

## **SMART: PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES**

Hendri Saputra Iskandar<sup>1</sup>, Nurmayanti<sup>2</sup>, Syamsunir<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang  
[1hendriersi@gmail.com](mailto:hendriersi@gmail.com), [2antiimaya57@gmail.com](mailto:antiimaya57@gmail.com), [3syamsunir21@gmail.com](mailto:syamsunir21@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The main issue in the learning process, particularly in the Indonesian language subject for Grade VIII at MTs Negeri 2 Sidrap, is the lack of engaging learning media, which results in decreased student interest in learning. This study aims to develop SMART learning media based on Google Sites using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes five stages: (1) Analysis, involving needs analysis, curriculum analysis, and learner analysis; (2) Design, involving the design of flowcharts and storyboards; (3) Development, including product creation, validation, and revision; (4) Implementation, involving product trials; and (5) Evaluation, consisting of formative and summative evaluations. Product validity was tested using questionnaires distributed to media experts, material experts, teachers, and students. The media validation received a score of 82% (very valid), material validation 97% (very valid), teacher responses to the media scored 98% (very practical), and student responses 86.93% (very practical). In addition, the student learning interest questionnaire showed an average score of 89.16%, categorized as very good. To determine the effectiveness of the media, tests were conducted on 33 students from class VIII D of MTs Negeri 2 Sidrap as the trial class, yielding an average score of 96% and a mastery level of 100%, indicating that the SMART learning media is highly effective in the learning process. Thus, the SMART media has proven to be appropriate and effective in increasing students' interest in learning.*

*Keywords: Learning media, Google Sites, SMART, ADDIE model.*

### **ABSTRAK**

Permasalahan utama dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTs Negeri 2 Sidrap adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga menurunkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran SMART berbasis *google site* menggunakan metode *Research and Developmet* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: (1) *Analysis*, yaitu analisis kebutuhan, kurikulum, dan peserta didik, (2) *Design*, yaitu perancangan *flowchart storyboard*, (3) *Development*, yaitu pembuatan produk, validasi, dan revisi, (4) *Implementation*, yaitu uji coba produk, (5) *Evaluation*, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Validitas produk diuji melalui angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Hasil

validasi media memperoleh skor 82% (sangat valid), validasi materi 97% (sangat valid), respon guru terhadap media sebesar 98% (sangat praktis), dan respon siswa sebesar 86,93% (sangat praktis). Selain itu, angket minat belajar siswa menunjukkan skor rata-rata 89,16% yang termasuk kategori sangat baik. Untuk mengetahui keefektifan media, dilakukan tes pada 33 siswa kelas VIII D MTs Negeri 2 Sidrap sebagai kelas uji coba dengan hasil rata-rata 96%, dan tingkat ketuntasan mencapai 100%, menunjukkan media pembelajaran SMART sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media SMART terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Google Sites*, SMART, Model ADDIE.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Pada masa globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat dan memengaruhi berbagai profesi serta kelompok masyarakat. Bidang pendidikan pun tidak terlepas dari dampak kemajuan tersebut. Kehadiran teknologi baru turut mendorong perkembangan dunia pendidikan. Sahertian (2000) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah merupakan satu-satunya cara yang dianggap penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Panjaitan et al., 2024).

Guru berperan penting dalam proses pembelajaran karena turut menentukan keberhasilan belajar peserta didik (Rahmatillah & Sutiah, 2023). Peran pendidik sangat

menentukan dalam merancang prosedur pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan diterapkan (Rahmawati et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sam et al., 2023) pendidik dituntut untuk lebih inovatif dengan menciptakan suatu model pembelajaran yang sesuai.

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting (Arumingtyas, 2021) dan usaha sadar serta sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Oleh karena itu pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses

pendewasaan dan kemandirian (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) (1977), pendidikan didefinisikan sebagai proses terencana dan sistematis untuk meningkatkan pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui penggunaan teknologi.

