

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
ASSEMBLR EDU PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V**

*Development of Learning Media Based on the Assemblr Edu Application in Science Learning  
for Class V*

**Nazilah Rikhmatus Silmi<sup>1\*</sup>, Diyas Age Larasati<sup>2</sup>, Endang Noerhartati<sup>3</sup>**

*Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia<sup>1, 2, 3</sup>*

\*Corresponding Author: nazilahrikhma@gmail.com

Article Submission:  
30 June 2025

Article Revised:  
05 July 2025

Article Accepted:  
06 July 2025

Article Published:  
07 July 2025

**ABSTRACT**

*This study began with the problem of ineffective learning process for students and class teachers who had not utilized technology-based learning media. The purpose of this study was to develop learning media based on the Assemblr Edu application. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development approach, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection process was carried out through a validation questionnaire and analyzed using a Likert scale. The validation results showed that the developed learning media obtained a feasibility percentage of 84% from media experts and 95% from material experts, both of which were categorized as very valid. The learning media was designed in the form of cards that were integrated with 3D visualization through varcode scanning using the Assemblr Edu application, making it easier for students to understand the material interactively. The media was declared feasible and effective to be used as an alternative in supporting the IPAS learning process in grade V.*

**Keywords:** *Assemblr Edu, Augmented Reality, IPAS, Learning Media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berawal dari adanya masalah mengenai proses pembelajaran yang kurang efektif pada siswa dan guru kelas belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan pengembangan ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi dan dianalisis menggunakan skala *likert*. Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran yang dirancang memperoleh persentase kelayakan sebesar 84% dari ahli media dan 95% dari ahli materi, yang keduanya dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk *card* yang terintegrasi dengan visualisasi 3D melalui pemindaian *barcode* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*, sehingga mempermudah siswa memahami materi secara interaktif. Media dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas V.

**Kata Kunci:** *Assemblr Edu, Augmented Reality, IPAS, Media Pembelajaran*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang disusun untuk kelancaran kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dijelaskan Muriani dkk., (2023), media pembelajaran adalah perangkat yang memiliki fasilitas penyampaian materi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat sebagai alat yang menyediakan beragam cara penyajian pada materi untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Menurut Nada dkk., (2024) Media pembelajaran berperan dalam memperjelas materi yang disampaikan, sehingga dapat ,eningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Kemajuan media pembelajaran sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Menurut Nirmala dkk., (2023) Peningkatan teknologi membawa pengaruh terhadap proses pembelajaran, termasuk perkembangan media pembelajaran. Menurut Zahra & Yunisrul, (2024) kemajuan teknologi membawa dampak terhadap bidang Pendidikan untuk terus mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan. Jenis media pembelajaran memiliki beragam wujud yang dapat diterapkan kepada siswa saat proses pembelajaran. Menurut (Nabila dkk., 2024) Jenis media pembelajaran masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda seperti : (1) media pembelajaran visual, (2) media pembelajaran audio, (3) media pembelajaran audio-visual, dan (4) media pembelajaran *augmented reality*. Teknologi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan khususnya media pembelajaran adalah *Augmented Reality*.

*Augmented Reality* adalah teknologi inovatif yang mampu menyajikan objek digital, seperti gambar 3D terintegrasi secara langsung dengan lingkungan nyata melalui perangkat seperti *handphone*. Menurut Ernawati dkk., (2024) *Augmented Reality* merupakan teknologi yang berhasil menciptakan objek berbentuk 3D. Penggunaan *augmented reality* sangat membantu untuk mempermudah konsep materi yang bersifat rumit, hal ini sangat relevan dengan pola pikir konkret yang dimiliki oleh siswa. *Augmented Reality* memiliki manfaat dalam penggunaan media pembelajaran seperti, kemampuannya membuat proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Yusup dkk., (2023) *Augmented Reality* memberikan manfaat untuk cara baru yang lebih inovatif dan efisien pada proses pembelajaran. Berbagai aplikasi berbasis *Augmented Reality* telah dikembangkan, salah satunya adalah aplikasi *Assemblr Edu*.

