

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Google Sites Berbasis Kearifan Lokal Rumah Knock Down Tanjung Batu Bagi Siswa SMA

Rachma Puspita Sulistianing Pramesti¹, Sugiarti¹, Linda Lia¹

¹Universitas PGRI Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: rpsulistianingprameti@gmail.com

Article History: Received on 1 November 2024, Revised on 12 March 2025,

Published on 31 May 2025

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran untuk SMA menggunakan Google Sites yang valid, praktis dan efektif berbasis kearifan lokal Rumah Knock Down. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (DR) model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Untuk tahap evaluasi digunakan tes formatif Tessmer yang terdiri dari lima tahap yaitu evaluasi personal, evaluasi pakar, one on one meeting, kelompok kecil, dan uji lapangan. Hasil penelitian pada tahap evaluasi pakar mencapai 3,7 dengan kategori sedang, pada tahap one on one meeting sebesar 91 persen dengan kategori sangat praktis, pada tahap kelompok kecil sebesar 85 persen dengan kategori sangat praktis, dan pada tahap uji lapangan sebesar 0,54 dengan kategori sangat sedang. Hasil penggunaan media pembelajaran fisika berbasis kearifan lokal rumah knock down Tanjung Batu bagi siswa SMA menunjukkan bahwa media ini layak digunakan.

Kata Kunci: Google Sites, Kearifan Lokal, Multimedia, Rumah Knock Down

Abstract: The aim of this research is to create valid, practical and effective learning media for high schools using Google Sites based on the local wisdom of Rumah Knock Down. This research was designed using the development research (DR) method, Rowntree's development model, which consists of three stages: planning, development, and evaluation. For the evaluation stage, the Tessmer formative was used, which consists of five stages: personal evaluation, expert evaluation, one-on-one meetings, small groups, and field tests. The research results at the expert evaluation stage reached 3.7 in the medium category, at the one-on-one meeting stage it was 91 percent in the very practical category, at the small group stage it was 85 percent in the very practical category, and at the field test stage it was 0,54 with very medium category. As a result of using physics learning media based on the local wisdom of the Knock Down Tanjung Batu house for high school students, the learning results show that this media is suitable for use.

Keywords: Google Sites, Knock Down House, Local Wisdom, Multimedia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting dalam pertumbuhan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi muda yang berdaya saing dan berpengetahuan. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, teknik pembelajaran pun banyak mengalami perubahan positif yang signifikan (Akbar & Noviani, 2019). Lingkungan belajar yang kondusif bagi proses pembelajaran Fisika sangat beragam, namun dari sudut pandang kontekstual, lebih tepat bagi siswa untuk mengoptimalkan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitarnya (Sae et al., 2021).

Pembelajaran fisik akan lebih efektif jika ada keterkaitan antara materi pelajaran dengan aktivitas rutin di kelas. Sumber daya fisik dan potensi kearifan lokal dapat dimanfaatkan untuk mencapai hal ini. Oleh karena itu, pembelajaran fisika menekankan pada pemahaman yang dihubungkan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat di sekitar siswa di samping gagasan matematika dan prinsip fisika. Siswa harus menyadari hubungan antara apa yang mereka pelajari di sekolah dan kehidupan sehari-hari (Husin & Billik, 2019). Studi dan analisis peristiwa alam, beserta proses dan penerapannya, merupakan tujuan dari topik fisika. Pembelajaran langsung yang berpusat pada guru masih digunakan di sekolah, di mana instruktur membahas konten, memberikan contoh soal, dan kemudian memberikan soal latihan yang relevan dengan pelajaran. Itulah beberapa penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran (Yulisa et al., 2020).