Salah satu penggunaan teknologi pada proses pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis *website*. Penggunaan media pembelajaran tidak akan memberikan kesan membosankan bagi peserta didik (Sam et al., 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syamsunir et al., 2020) menjelaskan jika media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan menurut (Sugiantara et al., 2024) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas

dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

*Website* merupakan laman yang dapat diakses dan dilihat oleh pengguna internet (Abas, 2021). Bagi guru, keberadaan *website* sangat penting (Jubaidah & Zulkarnain, 2020) karena dapat menjadi sarana untuk memfasilitasi siswa agar lebih mudah dalam belajar (Adzkiya & Suryaman, 2021). Salah satu media pembelajaran berbasis *website* yang mudah digunakan adalah *Google Sites*. Menurut Magbool (2016), *Google Sites* merupakan layanan *Google* yang menyediakan fitur layaknya situs *web* pada umumnya, dengan tampilan yang dapat memuat teks, animasi, audio, maupun video. Media ini memiliki berbagai keunggulan yang menarik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran (Nugroho & Hendrastomo, 2021). Selain itu, penggunaan *Google Sites* juga dapat mempermudah peserta didik dalam kerja kelompok, berdiskusi, serta mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis (Kasih, 2022).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nurmayanti & Ferdiansyah, 2020) lingkungan belajar yang

kondusif berperan penting dalam meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Salah satu bentuk inovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif adalah pemanfaatan *SMART*. *SMART* adalah singkatan dari "*Site for Mastering Argumentatif and Rhetorical Texts*", yang artinya situs untuk memahami dan menguasai teks argumentatif dan retorik. Situs ini dibuat menggunakan *Google Sites* dan dirancang untuk membantu siswa belajar menulis argumen secara jelas dan meyakinkan. Didalamnya, tersedia materi, contoh-contoh teks, serta latihan yang bisa diakses kapan saja. Dengan tampilan yang sederhana dan mudah digunakan, *SMART* cocok digunakan oleh siapa saja yang ingin meningkatkan kemampuan menulis, baik secara mandiri maupun bersama guru di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara, MTs Negeri 2 Sidenreng Rappang mempunyai fasilitas penunjang pada proses belajar mengajar misalnya *smart tv* di beberapa kelas. Namun, beberapa guru khususnya yang mengajar Bahasa Indonesia, kurang mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Menurut respon

beberapa siswa selama proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan bahan ajar yang terbatas pada buku cetak menyebabkan siswa kadang-kadang merasa jenuh dan kurang minat/motivasi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung menyukai media pembelajaran yang terdiri dari gambar, video, dan animasi selama proses pembelajaran.

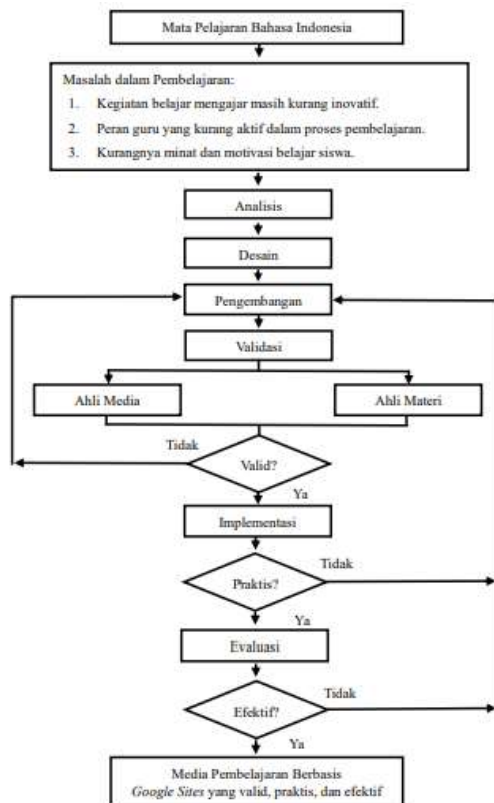
Berdasarkan hal tersebut dan melihat pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *SMART* berbasis *website google sites* agar siswa dapat merasa nyaman dan memahami materi saat pembelajaran berlangsung, serta dengan adanya media pembelajaran *SMART* berbasis *website google sites* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa khususnya di MTs Negeri 2 Sidenreng Rappang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *mixed method* dengan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan yakni model