Aplikasi *Assemblr Edu* ialah *platform* yang bisa menciptakan beragam konten dalam bentuk 3D. Menurut Annisa dkk., (2024) *Assemblr Edu* merupakan aplikasi yang dirancang agar siswa dapat merasakan proses pembelajaran yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan dunia virtual berbentuk 3D. Aplikasi *Assemblr Edu* memiliki

kelebihan dalam menjadikan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa dan guru pada saat proses pembelajaran. Menurut Mutiara dkk., (2024) Kelebihan *Assemblr Edu* ialah kemudahannya dalam membuat animasi yang diterapkannya berupa media pembelajaran. Menurut Iskandar dkk., (2023) Aplikasi *Assemblr Edu* memberikan peluang kepada guru untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik yang pada akhirnya mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Siswa sering menganggap materi sistem pencernaan manusia dalam pembelajaran IPAS sebagai materi yang sulit, sehingga proses pembelajaran sulit mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Syofian & Fauzi, (2021) materi sistem pencernaan manusia tergolong kompleks karena melibatkan berbagai konsep abstrak yang tidak mudah dipahami langsung oleh siswa. Kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang efektif oleh guru sering kali menjadi hambatan bagi siswa dalam memahami materi sistem pencernaan manusia. Menurut Mukti dkk., (2024) Mengungkapkan bahwa salah satu pemicu kesulitan belajar pada siswa adalah kurang tepatnya pemilihan media oleh guru yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, menjadikan pemahaman siswa kurang optimal. Guru sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang relevan dan efektif yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Menurut Larasati, (2021) Guru dituntut mampu menciptakan metode pengajaran yang efektif, menghadirkan materi pembelajaran yang menarik, serta memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* sangat tepat, karena dapat membantu menjelaskan konsep abstrak dalam materi sistem pencernaan manusia dengan lebih jelas.

Observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Pakis V Surabaya pada tanggal 23 Oktober 2024, memperoleh informasi bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* belum dimanfaatkan oleh guru kelas V dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media yang dapat membuat pelajaran IPAS menjadi mudah dipahami siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada materi sistem pencernaan manusia dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini melakukan penilaian pada uji kelayakan pengembangan media pembelajaran melalui validasi ahli media, kemudian melakukan penilaian uji kelayakan materi sistem pencernaan manusia melalui validasi ahli materi, dan uji coba terbatas media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada materi sistem pencernaan manusia kepada siswa kelas V.

## METODE PENELITIAN

### 1. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan pada pendekatan *Research and Development* (R&D). Proses pengembangannya, digunakan model ADDIE sebagai acuan. Menurut Sugiono (2015) Menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan kerangka kerja yang mencakup lima tahapan yang saling terhubung, yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Impelentasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) dalam Syahid dkk., (2024).

Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada materi sistem pencernaan manusia menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pertama yaitu melakukan kegiatan analisis. Analisis dilakukan di kelas V SDN Pakis V Surabaya dan terdapat permasalahan mengenai proses pembelajaran yang kurang efektif pada siswa dan guru kelas belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Tahap kedua yaitu melakukan desain pada produk media pembelajaran. Perancangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* yaitu mencakup : (a) pengumpulan materi mengenai sistem pencernaan manusia, (b) membuat desain pada gambar sistem pencernaan manusia berupa *card*, (c) memasukkan desain gambar sistem pencernaan manusia berupa *card* kedalam aplikasi *Assemblr Edu* agar gambar dapat berbentuk 3D, (d) mendapatkan barcode melalui aplikasi *Assemblr Edu* agar dapat di *scan* menggunakan *handphone*, (e) menempelkan kembali *barcode* kedalam desain *card* media pembelajaran.
3. Tahap ketiga yaitu melakukan pengembangan pada media pembelajaran dengan melakukan validasi ahli media dengan melibatkan pakar ahli media yang bertanggung jawab untuk memvalidasi media yaitu dosen yang memiliki gelar S2, serta melakukan validasi ahli materi dengan melibatkan pakar ahli materi yang bertanggung jawab untuk memvalidasi materi yaitu guru kelas V yang memiliki gelar S1.
4. Tahap keempat yaitu melakukan implementasi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada materi sistem pencernaan manusia yang sudah dapat diberikan kepada siswa kelas V. tahap implementasi ini dilakukan uji coba kepada siswa.