Berdasarkan informasi yang didapat peneliti dari guru Fisika di SMA Negeri 1 Air Saleh saat ini pembelajaran masih belum menerapkan penggunaan multimedia *Google Sites* dalam pembelajaran, terutama dalam konteks integrasi dengan kearifan lokal. Meskipun sudah ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, implementasinya masih terbatas, dikarenakan akses internet yang belum stabil. Masih banyak siswa yang belum mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan budaya lokal disekitar wilayah peserta didik. SMA Negeri 1 Air Saleh terletak di Jl. Sultan Agung Jalur 8 Jembatan 3, Salek Mukti, Kec. Air Salek. Berdasarkan hasil informasi yang didapat, SMA Negeri 1 Air Saleh telah menerapkan kurikulum merdeka dalam kegiatan belajar. Mengenai definisi kurikulum merdeka Mailin, (2021) berpendapat kurikulum merdeka adalah kesempatan untuk menghadapi peluang, tantangan dan persyaratan saat ini untuk lebih kreatif, produktif, adaptif dan *releated* dengan dinamika yang terjadi di sosial, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, industri dan dunia pekerjaan. Tetapi, dalam pelaksanaan belajar mengajar umumnya masih menggunakan metode ceramah dan guru berperan aktif dalam menjelaskan materi pembelajaran.

SMA Negeri 1 Air Saleh masih belum sepenuhnya memanfaatkan media dalam pembelajaran. Seperti halnya menerapkan pembelajaran menggunakan multimedia. Mengenai penggunaan media Ramdani, (2021) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran harus dikembangkan lebih serbaguna agar peserta didik mempunyai minat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya dan dapat menimbulkan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, tidak lain harus mempersiapkan diri dengan baik dan matang, agar proses pembelajaran berjalan efektif. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat siswa, dan kemampuan dalam menyajikan materi dengan lebih efisien dan efektif (Namiroh et al., 2018). Dengan adanya multimedia yang merupakan salah satu sarana belajar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan cara yang lebih mudah dan praktis (Dolo et al., 2022).

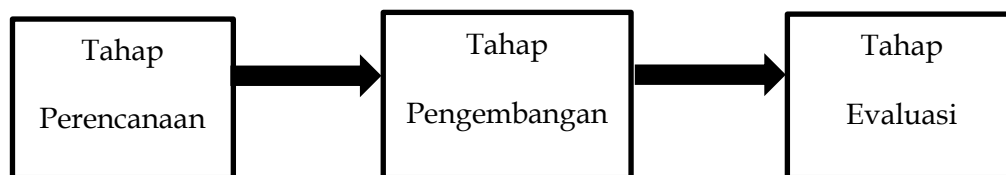
Salah satu alat untuk membuat halaman web multimedia pendidikan adalah *Google Sites*. Tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang luas, aplikasi ini memungkinkan orang mendesain situs web dengan cepat dan mudah. Pengguna dapat menyimpan dan berbagi berbagai jenis konten di *Google Sites*, termasuk teks, tayangan slide, video, dan file (Mukti et al., 2020). Penelitian oleh Mashudi et al., (2023) menunjukkan bahwa situs web Google dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, pengetahuan tentang kearifan lokal seperti rumah *knock down* Tanjung Batu semakin terpinggirkan di kalangan generasi muda. Kearifan lokal ini jarang diintegrasikan dalam kurikulum formal, sehingga siswa kurang memahami dan menghargai budaya mereka sendiri. Hal ini disebabkan oleh kurangnya materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengangkat tema kearifan lokal. Penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai manfaat dari penggunaan multimedia dan integrasi kearifan lokal dalam pendidikan. Penelitian oleh (Putra & Negara, 2021) menghasilkan temuan bahwa multimedia dapat membantu siswa dalam belajar, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Begitupula penelitian yang dilakukan oleh Andriana et al., (2017) mendapatkan hasil bahwa dengan mengintegrasikan kearifan lokal pada multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Google Sites* yang mengintegrasikan kearifan lokal rumah *knock down* Tanjung Batu bagi peserta didik di Air Salek diharapkan dapat menjawab kebutuhan ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan multimedia pembelajaran yang interaktif dan berbasis kearifan lokal, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Dengan latar belakang tersebut, maka judul yang akan diangkat untuk menjadi topik penelitian ini adalah "Pengembangan

Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Berbasis Kearifan Lokal Rumah *Knock Down* Tanjung Batu Bagi Siswa SMA”.

