

Pengembangan Media Google Sites Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Kampung Baru

I Made Sanjaya Adiputra

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia, sanjayamade1404@gmail.com

I Nyoman Pancaria²

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia, pancarianyoman@gmail.com

L Heny Nirmayani³

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia, henynirmayani@gmail.com

Abstract: *The declining trend in Indonesian students' science literacy and the still-limited use of interactive digital media in teaching Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) at the elementary level indicate an urgent need for innovative, inquiry-oriented instructional media. This study aims to describe the design, examine the content and construct validity, and evaluate the practicality of an inquiry-based Google Sites learning medium for the IPAS subject on the topic of the human digestive system for fifth-grade students. This research and development study employed the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation), with the development procedure limited to the implementation stage while evaluation was carried out formatively at every stage to refine the product. The product was validated by six experts (two material experts, two media experts, and two language experts) and field-tested for practicality with two teachers and 16 fifth-grade students at SDN 4 Kampung Baru. Data were collected through interviews, observation, and questionnaires, and were analyzed using Aiken's *V* formula for validity and a percentage formula for practicality. The results showed that the developed medium consists of fourteen integrated pages built on the Google Sites platform combined with Canva, YouTube, and Google Form, structured according to the stages of inquiry learning; this integration of three complementary applications within an inquiry framework for the digestive-system topic represents the novelty of the study, as no prior Google Sites development has combined them for this specific content. The validity test obtained Aiken's *V* scores of 0.96 for material, 0.97 for media, and 0.95 for language, all in the very high category, while the practicality test showed an average percentage of 96% from teachers and 95% from students, both in the very good category. These findings imply that the inquiry-based Google Sites medium offers teachers a valid, practical, and flexible digital alternative for IPAS instruction that can foster students' independent learning and critical thinking skills.*

Keywords: *Google Sites; Inquiry Learning; Instructional Media Development; IPAS; Elementary School*

Abstrak: Tren penurunan literasi sains peserta didik Indonesia serta masih terbatasnya pemanfaatan media digital pada interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif yang berorientasi inkuiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, menguji validitas isi dan konstruk, serta menganalisis kepraktisan media pembelajaran Google Sites berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia bagi peserta didik kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), dengan prosedur pengembangan dibatasi sampai tahap implementasi, sedangkan evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan untuk menyempurnakan produk. Produk divalidasi oleh enam orang ahli (dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa) serta diujicobakan kepraktisannya kepada dua orang guru dan 16 peserta didik kelas V di SDN 4 Kampung Baru. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan rumus

Aiken V untuk validitas dan rumus persentase untuk kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan terdiri dari empat belas halaman yang terintegrasi pada platform Google Sites, dipadukan dengan Canva, YouTube, dan Google Form, serta disusun mengikuti tahapan pembelajaran inkuiri; integrasi ketiga aplikasi tersebut ke dalam kerangka inkuiri pada materi organ pencernaan manusia menjadi kebaruan penelitian ini karena belum ditemukan pengembangan Google Sites serupa untuk materi tersebut. Hasil uji validitas memperoleh skor Aiken V sebesar 0,96 untuk aspek materi, 0,97 untuk aspek media, dan 0,95 untuk aspek bahasa, yang seluruhnya termasuk kategori validitas sangat tinggi, sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 96% dari guru dan 95% dari peserta didik, yang keduanya berkategori sangat baik. Temuan ini mengimplikasikan bahwa media Google Sites berbasis inkuiri dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan fleksibel bagi guru, sekaligus mendorong kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata kunci: Google Sites; Pembelajaran Inkuiri; Pengembangan Media Pembelajaran; IPAS; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam upaya mencerdaskan dan mengembangkan suatu bangsa. Secara hakikat, pendidikan adalah proses yang dirancang untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok agar dapat bertumbuh menjadi pribadi yang matang melalui kegiatan belajar-mengajar dan pelatihan (Sinaga dkk., 2024). Dengan pendidikan yang berkualitas, suatu negara dapat menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan unggul (Fajartriani dkk., 2024), sehingga peningkatan mutu pendidikan menjadi upaya yang harus dilakukan secara terus-menerus agar relevan dengan kebutuhan zaman (S. Dewi dkk., 2024). Salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah ketersediaan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata peserta didik, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, masih belum optimal sehingga menjadi persoalan mendasar yang melatarbelakangi penelitian ini.