- Tahap kelima yaitu melakukan evaluasi pada media pembelajaran. Tahap evaluasi ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui tingkat efektivitas terhadap proses pembelajaran siswa.

## 2. Analisis Data

Pada analisis data yaitu dengan mengumpulkan hasil instrumen yang diberikan kepada validasi ahli media dan validasi ahli materi. Pakar ahli media melibatkan dua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang mempunyai keahlian dibidang media pembelajaran dan memiliki pengalaman mengajar sudah lebih dari lima tahun. Pakar ahli materi melibatkan guru kelas V SDN Pakis V Surabaya yang menguasai materi sistem pencernaan manusia pada kelas V dan memiliki pengalaman belajar lebih dari lima tahun.

Data validasi yang diperoleh dari ahli media maupun ahli materi dianalisis menggunakan dengan perhitungan menggunakan skala *likert*. Berikut ini tabel untuk mengetahui data uji validasi:

**Tabel 1.** Skala Kriteria

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Menurut (Agita & Arifin, 2024) Data yang sudah dikumpulkan dapat dilanjutkan dengan menggunakan perhitungan berdasarkan jumlah skor yang didapatkan menggunakan rumus berikut ini :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penelitian}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah persentase validasi ahli media dan ahli materi diperoleh, langkah selanjutnya yaitu menyederhanakan dengan cara menarik kesimpulan berdasarkan kriteria yang ada dengan hasil yang didapat. Berikut ini tabel hasil persentase :

**Tabel 2.** Hasil Persentase Validasi

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang Valid

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini sukses mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* yang dinyatakan memenuhi keiteria kelayakan untuk diterapkan pada proses pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Media pembelajaran yang dikembangkan didesain berbentuk *card* yang dapat memudahkan siswa dalam menggunakannya. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran berbentuk *card* dan tampilan media pembelajaran berbentuk 3D :

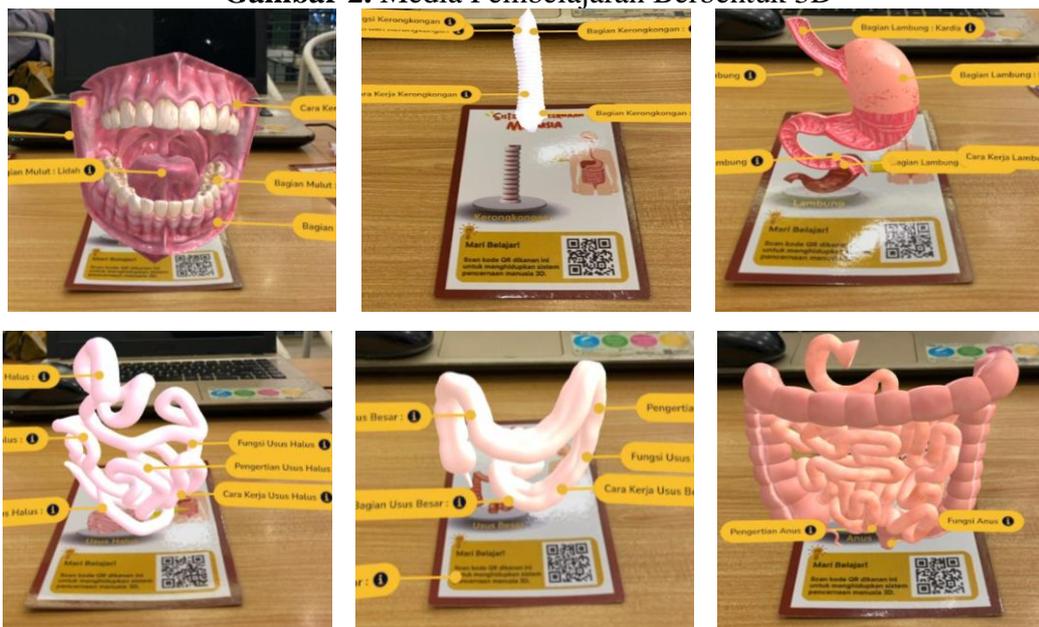
**Gambar 1.** Desain Media Pembelajaran Berbentuk *Card*