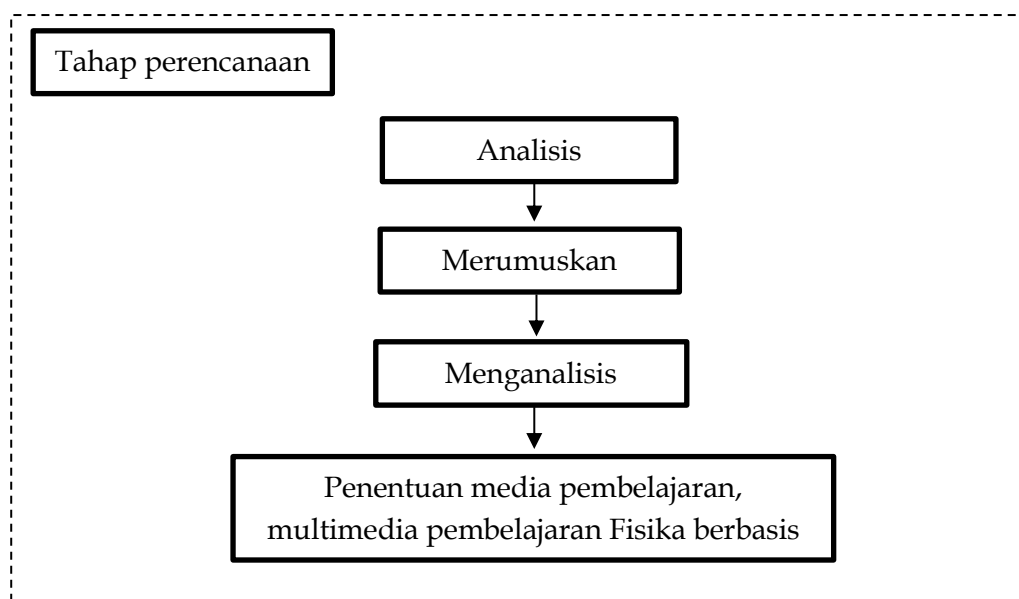
B. Metode Penelitian

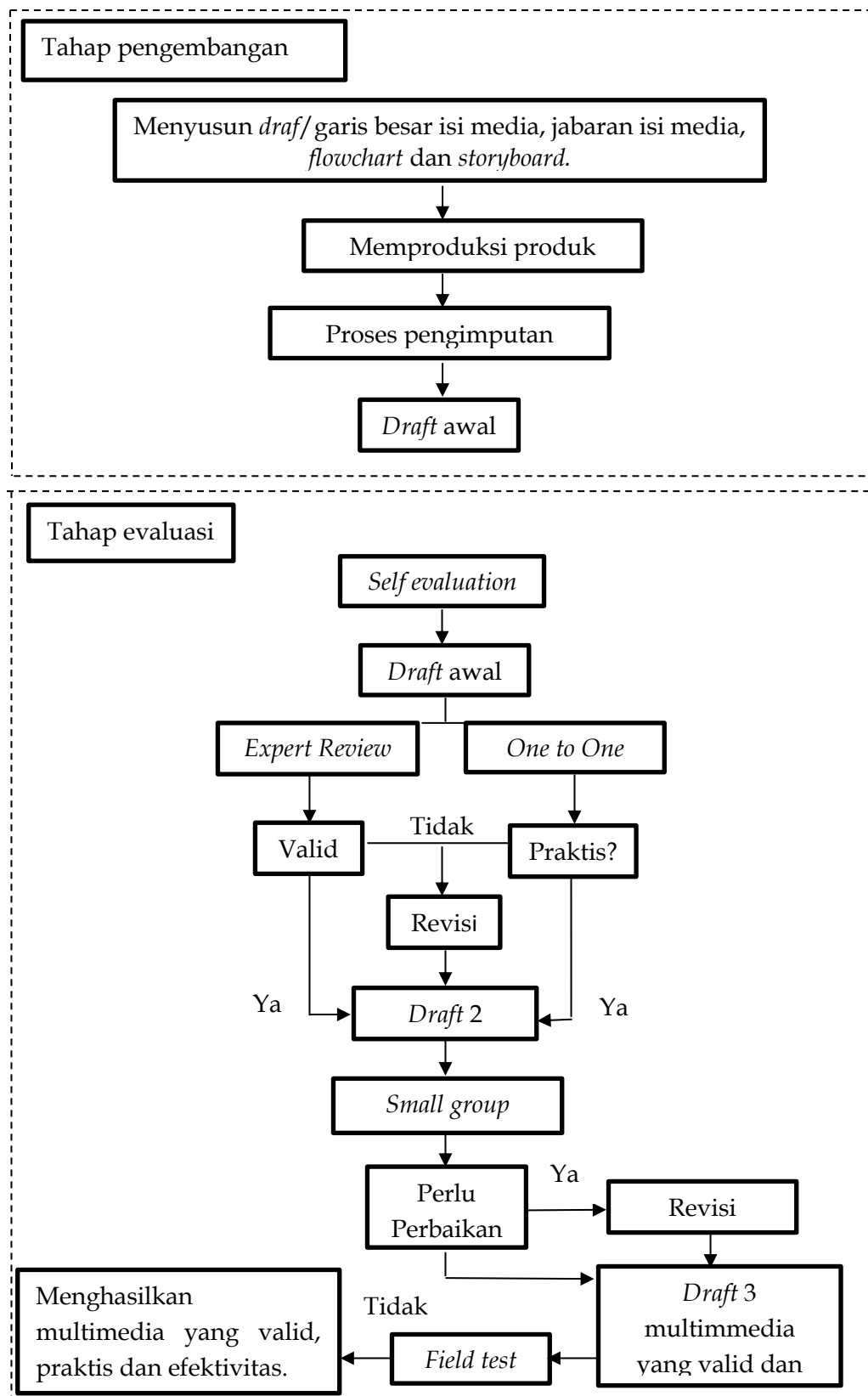
Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (DR), model pengembangan Rowntree. Model ini terdiri dari tiga tahapan: perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Tahap evaluasi menggunakan format evaluasi Tessmer, meliputi lima tahapan: Evaluasi diri sendiri, evaluasi ahli, *one to one*, kelompok kecil, dan tes lapangan. Metode penelitian model *Rowntree* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian *Rowntree*

Berikut ini bagan gabungan dari model pengembangan *Rowntree* dengan tahapan evaluasi formatif *tessmer*. Berikut ini gambar desain alur penelitian.








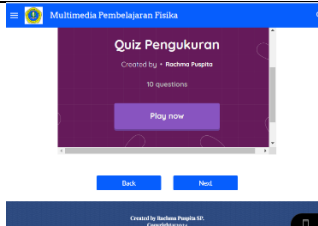
Siswa X.2 SMA Negeri 1 Air Saleh mengikuti penelitian ini pada tahun ajaran 2024–2025. Kelas X.2 memiliki tiga puluh enam siswa. Tahap one on one dipilih tiga siswa dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi, dan sepuluh siswa dengan tingkat kemampuan berbeda-beda dipilih pada tahap kelompok kecil untuk melakukan uji lapangan pada fisika kelas X.2.

Prosedur penelitian dimulai dengan pre-test di lapangan untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Setelah itu, siswa menggunakan bahan pembelajaran yang sudah dihasilkan. Post-test kemudian diberikan kepada siswa untuk melihat apakah hasil belajar kognitif mereka meningkat atau tidak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian telah dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran menggunakan *google sites* berbasis kearifan lokal rumah *knock down* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Pada tahap perencanaan peneliti mempertimbangkan masalah yang dihadapi peserta didik dan kebutuhan mereka saat memilih media pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar fisika. Multimedia pembelajaran menggunakan *google sites* berbasis kearifan lokal disajikan secara interaktif, didalam multimedia terdapat teks, gambar, *power point*, video dan penggunaan aplikasi belajar *quizizz*. Peserta didik dapat menggunakan multimedia pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Pada tahap pengembangan menyusun *draft* atau garis besar isi media dimana berisi capaian pembelajaran alur tujuan pembelajaran indikator pembelajaran dan materi pokok. Jabaran isi media bahwa materi pada multimedia pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran. *Storyboard* berisi deskripsi dari setiap bagian yang terdapat pada multimedia pembelajaran. *Flowchart* untuk menampilkan langkah-langkah dalam penggunaan multimedia. Kemudian memproduksi media untuk dijadikan *draft* awal. Pada tahap evaluasi terdapat lima tahapan (a) *Self evaluation*, bertujuan untuk melihat kekurangan dari produk yang dikembangkan agar menghasilkan produk yang layak kemudian divalidasi pada tahap *Expert review*;