Kurikulum di Indonesia terus mengalami perkembangan, mulai dari Kurikulum 2013, Kurikulum Merdeka, hingga saat ini bertransformasi menjadi Kurikulum Nasional yang menekankan pembelajaran mendalam (*deep learning*) sebagaimana ditetapkan melalui Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 (Santika dkk., 2022). Pembelajaran mendalam merujuk pada proses belajar yang tidak sekadar pada tataran permukaan, melainkan mencakup pemahaman komprehensif, kemampuan berpikir kritis, serta aplikasi konsep dalam kehidupan nyata (Isnayanti dkk., 2025). Karakteristik pembelajaran mendalam tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran inkuiri yang mengarahkan peserta didik untuk menyelidiki dan menemukan konsep secara mandiri, sehingga kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang ideal melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis inkuiri, seperti Google Sites, sebagai salah satu komponen penting yang mampu memfasilitasi proses berpikir mendalam secara terstruktur dan interaktif dalam proses belajar mengajar (Zahira dkk., 2025).

Inovasi media pembelajaran menjadi semakin relevan seiring perkembangan teknologi digital yang membawa perubahan signifikan dalam proses belajar mengajar (Nuraeni dkk., 2024). Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dicerna, sehingga peserta didik lebih memahami pelajaran yang diberikan (Mukarromah & Andriana, 2022). Kebutuhan ini

semakin mendesak pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu integrasi IPA dan IPS yang mendorong siswa untuk meneliti lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan (Farhan dkk., 2025), sebab materi IPAS banyak memuat konsep abstrak seperti sistem organ tubuh manusia yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau buku teks, sehingga peserta didik membutuhkan visualisasi dan pengalaman belajar yang konkret melalui media berbasis teknologi agar pembelajaran IPAS berlangsung lebih bermakna.

Data hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan skor sains Indonesia menurun 9 poin dibandingkan tahun 2018, dari 396 menjadi 387, yang menggambarkan masih rendahnya kemampuan siswa Indonesia memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPA. Meskipun asesmen PISA menasar peserta didik usia 15 tahun, temuan tersebut relevan sebagai gambaran umum bahwa penguatan literasi sains perlu dibangun sejak jenjang sekolah dasar, termasuk melalui pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS secara kontekstual. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah masih banyak guru yang kurang akrab dengan teknologi digital, sehingga kesulitan menyediakan bahan ajar yang menarik bagi peserta didik (Hulu, 2023). Permasalahan ini diperkuat oleh hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan di SDN 4 Kampung Baru pada 16 Desember 2025 bersama guru wali kelas V, yang mengungkapkan bahwa: (1) siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam pembelajaran; (2) partisipasi aktif siswa di kelas masih rendah; (3) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*); (4) siswa kurang percaya diri untuk bertanya atau berpendapat; dan (5) media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis tanpa memanfaatkan teknologi digital. Kelima temuan tersebut secara langsung menegaskan perlunya media pembelajaran IPAS yang interaktif dan berbasis inkuiri untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik kelas V di SDN 4 Kampung Baru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif menyelidiki dan menemukan konsep secara mandiri, salah satunya melalui media *Google Sites* berbasis inkuiri. *Google Sites* merupakan platform web milik Google yang memungkinkan penggabungan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, dan kuis ke dalam satu situs yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet (Darniyanti dkk., 2023; Ismawati dkk., 2021). Dalam pengembangannya, aplikasi *Canva* turut dimanfaatkan untuk menghasilkan elemen visual yang menarik minat belajar siswa (Pratama dkk., 2023). Perpaduan unsur visual dan verbal dalam satu platform ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih optimal ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar secara berdampingan dibandingkan hanya melalui teks semata, sehingga integrasi *Google Sites* dan *Canva* bukan sekadar pelengkap tampilan, melainkan turut mendukung pemrosesan informasi dan pemahaman konsep peserta didik secara lebih bermakna. Media ini kemudian diintegrasikan dengan model pembelajaran inkuiri, yaitu pendekatan yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk menjalankan penyelidikan secara mandiri, mulai dari mengamati, merumuskan pertanyaan, menyusun hipotesis, mengumpulkan data, hingga menarik kesimpulan (Sa & Aini, 2022; Faberta dkk., 2022).

Penelitian ini didukung oleh temuan penelitian terdahulu, di antaranya penelitian Salsabila & Aslam (2022) yang mengembangkan media berbasis *Google Sites* untuk pembelajaran IPA sekolah dasar dan dinyatakan layak digunakan, namun penelitian tersebut belum mengintegrasikan model pembelajaran inkuiri secara eksplisit ke dalam tahapan pembelajarannya. Penelitian Ainiyah dkk. (2025) menunjukkan bahwa media *Google Sites* berbasis inkuiri terbimbing efektif meningkatkan minat belajar siswa, tetapi diterapkan pada jenjang menengah atas dengan materi Fungi, sehingga karakteristik