ADDIE (*analysis, design, develop, implementation, evaluation*). Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran SMART berbasis *Web Google Sites* di MTs Negeri 2 Sidenreng Rappang yang valid, praktis, dan efektif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berikut adalah alur atau prosedur penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran SMART berbasis *Web Google Sites* dan subjek penelitian ini adalah dua orang

validator yang terdiri dari validator materi dan validator media untuk mengukur kevalidan media pembelajaran. Selain itu, responden yang digunakan yakni 2 orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 33 siswa kelas VIII D MTs Negeri 2 Sidenreng Rappang sebagai kelas uji dengan rincian 13 siswa laki-laki dan 20 siswi perempuan, untuk tujuan melihat tingkat kepraktisan produk hasil pengembangan. Untuk keefektifan produk akan dilihat dari hasil tes yang dilakukan 33 siswa.

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, tes, angket untuk mengumpulkan data.

Penyimpulan kevalidan media diidentifikasi dengan nilai persentase skor. Semakin tinggi persentase skor pada analisis data, maka semakin tinggi tingkat kelayakan produk. Adapun rumus serta kriteria hasil penilaian validator dan subjek uji coba dapat dilihat sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Sumber: (Tegeh et al., 2014)

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\Sigma x$  : Skor jawaban keseluruhan  
 SMI : Skor jawaban maksimal  
 100% : Konstanta

Tabel 1. Kriteria Hasil Penilaian Validator

Persentase	Keterangan
< 21%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Sumber: (Siregar & Ananda, 2023)

Analisis data kepraktisan dapat dilihat dari angket responden, dalam hal ini guru dan siswa terkait media pembelajaran SMART berbasis Google Sites. Adapun rumus serta kriteria hasil penilaian kepraktisan dan subjek uji coba sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Sumber: (Tegeh et al., 2014)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Kriteria Validitas	Kategori	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41,00% - 60,00%	Kurang Praktis	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu diperbaiki secara besar
21,00% - 40,00%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

Sumber: (Wandani, N. M., & Nasution, 2017)

Keefektifan media pembelajaran SMART berbasis google sites yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar siswa. Menurut (Gulo & Harefa, 2022), siswa dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM yaitu 75. Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus persentase (%) dan keefektifan media dapat ditentukan menggunakan kriteria keefektifan seperti berikut:

$$P = \frac{T}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan klasikal

T : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah keseluruhan siswa

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Interval (%)	Kategori
$P > 80$	Sangat efektif
$70 < P \leq 80$	Efektif
$60 < P \leq 70$	Cukup efektif
$50 < P \leq 60$	Kurang efektif
$P \leq 50$	Sangat kurang efektif

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Analisis data minat belajar dapat dilihat dari angket minat belajar, dalam hal penilaian siswa terkait media pembelajaran SMART. Adapun kriteria hasil penilaian minat belajar

dan subjek uji coba serta menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Sumber: (Zulfah, 2023)

Keterangan:

*P* : Persentase keberhasilan

*SP* : Skor yang diperoleh

*SM* : Skor maksimal

100% : Konstanta

Tabel 4. Klasikal Tingkat Keberhasilan

Interval (%)	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
<50%	Sangat kurang

Sumber: (Zulfah, 2023)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *SMART* pada materi Bab VI Menulis Teks Pidato Kelas VIII. Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran *SMART* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE mencakup lima tahap yaitu: (1) *Analysis* (analisis) diantaranya analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik; (2) *Design* (desain) yaitu, pembuatan *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran *SMART*; (3) *Development* (pengembangan) diantaranya

pengembangan produk, validasi media oleh ahli validator dan revisi produk; (4) *Implementation* (implementasi) diantaranya uji coba produk; (5) *Evaluation* (evaluasi) diantaranya evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Berikut adalah tahapan penelitian dengan model pengembangan ADDIE.

#### **Analysis**

##### 1. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah MTs Negeri 2 Sidrap serta melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa kelas VIII sebagai kelas uji coba. Dari kegiatan yang dilakukan peneliti mendapat beberapa data penting untuk kebutuhan pengembangan media pembelajaran *SMART*, yaitu: (1) Media pembelajaran berbasis teknologi masih minim: Guru kebanyakan masih mengandalkan ceramah dan buku paket dan (2) Minat belajar siswa yang kurang mengikuti proses pembelajaran karena materi yang teoritis dan monoton.