Sebelum	Komentar	Sesudah	Hasil
	Tambahkan nama penulis di halaman depan multimedia		Setelah ditambahkan nama penulis di halaman depan multimedia
	Tambahkan tombol kembali dan selanjutnya		Tampilan setelah ditambahkan tombol kembali dan selanjutnya

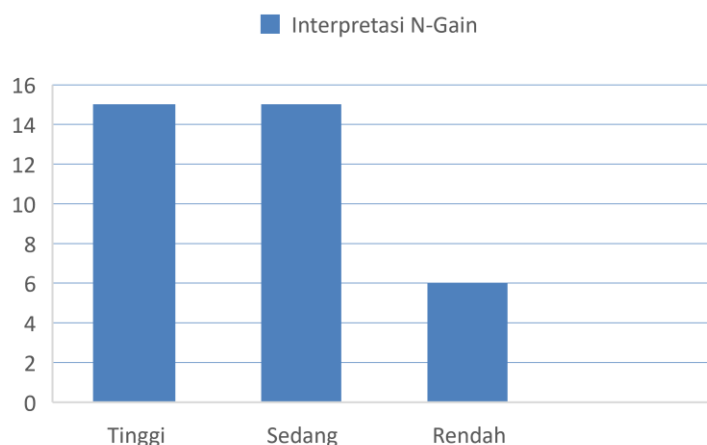
(b) *Expert review* bertujuan untuk menentukan kredibilitas produk yang dikembangkan. Sebuah kelompok yang terdiri dari dua profesor dan satu guru fisika kemudian menyelidiki validitas produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian ahli dari ketiga validator memiliki nilai rata-rata 3.7 dan kategori sangat valid; (c) Penilaian satu-satu melibatkan tiga siswa yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Pada tahap *one to one*, presentasi dari tiga siswa mencapai 91% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi *one to one*

Nama Responden	Skor butir soal										Jumlah %	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor	Hasil
P.J.S	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	46	92 %
S.N.W	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	45	90 %
S.R.S	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	46	92 %
Presentase hasil angket											91 %	

(d) *Small group* melibatkan sepuluh peserta didik, bertujuan untuk menilai dan menguji kepraktisan produk yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran menggunakan *google sites* berbasis kearifan lokal rumah *knock down* memperoleh hasil sebesar 85% dengan kriteria sangat praktis; (e) Tujuan *field test* yang melibatkan siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Air Saleh adalah untuk menilai seberapa baik penggunaan media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. Ada 10 soal pilihan ganda dalam tes ini. Nilai post-test mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai *pre-test*, hal ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Pada tahap uji lapangan, siswa diberikan soal-soal *pre-test* untuk mengukur bakatnya, dilanjutkan

dengan media yang dirancang sebagai alat bantu belajar dan soal-soal *post-test* untuk melihat apakah hasil belajar pada ranah kognitif mengalami peningkatan.



Gambar 2 Interpretasi *n-gain*

Rata-rata *N-gain* sebesar 0,54 diperoleh dengan 15 siswa tergolong tinggi, 15 siswa sedang, dan 6 siswa tergolong rendah. Multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari naiknya nilai siswa.

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan multimedia pembelajaran fisika menggunakan *google sites* berbasis kearifan lokal rumah *knock down* Tanjung Batu. Tempat penelitian di SMA Negeri 1 Air Saleh. Hasil penelitian pada tahap *self-evaluation*, produk yang dibuat dievaluasi baik secara mandiri maupun di bawah pengawasan, dan apabila lolos tahap *expert review* maka dilakukan pengujian.