pengguna maupun kompleksitas materinya berbeda dari peserta didik sekolah dasar. Penelitian oleh Faradita Putri dkk. (2023) yang mengembangkan media *Google Sites* berbasis *Ethno Sains* pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar juga memperoleh hasil valid, praktis, dan efektif, namun berfokus pada pendekatan etnosains dan belum memadukan Canva, YouTube, dan Google Form secara terintegrasi dalam satu media. Dibandingkan dengan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan baik secara teoretis maupun pedagogis, yaitu memadukan pendekatan inkuiri secara utuh dengan tiga aplikasi pendukung dalam satu platform *Google Sites* yang dirancang khusus untuk materi organ pencernaan manusia bagi peserta didik kelas V. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi di lapangan yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 4 Kampung Baru masih terbatas pada YouTube dan Google, serta belum ditemukan penelitian pengembangan *Google Sites* berbasis inkuiri berbantuan *Canva*, *YouTube*, dan *Google Form* khusus pada materi organ pencernaan manusia untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, menganalisis validitas, dan menganalisis kepraktisan media *Google Sites* berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia bagi peserta didik kelas V di SDN 4 Kampung Baru. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis inkuiri serta memperkuat bukti empiris tentang integrasi *Google Sites*, *Canva*, *YouTube*, dan *Google Form* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran digital yang valid dan praktis bagi guru, sekaligus mendorong kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran IPAS secara lebih luas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk tertentu melalui tahapan pengembangan berbasis data empiris yang teruji secara sistematis (Rahayu, 2025). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Branch, 2009), yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada rancang bangun, validitas, dan kepraktisan produk, tahapan pengembangan pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahap implementasi, sebab pengujian dampak produk terhadap hasil belajar maupun efektivitasnya dalam jangka panjang yang menjadi cakupan evaluasi sumatif memerlukan desain penelitian dan rentang waktu pengujian tersendiri di luar lingkup penelitian ini. Sebagai gantinya, evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan, yaitu berupa telaah dan masukan dari dosen pembimbing pada tahap analisis dan desain, serta masukan dari enam validator ahli pada tahap pengembangan, yang masing-masing dijadikan dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya guna menyempurnakan produk (Pubian dkk., 2023; Tasmiyah dkk., 2023).

Tahap *analyze* dilaksanakan melalui tiga kegiatan, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik, yang dilakukan melalui wawancara dan observasi awal terhadap proses pembelajaran bersama guru kelas V di SDN 4 Kampung Baru. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media digital secara optimal dan hanya mengandalkan buku paket serta papan tulis dalam

pembelajaran IPAS, sedangkan hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN 4 Kampung Baru menerapkan Kurikulum Merdeka dengan capaian pembelajaran IPAS yang mengacu pada fase C, khususnya pada materi organ pencernaan manusia, menggunakan buku ajar yang telah mengintegrasikan konten IPA dan IPS. Adapun hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kelas V yang berada pada tahap operasional konkret cenderung mudah jenuh terhadap pembelajaran yang statis, sehingga membutuhkan media yang interaktif. Tahap *design* selanjutnya dilaksanakan dengan menyusun instrumen penelitian serta merancang spesifikasi produk secara rinci, meliputi storyboard alur setiap halaman, struktur navigasi antarhalaman, serta rancangan antarmuka (user interface) yang mempertimbangkan pemilihan warna, tata letak, dan ukuran huruf sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Konten media dirancang mengikuti lima tahapan inkuiri, yaitu orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.

Tahap *development* merupakan tahap realisasi media menjadi produk nyata menggunakan platform *Google Sites* yang dipadukan dengan *Canva* untuk elemen visual, *YouTube* untuk video pembelajaran, dan *Google Form* untuk instrumen evaluasi. Produk awal kemudian divalidasi oleh enam orang ahli yang dipilih berdasarkan kriteria kompetensi dan latar belakang keahlian yang relevan, yaitu dua dosen pakar materi IPAS, dua dosen pakar media pembelajaran, dan dua dosen pakar bahasa Indonesia. Proses validasi dilakukan dengan memberikan produk beserta lembar angket validasi kepada masing-masing ahli untuk dinilai secara mandiri, kemudian hasil penilaian dan masukan dari keenam ahli tersebut dijadikan dasar untuk merevisi produk sebelum dinyatakan layak diujicobakan. Tahap *implementation* selanjutnya dilaksanakan melalui uji coba terbatas dalam proses pembelajaran IPAS di kelas, yang melibatkan dua guru dan 16 peserta didik kelas V, meliputi kegiatan mengakses media, mengikuti seluruh tahapan inkuiri, mengerjakan kuis evaluasi melalui Google Form, hingga mengisi angket kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Ahli materi, media, dan bahasa dipilih berdasarkan kriteria latar belakang pendidikan minimal magister pada bidang keahlian terkait serta pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran, sedangkan guru kelas V dipilih berdasarkan pengalaman mengajar mata pelajaran IPAS di SDN 4 Kampung Baru. Peserta didik yang dilibatkan merupakan seluruh peserta didik kelas V pada tahun pelajaran 2025/2026 yang telah mempelajari materi organ pencernaan manusia.