##### 2. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran *SMART* yang

dikembangkan sejalan dengan capaian pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Analisis kurikulum meliputi identifikasi Capaian Pembelajaran (CP), penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan penyesuaian dengan profil pelajar pancasila dan karakteristik peserta didik.

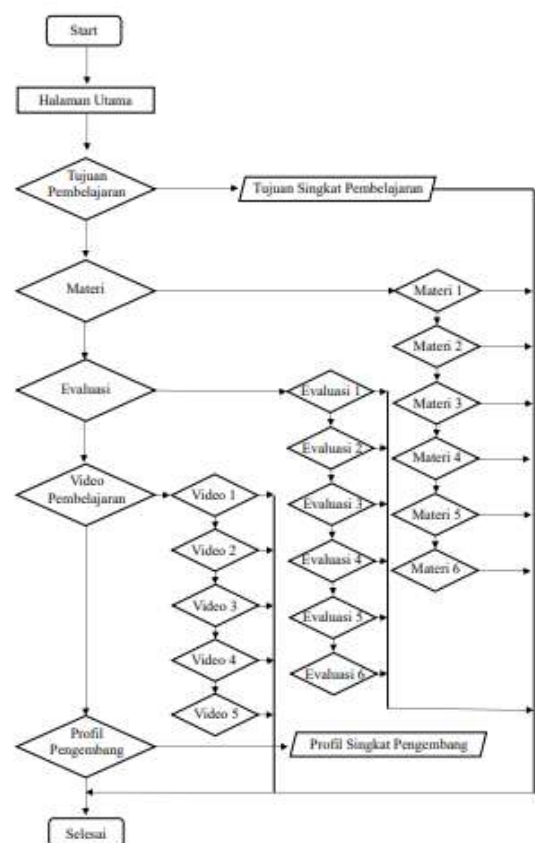
### 3. Analisis peserta didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pada umumnya siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Sidrap dominan memilih gaya belajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran daripada menggunakan buku cetak. Pembelajaran berbasis teknologi yang dimaksud yakni siswa cenderung memilih gaya pembelajaran melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

#### **Design**

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah menyusun *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* adalah tata letak atau gambaran umum, yang kemudian diperluas ke dalam

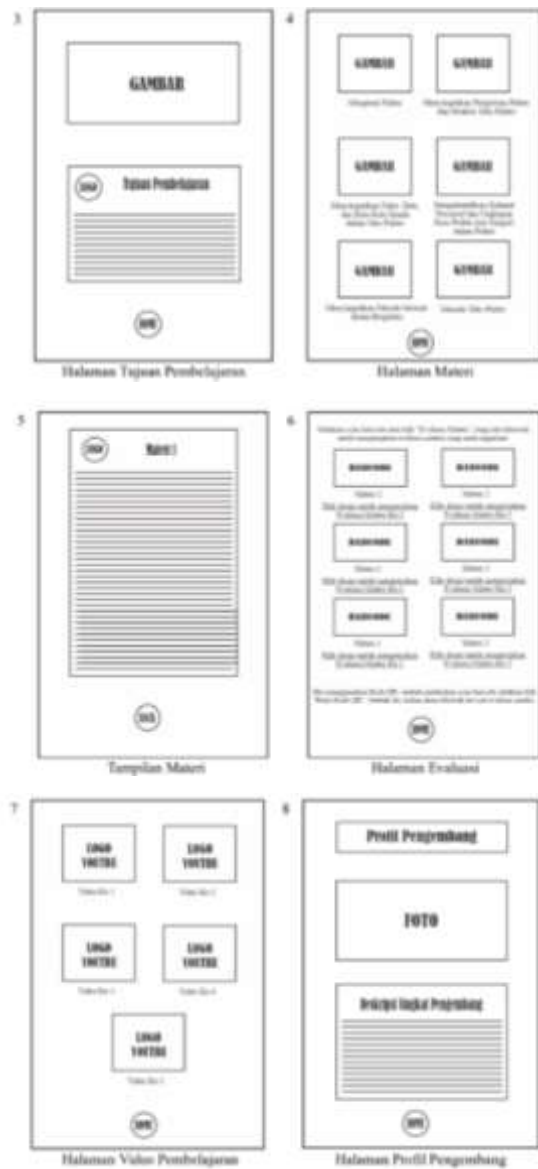
*storyboard* dengan informasi visual yang lebih jelas dan spesifik. *Storyboard* adalah representasi visual dari konsep media pembelajaran yang akan dihasilkan. *Flowchart* dan *storyboard* dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. *Flowchart* Media Pembelajaran SMART