Hasil dari tahap penilaian ahli produk multimedia pembelajaran fisika berbasis kearifan lokal rumah *knock down* Tanjung Batu, di mana tiga validator menilai aspek materi media dan bahasa, masing-masing memperoleh nilai rata-rata 3,8 pada aspek materi, dengan kategori sangat valid, karena materi pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan CP dan ATP. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Hasil rekapitulasi evaluasi ahli yang melibatkan tiga validator menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan 3,7 dengan kategori sangat valid. Akibatnya, mereka dilanjutkan ke tahap berikutnya, tahap satu-satu.

Pada tahap satu-satu dengan tiga siswa, presentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Sejalan dengan penelitian Syaflin, (2022) pada tahap *one to one*, peserta penelitian memberikan respon yang sangat baik terhadap pembelajaran multimedia. Multimedia yang dibuat untuk penelitian ini telah terbukti handal, bermanfaat, dan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sepuluh siswa dalam kategori sangat praktis memperoleh skor persentase 85 persen pada tahap kelompok kecil. Temuan ini konsisten dengan penelitian Ferawati et al., (2022) dengan skor 85,1% dalam kategori "sangat praktis", tes kelompok kecil menunjukkan bahwa siswa mungkin terpengaruh oleh multimedia berbasis web. Potensi dampak multimedia berbasis web ditunjukkan dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 70 yang merupakan KKM yang ditetapkan sekolah.

Pada tahap field test, media pembelajaran fisika berbasis kearifan lokal rumah knockdown Tanjung Batu digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik pada domain kognitif sebelum dan sesudah digunakan. Sebelum menggunakan produk multimedia pembelajaran, 36 peserta didik melakukan pre-test dengan 10 soal pilihan ganda tentang materi pengukuran. Peserta didik memperoleh nilai terendah 20, nilai tertinggi 80, dan rata-rata 63 nilai.

Setelah pre-test, peneliti menggunakan produk multimedia untuk melakukan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan sepuluh soal *post-test* pilihan ganda untuk mengetahui apakah produk multimedia yang digunakan telah meningkatkan hasil belajarnya atau tidak. Nilai rata-rata adalah 80, nilai terendah adalah 70, dan nilai terbaik adalah 100. Skor siswa sebelum dan sesudah tes dikontraskan. Dengan satu siswa memperoleh skor N-gain tertinggi dan siswa lainnya memperoleh skor N-gain kriteria rendah sebesar 0,16, 15 siswa memperoleh skor N-gain terbesar, 15 siswa memperoleh skor N-gain sedang, dan 6 siswa memperoleh skor N-gain terendah.

Penelitian Santhalia & Sampebatu, (2020) mendukung temuan penelitian ini dengan menunjukkan bahwa nilai N-gain dari pre-test dan post-test mencapai nilai 0,50, identik dengan penelitian peneliti yang mencapai nilai sebesar 0,54 dan masuk dalam kelompok menengah atas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini konsisten dengan penelitian Sevtia et al., (2022) yang menggunakan materi pembelajaran fisika berbasis Google Sites untuk mencoba meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis siswa SMA. Karena menghasilkan peningkatan uji N-gain sebesar 0,61 dan 0,66, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa media tersebut sah, bermanfaat, dan efisien.

Berdasarkan data uji lapangan, nilai rata-rata efektivitas kategori sedang sebesar 0,54. Nilai N-gain sebesar 0,80 menunjukkan 15 siswa memiliki hasil belajar fisika tinggi, 0,42 menunjukkan 15 siswa memiliki hasil belajar sedang, dan 0,23 menunjukkan 6 siswa memiliki hasil belajar fisika buruk. Oleh karena itu, dapat dikatakan pemanfaatan materi pembelajaran fisika berbasis pengetahuan lokal pada rumah *knockdown* Tanjung Batu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan produk multimedia yang dihasilkan menunjukkan keberhasilan multimedia pembelajaran pada tahap uji lapangan. Penelitian yang