Subjek dalam penelitian ini melibatkan ahli, guru, dan peserta didik sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Subjek Penelitian

No.	Subjek	Jumlah	Tahap Penelitian
1	Ahli materi	2	Uji validitas media
2	Ahli media	2	Uji validitas media
3	Ahli bahasa	2	Uji validitas media
4	Guru kelas V SDN 4 Kampung Baru	2	Uji kepraktisan media
5	Peserta didik kelas V SDN 4 Kampung Baru	16	Uji kepraktisan media

Sumber: Data peneliti (2026)

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Wawancara dan observasi digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk menghimpun data validasi ahli dan data kepraktisan dari guru maupun peserta didik. Instrumen angket disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dikonsultasikan bersama dosen pembimbing, dengan sebaran aspek penilaian sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek dan Jumlah Butir Instrumen Penelitian

No.	Instrumen	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Validasi ahli materi	Struktur materi, ketepatan isi materi, penyajian materi, tingkat kesulitan materi	10
2	Validasi ahli media	Tampilan desain layar, konsistensi, kemanfaatan, kegrafikan	10
3	Validasi ahli bahasa	Kelugasan bahasa, sifat dialogis dan komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa	10
4	Respons guru	Tampilan, kesesuaian, pengoperasian	10
5	Respons peserta didik	Daya tarik, cara penyajian materi, keterlibatan, motivasi belajar, kejelasan media	10

Sumber: Diadaptasi dari Parmini dkk. (2021) dan Afifah dkk. (2022)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk mengukur validitas dan kepraktisan produk. Pengujian pada penelitian pengembangan ini difokuskan pada validitas isi melalui *expert judgement*, karena penilaian ahli terhadap kesesuaian dan ketepatan setiap butir instrumen dengan konstruk yang diukur dipandang telah memadai untuk menjamin kualitas instrumen sebelum digunakan, sehingga pengujian reliabilitas secara statistik tidak menjadi fokus utama pada tahapan penelitian ini dan dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya. Adapun batas kategori validitas dan kepraktisan pada penelitian ini mengacu pada kriteria yang telah teruji dan digunakan secara luas pada penelitian pengembangan media pembelajaran sejenis (Sukendra & Surya, 2020; Sugiyono, 2019).

Validitas produk dianalisis menggunakan rumus Aiken V sebagai berikut:

$$V = \Sigma s / [n(c - 1)]$$

dengan V adalah indeks validitas isi, s adalah skor yang diberikan setiap ahli dikurangi skor terendah dalam kategorinya, n adalah jumlah ahli, dan c adalah jumlah kategori yang dapat dipilih ahli. Klasifikasi koefisien validitas isi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Koefisien Validitas Isi Aiken V

Koefisien	Kategori Validitas
$V \geq 0,76$	Validitas isi tinggi
$0,76 > V \geq 0,5$	Validitas isi sedang
$0,5 > V \geq 0,25$	Validitas isi rendah

Sumber: Aiken (dalam Sukendra & Surya, 2020)

Kepraktisan produk dianalisis menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

dengan P adalah persentase nilai kepraktisan, F adalah skor yang diperoleh, dan N adalah skor maksimal ideal (Tegeh & Kirna, 2013). Hasil persentase selanjutnya dikonversi berdasarkan kriteria pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Distribusi Hasil Analisis Kepraktisan

Perolehan Skor	Kriteria
85% – 100%	Sangat Baik
70% – 84%	Baik
55% – 69%	Kurang Baik
40% – 54%	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2019)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran *Google Sites* berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia, yang dikembangkan dan diujicobakan pada peserta didik kelas V SDN 4 Kampung Baru tahun pelajaran 2025/2026. Media ini menyusun konten pembelajaran secara sistematis mengikuti tahapan inkuiri mulai dari orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, hingga merumuskan kesimpulan, yang dilengkapi dengan video animasi untuk memvisualisasikan proses pencernaan yang bersifat abstrak, kuis interaktif untuk melatih peserta didik menguji hipotesis secara mandiri, lembar kerja digital untuk mendokumentasikan proses penyelidikan, serta ruang refleksi bagi peserta didik menarik kesimpulan. Setiap fitur tersebut dirancang secara sengaja agar selaras dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media yang tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses berpikir ilmiah sepanjang tahapan inkuiri.