Sumber: Nazilah Rikhmatius Silmi, (2025)

*Card* media pembelajaran dirancang dengan fokus pada masing-masing bagian organ dari sistem pencernaan manusia. Bagian-bagian tersebut meliputi : (1) Organ mulut, (2) Organ kerongkongan, (3) Organ lambung, (4) Organ usus halus, (5) Organ usus besar, dan (6) Organ anus. Desain berbentuk *card* dilengkapi dengan panduan penggunaan *barcode* yang dapat di *scan* melalui *handphone* untuk menampilkan visualisasi berbentuk 3D. Perpaduan elemen gambar-gambar yang ada pada desain berbentuk *card* dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa, dan pemilihan warna dipilih secara menarik, agar siswa dapat meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran.

**Gambar 2.** Media Pembelajaran Berbentuk 3D



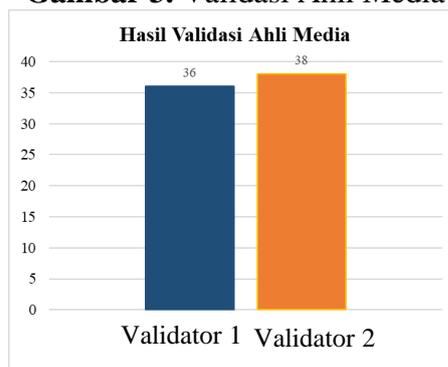
*Sumber:* Nazilah Rikhmatu Silmi (2025)

Card media pembelajaran siswa dapat melakukan *scan* pada *barcode* yang tersedia dengan menggunakan *handphone*, kemudian memunculkan model organ sistem pencernaan manusia berbentuk 3D. Visualisasi 3D tersebut dapat digerakan dari atas, bawah, kanan, kiri, berputar, dan dapat diperbesar maupun diperkecil. Terdapat beberapa bagian dan dapat memunculkan penjelasan berupa : (1) Pengertian organ, (2) Fungsi organ, (3) Cara kerja organ, dan (4) Bagian-bagian organ.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Pengembangan pada media pembelajaran berbasis aplikasi *Assembr Edu* telah terbukti layak untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas V materi sistem pencernaan manusia dengan melakukan validasi ahli media. Tujuan dari validasi ini memiliki tujuan untuk memperoleh penilaian dari ahli terkait sejauh mana media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini hasil penilaian validator ahli media :

**Gambar 3.** Validasi Ahli Media



*Sumber:* Nazilah Rikhmatu Silmi (2025)

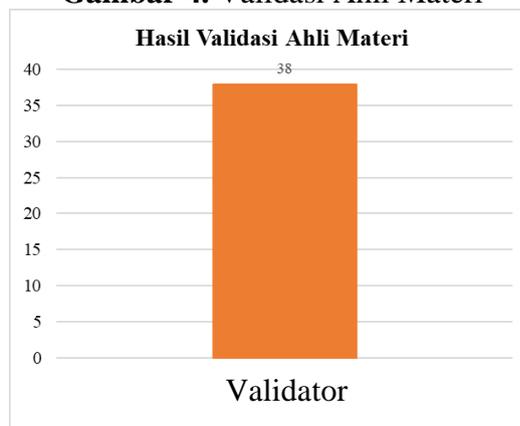
Pada uji validasi ahli media menggunakan perhitungan skala *likert*. Berdasarkan data yang telah didapatkan pada validasi ahli media, perhitungan pada seluruh aspek yaitu sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil penelitian}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{36 + 38}{40 + 40} \times 100\% \\
 &= \frac{74}{80} \times 100\% \\
 &= 84\% \text{ (Sangat valid)}
 \end{aligned}$$