dilakukan Wulandari et al., (2022) pembelajaran dengan multimedia berbasis web *Google-Sites* sangat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Arisanti & Adnan, (2021) media berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Hasil belajar siswa meningkat bila pembelajaran fisika diajarkan dengan menggunakan multimedia berbasis kearifan lokal rumah knockdown Tanjung Batu. Hal ini terjadi karena kemampuan media dalam menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, siswa lebih mudah memahami penjelasan karena medianya mudah digunakan dan diperoleh. Selain itu, menggunakan pengetahuan lokal sebagai teknik pengajaran memberikan tujuan proses dan memotivasi siswa untuk terlibat. Hal ini didukung dengan pernyataan Suryana & Hijriani, (2021) bahwa penggunaan pengetahuan lokal dalam pendidikan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan signifikan memberikan kepercayaan pada hal ini. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Nugraha & Deta, (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dari kearifan lokal seringkali membantu siswa mengembangkan kepribadian unggul, bertakwa, beradab, dan bertaqwa. Namun, penggunaan pengetahuan lokal untuk mengajarkan konten di kelas belum diterapkan dengan baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari semua tahapan perencanaan, produksi, dan evaluasi bahwa pengajaran fisika multimedia, yang didasarkan pada pengetahuan lokal rumah roboh Tanjung Batu, adalah sah, berguna, dan berdampak pada hasil belajar siswa. karena instrumen yang diciptakan peneliti dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan. Sumber belajar fisika berbasis kearifan lokal ini tentu memiliki permasalahan dan perlu upaya lebih untuk mendapatkan hasil terbaik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan diskusi tentang pengembangan multimedia pembelajaran fisik berbasis kearifan lokal rumah knock down Tanjung Batu bagi SMA, dapat disimpulkan bahwa: (1) multimedia pembelajaran sangat valid dengan rata-rata yang diperoleh pada tahap evaluasi ahli yang mencakup tiga aspek dengan rata-rata 3,7; (2) multimedia pembelajaran sangat praktis dengan rata-rata yang diperoleh pada tahap one-to-one sebesar 91% dan rata-rata yang diperoleh pada tahap one-to-one sebesar 91%.

Referensi

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18-25.
- Andriana, E., Vitasari, M., Oktasari, Y., & Novitasari, D. (2017). Pengembangan

- Multimedia Pembelajaran Ipa Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66.
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>
- Dolo, F. X., Kua, M. Y., & Djawaria, P. Y. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dengan Multimedia Interaktif pada Materi Pemantulan Cahaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 484–489.
- Ferawati, Y. E., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Web Muatan Ipa Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1645. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9241>
- Husin, V. E. R., & Billik, A. H. (2019). Identifikasi Konsep Fisika Pada Kearifan Lokal Anyaman Di Kabupaten Timor Tengah Selatan. *Jurnal Fisika : Fisika Sains Dan Aplikasinya*, 4(2), 153–158. <https://doi.org/10.35508/fisa.v4i2.1828>
- Mailin, M. (2021). Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi. *Jurnal Analisa Pemikiran Insaan Cendikia*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.54583/apic.vol4.no1.59>
- Mashudi, R. M., Sahra, R. N. A., Ridanti, R. A., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 931–942.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Namiroh, S., Sumantri, M. S., & Situmorang, R. (2018). Peran multimedia dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 352–357.
- Nugraha, A. R., & Deta, U. A. (2023). Profil Pemanfaatan Kearifan Lokal dalam Program Unggulan Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah: Studi Observasional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 51–55. <https://doi.org/10.58706/jipp.v1n2.p51-55>
- Putra, W. P., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 108. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32183>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Sae, F. S., Husin, V. E. R., & Mellu, R. N. . (2021). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Kearifan Lokal Anyaman Nyiru untuk Meningkatkan Pemahaman

- Konsep Siswa. *Variabel*, 4(1), 27. <https://doi.org/10.26737/var.v4i1.2321>
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif dalam membantu pembelajaran fisika di era Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 165–175. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.31985>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Wulandari, A. W., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Usaha Dan Energi Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2), 83–88. <https://doi.org/10.31851/luminous.v3i2.8860>
- Yulisa, Y., Hakim, L., & Lia, L. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Fisika Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Smp. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.31851/luminous.v1i1.3445>