Rancang Bangun Media

Proses rancang bangun media menghasilkan sebuah situs web pembelajaran yang terdiri dari 14 halaman, meliputi halaman cover utama, menu, petunjuk penggunaan, profil pengembang, capaian dan tujuan pembelajaran (CP/TP), apersepsi, orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, menarik kesimpulan, kuis, dan penutup. Susunan halaman tersebut sengaja dirancang sejajar dengan sintaks pembelajaran inkuiri, sehingga peserta didik diarahkan menjalani setiap tahap penyelidikan secara berurutan, mulai dari membangun rasa ingin tahu pada halaman apersepsi dan orientasi hingga menuliskan simpulan pada halaman menarik kesimpulan,

sekaligus mengikuti prinsip desain media pembelajaran yang baik, yaitu konsisten, sederhana, dan mudah dinavigasi oleh peserta didik sekolah dasar. Selama proses pengembangan, peneliti menghadapi kendala teknis berupa penyesuaian ukuran dan resolusi gambar agar tetap proporsional pada berbagai perangkat, yang diatasi dengan melakukan uji tampilan secara berkala pada komputer maupun *smartphone* sebelum media divalidasi. Media dikembangkan melalui tiga aplikasi pendukung sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

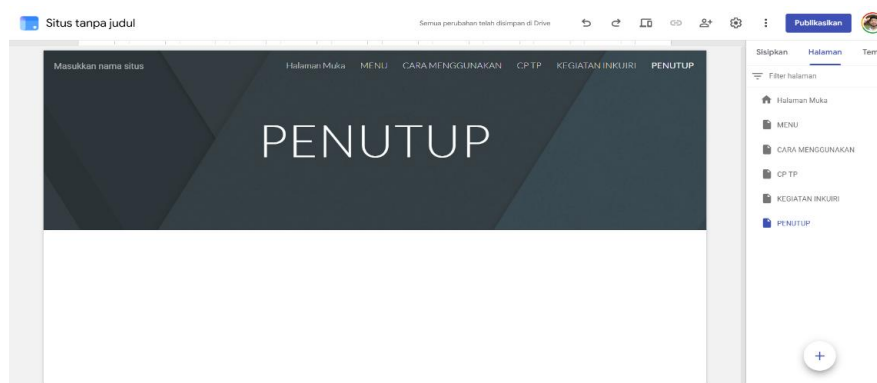
Tabel 5. Sarana Pendukung Media Google Sites Berbasis Inkuiri

No.	Aplikasi	Fungsi dalam Pengembangan Media
1	Google Sites	Membangun kerangka halaman-halaman situs, menu navigasi, dan menautkan tiap tahapan kegiatan pembelajaran inkuiri secara berurutan.
2	Canva	Mendesain elemen visual (cover, ikon, ilustrasi, dan latar) agar tampilan setiap halaman lebih menarik dan komunikatif.
3	Google Form	Membuat daftar hadir, lembar kesimpulan, dan kuis evaluasi yang tertaut langsung dalam situs.

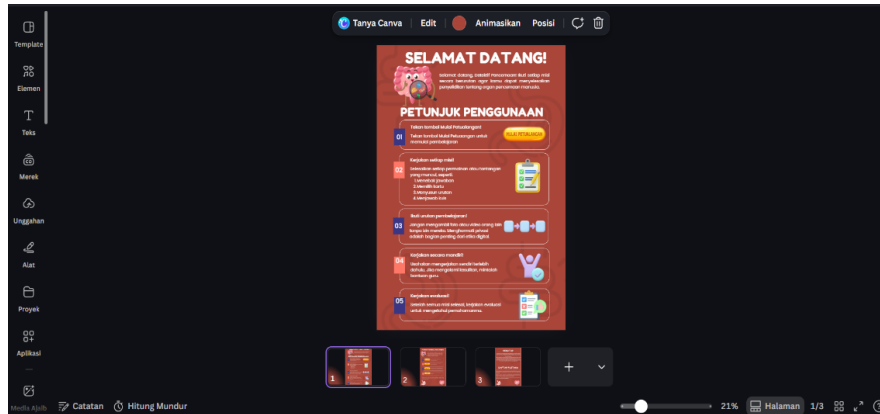
Sumber: Data peneliti (2026)

Pemilihan *Google Sites*, *Canva*, dan *Google Form* sebagai aplikasi pendukung didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses dan biaya, sebab ketiga aplikasi tersebut dapat digunakan secara gratis oleh guru maupun peserta didik hanya dengan akun Google, sehingga lebih ekonomis dibandingkan platform berbayar sejenis seperti Wix atau WordPress yang membutuhkan biaya hosting tambahan. Google Sites dipilih karena kemampuannya mengintegrasikan berbagai jenis konten dalam satu tautan tanpa memerlukan keterampilan pemrograman, sementara Canva dipilih karena menyediakan templat visual yang lebih variatif dan mudah dioperasikan dibandingkan aplikasi desain lain seperti Microsoft PowerPoint, dan Google Form dipilih karena hasil pengisiannya dapat terekam otomatis serta tertaut langsung ke dalam situs, berbeda dengan aplikasi kuis eksternal seperti Quizizz yang mengharuskan peserta didik berpindah platform. Integrasi ketiga aplikasi tersebut dalam satu ekosistem Google memberikan nilai tambah berupa alur pembelajaran yang lebih ringkas dan efisien tanpa mengharuskan pengguna keluar-masuk aplikasi yang berbeda-beda.

