis, H. A., & Prihantoro, C. (2022). Financial system of nurul falah masjeed in the society 5.0 era using the website. *Jurnal Komitek*, 2(1), 9–18.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. *Springer US*.
Doi: <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- BSKAP Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A-fase C untuk SD/MI/program paket A*.
- Dabamona, S. A., & Duta, H. (2023). Penggunaan hyperlink dalam materi belajar dan keaktifan pembelajaran siswa SMK di papua selama pandemi covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(3), 365–373.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Parepare: CV. Kaafah Learning Center.
- Efendi, D. (2022). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan gamifikasi quizizz dalam pembelajaran di MAN 5 Agam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 90–98.
- Efriyanti, L., Supriadi, Musril, H. A., & Dewi, S. M. (2022). Perancangan media pembelajaran TIK kelas XI menggunakan google sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 164–175.
- Ekayanti, N., & Liana, R. T. (2022). Desain media pembelajaran berbasis web google sites pada materi laju reaksi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia 2022*, 1(1), 103–109.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Edutcehnologia*, 3(2), 101–114.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru.
- Hakim, L., Hadi, S., & Nugraheni, Y. (2021). *Pengembangan media mobile learning seni budaya berbasis android*. 6(2), 122–134.
- Hardani, Ustiawaty, J., & Juliana Sukmana, D. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Harsanto, B. (2017). *Inovasi pembelajaran di era digital: menggunakan google sites dan media sosial*. Bandung : UNPAD Press.

- Hastiwi, F., Khasanah, U., Wahyuningsih, S., Dahlan, U. A., & Kleco, S. M. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS menggunakan model problem based learning kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *11*(2), 252–262.
- Husaj, S. (2015). Connectivism and connective learning. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*. Doi: <https://doi.org/10.5901/ajis.2015.v4n1s2p227>
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan google sites sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Teknodik*, *27*(1), 51–62.
- Karisma Putri, N., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites materi hukum newton pada gerak benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, *1*(3), 133–143.
- Kesaulya, T., & Tangkin, W. P. (2023). Penggunaan video pembelajaran sebagai upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VI SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *16*(1).
- Kurniawan, B., & Kusuma, N. P. (2022). *Media pembelajaran multimedia interaktif epic 5c berbasis CBL*. Bandung : Widina Bhakti Persada
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Magdalena, I., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Putri Damayanti, A. (2021). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 334–346.
- Magdalena, M., Zagoto, & Dakhi, O. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika peminatan berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas XI sekolah menengah atas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *1*(1), 157–170.
- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al Fikru : Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1–12.
- Ma'ruf, A., Widiartin, T., & Prasetya, N. I. (2017). Sistem pembelajaran berbasis web (e-learning) MA Darussalam Jombang. *Information Technology Journal*, *3*(2), 49–58.
- Mayer, R. E. (2005). *The cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/abs/cambridge-handbook-of-multimedia-learning/cognitive-theory-of-multimedia-learning/A49922ACB5BC6A37DDCCE4131AC217E5>
- Munir. (2013). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

- Ningsih, D. A. S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan media pembelajaran prezi menggunakan pendekatan saintifik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 204–209.
- Picauly, V. E. (2016). Pandangan jean piaget dan jerome bruner tentang pendidikan. *Jurnal Ilmiah Jendela Pengetahuan*, 9(20), 35–47.
- Pribowo, F. S. P. (2017). Pengembangan bahan ajar mata kuliah ipa berbasis pendekatan scientific approach. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 54–66.
- Rahman, A., Fitriani, Sugiarto Mochamad, & Sattar. (2022). *Metode penelitian ilmu sosial*. Bandung: Widina Bhaksi Persada Bandung.
- Rahmawati, J. F., & Mintohari. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis google sites pada materi perubahan wujud benda kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 1–11.
- Ramadhan, W., & Santosa, S. (2023). Analisis integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran ilmu pendidikan alam dan sosial (IPAS) pada kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Journal of Primary Education*, 1(1), 81–92.
- Ratnaningtyas, E. M., Ramli, Syafruddin, & Saputra, E. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rikani, Istiqomah, & Taufiq Irham. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (spltv). *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 54–61.
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran google sites dalam pembelajaran bahasa indonesia jarak jauh siswa kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 217–226.
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. K. (2021). *Transformasi arah tujuan pendidikan di era society 5.0*. Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa.
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila: sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
- Saputra, H., Octaria, D., & Iqromi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada materi turunan fungsi. *Jurnal Derivat*, 9(2), 123–135.

- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh game edukasi adventure berbantuan online hots terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 715–736.
- Saragi, R., & Tegeh, I. M. (2022). Media pembelajaran berbasis problem based learnig menggunakan videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107.
- Sari, F. R., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan media pembelajaran puzzle hak dan kewajiban untuk meningkatkan kerja sama peserta didik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(1), 109–121.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 5(4), 1067–1075.
- Setyosari, P. (2015). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: a learning theory for the digital age*. www.connectivism.ca
- Sihotang, H. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: UKI Press.
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia pembelajaran*. Bandung: Afabeta.
- Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Stefani, V. (2022). Pengembangan media video solfeggio terhadap kemampuan bernyanyi siswa sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 295–303.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi pendidikan di era society 5.0. *Sagacious Jurnal Imiah Pendidikan dan Sosial*, 9(1), 24–35.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasmianti, N. (2021). Pembelajaran berbasis web dengan google sites. *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 1–11.
- Sundari, & Fauzati, E. (2021). Implikasi teori belajar bruner dalam model pembelajaran kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*, 3(2), 128–136.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suryanti, A., Putra, & Nurrahman. (2021). Pengembangan media pembelajaran energi alternatif berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156.

- Suwastini, S., & Sujana, I. W. (2022). LKD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320.
- Syam, S., Subakti, H., & Kristianto, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Umaliyahati, Maulia, S. T., & Mahfud, M. (2023). *Teknologi pendidikan*. Batam : Cendikia Mulia Mandiri.
- Vas, R., Weber, C., & Gkoumas, D. (2018). Implementing connectivism by semantic technologies for self-directed learning. *International Journal of Manpower*, 39(8), 1032–1046.
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran google sites untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 2023.
- Yunita, & Susanto, A. (2020). Merancang media pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi dreamweaver pada SMAN 1 Kapoiala. *Simkom*, 5(2), 9–18.
- Zainal, M., & Kasmawati, S. (2021). Optimalisasi google site sebagai media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran jarak jauh. *Seminar Nasional Pendidikan LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 42–51.