Gambar 3. Storyboard Media Pembelajaran SMART

**Development**

Pada tahapan pengembangan ini, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

1. Pengembangan produk

Flowcart dan storyboard yang telah dibuat oleh peneliti kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran SMART dengan menggunakan website google sites.

Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran SMART berbasis website google sites.



Gambar 4. Tampilan home



Gambar 5. Halaman Utama

## 2. Validasi ahli

Pada langkah ini peneliti meminta dari 4 orang validator yang terdiri dari 1 orang ahli instrumen, 1 orang ahli media dan 2 orang ahli materi, untuk mengetahui apakah media pembelajaran *SMART* yang dikembangkan layak diuji cobakan atau digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 3. Revisi produk

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan revisi pada media pembelajaran *SMART* sesuai dengan revisi yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi dan apabila tidak ada revisi maka media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

## **Implementation**

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran *SMART* pada kelas VIII D MTs Negeri 2 Sidrap sebagai kelas uji coba. Media pembelajaran *SMART* digunakan sebanyak 4 kali pertemuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, selanjutnya peneliti memberikan tes yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal untuk

mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *SMART* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTs Negeri 2 Sidrap. Selain itu, dilakukan juga uji coba terhadap guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah menggunakan media pembelajaran *SMART*, peneliti menyebarkan angket respon kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan serta angket minat belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *SMART* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **Evaluation**

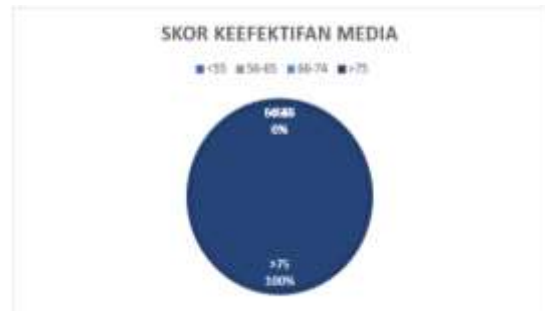
Tahap evaluasi memiliki dua tahap yaitu formatif dan sumatif. Berikut data yang didapat dari tahap evaluasi.

### 1. Evaluasi formatif

Evaluasi formatif digunakan untuk melihat kekurangan yang ada pada produk sebelum memasuki tahap akhir, mulai dari validasi instrumen, media, materi, respon guru, respon siswa, dan minat belajar. Berikut data dari analisis angket yang telah dihitung:

Tabel 6. Hasil penilaian angket

Kategori	Persentase (%)
<b>Kevalidan</b>	
Media	82% (sangat valid)
Materi	97% (sangat valid)
<b>Kepraktisan</b>	
Respon Guru	98% (sangat valid)
Respon siswa	86% (sangat praktis)
<b>Minat belajar</b>	
Minat siswa	89% (sangat baik)



Gambar 7. Skor keefektifan media

## 2. Evaluasi sumatif

Pada tahapan ini, peneliti ingin melihat keefektifan media pembelajaran *SMART*. Selanjutnya untuk mengetahui persentase keefektifan media pembelajaran *SMART*, peneliti menggunakan rumus Gulo dan Harefa tahun 2022 yaitu 33 (banyaknya siswa yang tuntas) dibagi 33 (banyaknya siswa) dikali 100% didapati hasil 100% (sangat efektif).

Tabel 7. Penilaian keefektifan

Kategori	Persentase (%)
<b>Keefektifan</b>	
Media	100% (sangat efektif)

Berikut diagram skor perolehan tes siswa dan diagram keefektifan media.