Proses pembuatan media diawali dengan menyusun kerangka halaman pada *Google Sites* (Gambar 1), dilanjutkan dengan mendesain tampilan keseluruhan halaman menggunakan *Canva* (Gambar 2), serta membuat daftar hadir, kesimpulan, dan kuis menggunakan *Google Form* (Gambar 3).



Gambar 1. Pembuatan Kerangka Halaman Media pada Google Sites



Gambar 2. Pembuatan Desain Keseluruhan Halaman Menggunakan Canva

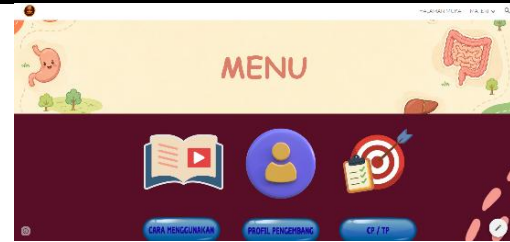
Gambar 3. Pembuatan Daftar Hadir, Kesimpulan, dan Kuis Menggunakan Google Form

Hasil akhir rancang bangun media dapat diakses secara daring melalui tautan: <https://sites.google.com/view/organ-/halaman-muka>. Tampilan setiap halaman media disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Tampilan Media Google Sites Berbasis Inkuiri

<i>Bagian</i>	<i>Tampilan</i>
Cover Utama	

Menu



Petunjuk Penggunaan



Profil Pengembang



CP/TP



Apersepsi



Orientasi



Merumuskan Masalah



Merumuskan Hipotesis



Mengumpulkan Data



Menguji Hipotesis



Menarik Kesimpulan



Kuis



Penutup



Sumber: Data peneliti (2026)

Validitas Media

Validitas media diuji oleh enam orang ahli yang terbagi dalam tiga bidang, yaitu dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Validitas Aiken V

Aspek	Ahli I	Ahli II	Σs	$n(c-1)$	V	Kategori
Materi	47	50	77	80	0,96	Sangat tinggi
Media	48	50	78	80	0,97	Sangat tinggi
Bahasa	49	47	76	80	0,95	Sangat tinggi

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 7, indeks validitas materi sebesar 0,96, validitas media sebesar 0,97, dan validitas bahasa sebesar 0,95, yang seluruhnya berada pada rentang $V \geq 0,76$ sehingga dikategorikan sebagai validitas sangat tinggi menurut kriteria pada Tabel 3, sejalan dengan pandangan bahwa produk pembelajaran yang telah melalui expert judgement dinyatakan semakin valid apabila indeksnya mendekati angka 1 (Sukendra & Surya, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa media *Google Sites* berbasis inkuiri yang dikembangkan layak untuk diujicobakan di lapangan. Media selanjutnya direvisi berdasarkan masukan para ahli. Ahli materi menyarankan penyederhanaan pengoperasian media, yang ditindaklanjuti dengan mengurangi jumlah tombol navigasi dan memperjelas alur perpindahan antarhalaman. Ahli media menyarankan penyesuaian CP, TP, dan konjungsi kalimat agar linier dengan tujuan pembelajaran, yang ditindaklanjuti dengan merevisi rumusan capaian dan tujuan pembelajaran pada halaman CP/TP. Ahli bahasa menyarankan perbaikan konjungsi antarkalimat, tanda baca, serta konsistensi istilah “klik” atau “tekan” agar sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar, yang ditindaklanjuti dengan mengganti seluruh istilah “klik” menjadi “tekan” pada instruksi penggunaan media.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media dinilai oleh dua orang guru dan 16 peserta didik kelas V setelah menggunakan produk pada tahap implementasi. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Jumlah Responden	Persentase Rata-rata	Kategori
Guru	2	96%	Sangat baik
Peserta didik	16	95%	Sangat baik