### 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk memastikan materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS kelas V, telah dilakukan validasi ahli materi kepada guru kelas V SDN Pakis V Surabaya. Materi sistem pencernaan manusia disusun dalam bentuk modul ajar. Validasi ini bertujuan untuk validator dapat menilai kelayakan pada materi. Berikut ini hasil penilaian validator ahli materi :

**Gambar 4.** Validasi Ahli Materi



Sumber: Nazilah Rikhmatius Silmi (2025)

Pada uji validasi ahli materi menggunakan perhitungan skala *likert*. Berdasarkan data yang telah didapatkan pada validasi ahli media, perhitungan pada seluruh aspek yaitu sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil penelitian}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\% \text{ (Sangat valid)}
 \end{aligned}$$

#### 4. Uji Coba Media Pembelajaran

Hasil uji coba dilapangan dilakukan pada 29 siswa kelas V SDN Pakis V Surabaya. Pada saat proses pembelajaran, peneliti memberikan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada materi sistem pencernaan manusia.

**Gambar 5.** Implementasi produk media pembelajaran



*Sumber : Nazilah Rikhmatu Silmi (2025)*

Peneliti kemudia melakukan tahap akhir yaitu evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan menguji melalui butir soal. Nilai yang diperoleh paling tinggi yaitu mendapatkan nilai 100 dan yang paling rendah yaitu mendapatkan nilai 80. Hasil tahap evaluasi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* pada materi sistem pencernaan manusia dikategorikan sangat layak dalam diterapkan pada siswa kelas V dan terbukti meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran.

#### **KESIMPULAN**

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Assemblr Edu* yang berfokus pada materi sistem pencernaan manusia telah terbukti sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa dan dapat meningkatkan keefektivitasan pada proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari ahli media, produk ini meraih skor kelayakan 84%, menempatkannya dalam kategori sangat valid. Disisi lain, validasi ahli materi juga memberikan hasil yang memuaskan yaitu mendapat skor kelayakan 95%, juga tergolong sangat valid. Kedua hasil tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini efektif dan dapat menjadi alternatif yang kuat untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agita, S. C., & Arifin, S. F. A. (2024). Pengembangan Media Edugame Getar Sidaqu Berbasis Remo Gagrak Anyar pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas V SDN Penjaringansari 2. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 229–241. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2>
- Annisa, N., Iskandar, S., & Nuraeni, F. (2024). Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Assemblr Edu dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA pada Materi Fotosintesis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 846–857.
- Ernawati, D., Riswari, L. A., Wijayanti, E., Prameswari, A., & Lathif, M. I. A. L. (2024). Pengaruh Media Mabarung Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Matematis Siswa SD. *SCIENTIA: Social Sciences & Humanities*, 3(2), 327–333. <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.324>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 596–606. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Larasati, D. A. (2021). *Penggunaan Media SWAY dalam Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid Tema Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V SD*.
- Mukti, D. S., Mulia, R. I., Khazanah, N. U., Putri, S. D. K., Merliana, F., Marosgun, V. S., & Anggrasari, L. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. *SENASSDRA : Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, 3(3), 191–200. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Muriani, Rahmatika, D., & Yeni, D. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Magisma, Vol. 11 No. 2*, 116–121.
- Mutiara, Karlina, N., Rahma, L., Lusiana, Nurnabila, Ramadhan, S., & Nurdiniawati. (2024). Pemanfaatan Alat Peraga Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu Bagi Anak Spirit Nabawiyah Comuniti (SNC). *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2)(2), 144–157. <https://doi.org/10.52266/taroa.v2i2.1120>
- Nabila, K. S., Sielvyana, & Rustini, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Kelas 4. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3953–3960.
- Nada, A. Q., Firman, & Desyandri. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Model Discovery Learning pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4723–4733.

- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berlandaskan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1)(1), 182–187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Syofian, A., & Fauzi, S. N. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Journal for Teachers and Learning*, 1(2), 24–38.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 3(5), 210–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zahra, L., & Yunisrul. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6238–6251.