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 8, persentase rata-rata kepraktisan dari guru sebesar 96% dan dari peserta didik sebesar 95%, yang keduanya berada pada rentang 85%–100% sehingga termasuk kategori sangat baik. Tingginya persentase dari guru terutama didukung oleh aspek tampilan, kesesuaian, dan kemudahan pengoperasian media yang dinilai sederhana dan tidak membutuhkan pelatihan khusus, sedangkan tingginya persentase dari peserta didik lebih dipengaruhi oleh aspek daya tarik visual, keterlibatan aktif selama mengikuti tahapan inkuiri, serta motivasi belajar yang meningkat akibat adanya video animasi dan kuis interaktif. Secara umum, guru menyampaikan bahwa media ini memudahkan penyampaian materi organ pencernaan manusia secara runtut, sedangkan peserta didik menyampaikan bahwa tampilan media menarik dan mudah dioperasikan secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media *Google Sites* berbasis inkuiri yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada tiga landasan teori utama, yaitu teori pengembangan model ADDIE yang memandu proses rancang bangun media secara sistematis (Branch, 2009), teori pembelajaran inkuiri yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses penyelidikan (Sa & Aini, 2022), dan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap implementasi. Tahap analisis mengungkap bahwa guru di SDN 4 Kampung Baru jarang mengintegrasikan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar IPAS, sehingga peserta didik cenderung pasif dan sulit berkonsentrasi. Guru menyatakan dukungannya terhadap pengembangan media *Google Sites* berbasis inkuiri karena dinilai mampu membuat peserta didik lebih antusias, aktif, dan terbiasa berpikir kritis. Temuan ini sejalan dengan karakteristik peserta didik kelas V yang berada pada tahap operasional konkret sehingga cenderung mudah jenuh terhadap pembelajaran yang statis dan monoton, sehingga memerlukan media yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses penemuan konsep secara mandiri.

Pada tahap desain dan pengembangan, materi disusun mengikuti tahapan inkuiri secara utuh, mulai dari penyajian fenomena kontekstual mengenai proses pencernaan untuk membangun rasa ingin tahu peserta didik, hingga ruang refleksi untuk menyimpulkan hasil belajar. Sejalan dengan Piryanto dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* yang dipadukan dengan *Canva* mampu menghasilkan tampilan menarik sekaligus mendukung keterampilan kreatif peserta didik, proses desain pada media ini turut memanfaatkan *Canva* untuk elemen visual, *YouTube* untuk video pembelajaran, dan *Google Form* sebagai instrumen evaluasi interaktif, sehingga media dapat diakses secara fleksibel melalui komputer maupun *smartphone* baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini juga sejalan dengan Kurniawati dkk. (2025) yang menemukan bahwa penerapan pendekatan inkuiri pada mata pelajaran IPAS efektif meningkatkan hasil belajar karena mendorong peserta didik untuk aktif mengamati, bertanya, mengumpulkan data, menganalisis, dan menyimpulkan konsep secara mandiri.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori validitas sangat tinggi pada aspek materi (0,96), media (0,97), dan bahasa (0,95). Skor tinggi ini erat kaitannya dengan integrasi pendekatan inkuiri yang mengarahkan peserta didik untuk aktif berpikir kritis dalam menyelidiki fenomena kontekstual, sebagaimana dijelaskan oleh Bachtiar dkk. (2025) bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hasil ini juga relevan dengan temuan Leyn & Yugopuspito (2025) pada pengembangan

media *Google Sites* untuk literasi numerasi yang memperoleh tingkat validitas ahli materi 97–100%, ahli bahasa 95–98%, dan ahli media 81–93%, serta penelitian Piryanto dkk. (2025) yang memperoleh validitas ahli media 92,3%, ahli materi 91,2%, dan ahli bahasa 96,0% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, media yang dikembangkan tetap memperoleh sejumlah masukan perbaikan dari ketiga bidang ahli, yang menunjukkan bahwa proses validasi berfungsi tidak hanya untuk menilai kelayakan, tetapi juga sebagai sarana refleksi bagi penyempurnaan produk.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat baik, baik dari guru (96%) maupun peserta didik (95%). Selama uji coba, peserta didik mampu mengakses dan mengoperasikan media dengan mudah, mulai dari membuka tautan, mengikuti tahapan orientasi hingga menarik kesimpulan, sampai mengerjakan kuis evaluasi melalui *Google Form*. Penyajian materi yang menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan video turut meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik (Diandita dkk., 2023). Hasil ini relevan dengan penelitian Leyn & Yugopuspito (2025) yang memperoleh kepraktisan sebesar 100% dari guru dan 83,4% dari peserta didik, serta penelitian Piryanto dkk. (2025) dengan respons guru 95,3% dan peserta didik 91,7%, yang keduanya berkategori sangat praktis.

Kelebihan media ini terletak pada kemudahan akses kapan saja dan di mana saja tanpa memerlukan aplikasi tambahan, serta terintegrasinya video pembelajaran, gambar interaktif, dan kuis evaluasi dalam satu platform. Namun demikian, media ini bergantung penuh pada koneksi internet, sehingga pembelajaran dapat terganggu apabila jaringan tidak stabil (Khurriyati & Purwati, 2024), sebagaimana juga menjadi kendala dalam pelaksanaan uji coba di lapangan mengingat pentingnya ketersediaan jaringan internet yang memadai dalam penerapan *Google Sites* sebagai media pembelajaran (Agustin dkk., 2024). Secara keseluruhan, pengembangan media ini memberikan implikasi berupa tersedianya alternatif media pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan dapat diakses secara fleksibel, sekaligus memberikan wawasan bagi guru mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran di kelas. Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori pembelajaran inkuiri dan pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa integrasi pendekatan penyelidikan dengan media berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas dan kebermaknaan pembelajaran, sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam perancangan media pembelajaran digital berbasis *website* untuk jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *Google Sites* berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 4 Kampung Baru dikembangkan melalui model ADDIE yang dibatasi sampai tahap implementasi, menghasilkan produk berupa situs pembelajaran dengan 14 halaman yang mengintegrasikan platform *Google Sites* dengan *Canva*, *YouTube*, dan *Google Form*, serta dapat diakses melalui tautan <https://sites.google.com/view/organ-/halaman-muka>. Media ini terbukti memiliki validitas sangat tinggi pada aspek materi (0,96), media (0,97), dan bahasa (0,95), serta memperoleh tingkat kepraktisan sangat baik dari guru (96%) dan peserta didik (95%). Dengan demikian, media *Google Sites* berbasis inkuiri ini dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media ini terhadap hasil belajar dan kemandirian belajar peserta didik, serta mengembangkan media serupa pada materi IPAS lainnya.

REFERENSI

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1, 33–42.
- Agustin, M., Dewi, C., Hartini, & dkk. (2024). Implementasi Penggunaan Google Sites pada Materi IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5.
- Ainiyah, F., Eska, N., & Nasution, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Google Sites Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Fungi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MA Ma'arif Jember. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 974–984.
- Bachtiar, J. N. S. R. W. F. Y., Iffah, F., & Wahyuni, S. (2025). Studi Literatur: Peran Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 250–259.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science.
- Darniyanti, Y., Hader, A. E., Putri, D., & dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD. *Journal of Social Science Research*, 3, 14586–14596.
- Dewi, S., Nursiwi, N., & dkk. (2024). Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Dengan Menekankan P5 Dalam Mewujudkan Sustainable Development Goal's. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(4), 328–336.
- Diandita, Y. N., Saputra, R., Zulfiati, H. M., & dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Faberta, F., Sari, K., & Lahade, S. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 797–802.
- Fajartriani, T., Habibi, A., Rosalina, D., Karsiwan, W., & dkk. (2024). Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 6(1), 9–17.
- Faradita Putri, A., Naila, I., D.A.A, K., & dkk. (2023). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Ethno Sains Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(3).
- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25321>
- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi Dan Media Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2, 840–846.
- Isnayanti, A. N., Putriwanti, & Rahmita, K. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8, 911–920.

- Ismawati, I., Mutia, N., Fitriani, N., & Masturoh, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Khurriyati, A. L., & Purwati, P. D. (2024). Pemanfaatan Media Literasi Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Pengembangan Profesi Berkelanjutan SDN Nongkosawit 02 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 12(2), 840–855.
- Kurniawati, D., Firman, R., Prijambodo, N., & Meita, N. M. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *BJSME: Borneo Journal of Science and Mathematics Education*, 5(February), 1–13.
- Leyn, J. E., & Yugopuspito, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Literasi Numerasi Siswa Kelas V SD. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(September), 1888–1900.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1).
- Nuraeni, N., Salmia, S., Safitri, A., & Suandi, S. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(02).
- Parmini, N. M., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Piryanto, M. E., Yarmi, G., Dwi, A., & Suhandoko, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Google Sites dan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(3).
- Pratama, R., Alamsyah, M., S, M. F., & Marhento, G. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40–46.
- Pubian, Y. M., Yulianti, D., Fitirawan, H., Nurwahidin, M., & Riswandi. (2023). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 392–402.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis, dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Sa, H., & Aini, S. (2022). Model Pembelajaran Inkuiri Pada Perkembangan Berfikir Kritis Siswa: Literature Review. *Journal of Professional Elementary Education (JP EE)*, 1(1), 73–80.
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
- Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau dari Kurikulum sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 694–700.

- Sinaga, V. V., Nur, M., & Sidabutar, A. (2024). Pengembangan Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Melalui Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV. *Jurnal Rectum*, 977–1004.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukendra, & Surya, A. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.
- Tasmiyah, Danu, R. R., & Suhari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Materi Stoikiometri dengan Model ADDIE. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6, 9799–9805.
- Tegeh, M., & Kirna, M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 2.
- Zahira, A., Hamzah, R. A., Putri, R., Safar, N. A., & Wajdi, A. F. (2025). Komponen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 1–10.