Gambar 6. Skor perolehan tes siswa

Berdasarkan skor penilaian yang terdapat pada evaluasi formatif yaitu skor penilaian kevalidan media yakni 82% “**sangat valid**” dan materi 97 “**sangat valid**” maka dapat disimpulkan jika media sudah layak digunakan, serta kepraktisan media mendapatkan skor penilaian dari respon guru yakni 98% “**sangat praktis**” dan respon siswa 86% “**sangat praktis**”. Sedangkan peningkatan minat belajar siswa yaitu 86% “**sangat baik**”, berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *SMART* masuk dalam kategori “**sangat baik**”.

Skor penilaian evaluasi sumatif yakni melihat keefektifan media pembelajaran *SMART*. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan didapati penilaian secara keseluruhan yaitu 100% “**sangat efektif**”, maka dapat dikatakan keefektifan media

pembelajaran *SMART* masuk dalam kategori “**sangat efektif**”.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *SMART* untuk materi Menulis Teks Pidato di kelas VIII D MTs Negeri 2 Sidrap, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media *SMART* dikembangkan dengan pendekatan R&D menggunakan model ADDIE dan berbasis *platform Canva* serta *Google Sites*. Hasil penilaian dari seluruh instrumen menunjukkan kategori “sangat valid”, yaitu angket aspek media sebesar 94%, aspek materi 94%, respons guru 94%, dan respons siswa 94%. Penilaian validasi oleh para ahli menunjukkan media memperoleh nilai 82%, validasi materi oleh validator ahli 1 sebesar 96%, dan validator ahli 2 sebesar 98%, dengan rata-rata keseluruhan validasi materi mencapai 97%, yang juga termasuk kategori “sangat valid”. Respons guru pengampu Bahasa Indonesia terhadap media mencapai 98% dan respons siswa mencapai 86,93%, keduanya termasuk kategori “sangat praktis”. Media *SMART* juga terbukti

mampu meningkatkan minat belajar siswa, dengan hasil angket minat belajar mencapai 89,16% dengan kategori “sangat baik”, serta tingkat keefektifan media dalam pembelajaran mencapai 100% dengan kategori “sangat efektif”. Oleh karena itu, media pembelajaran *SMART* terbukti sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta sangat baik dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abas, W. (2021). Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). *Publikasi Ilmiah unwas*, 1–6. [https://publikasiilmiah.unwas.ac.id/index.php/PROSIDING\\_SNS\\_T\\_FT/article/viewFile/759/871](https://publikasiilmiah.unwas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNS_T_FT/article/viewFile/759/871)
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Arumingtyas, P. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53839>

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i1.40>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII Smpn 1 Astambul. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73.
- Kasih, E. N. E. W. (2022). *Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan : Google Sites*. 3(4), 776–783.
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- Nurmayanti, & Ferdiansyah, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Remote Desktop Teamviewer pada Praktikum Jarak Jauh di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Sidrap. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Panjaitan, K., Selviana, Latif, F., & Nega, S. (2024). *PENGARUH STRATEGI GURU MENGAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA* (hal. Vol. 8).
- Rahmatillah, S. A., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Sbdp Kelas Iv Di Sd 1 Dasan Geres. *Academy of Education Journal*, 14(2), 727–737. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1831>
- Rahmawati, Y. C., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2022). Pengembangan Google Sites Materi Seni Lukis Untuk Sekolah Menengah Pertama. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 22–30. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18128>
- Sam, N. E., Nurmayanti, Basri, & Linda. (2023). Pengembangan Model Flipped Blended Learning (MFBL) Berbasis Learning Management System Post Pandemi Covid-19. *Jurnal Instek: Informatika Sains dan Teknologi*, 8(1), 76–85.
- Sam, N. E., Nurmayanti, & Idrus, R. (2021). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AIJ BERBASIS APLIKASI SIMULASI CISCO PACKET TRACER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA*. 1(1), 48–54. <https://doi.org/10.31605/jcis.v1i1.845>
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
-

- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Syamsunir, Ruslan, & Pattaufi. (2020). Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Mata Kuliah Produksi Media Audio Video. *UNM Jurnal*, 1–8.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Graha Ilmu*, 88–92.
- Wandani, N. M., & Nasution, S. H. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dengan autoplay media studio pada materi kedudukan relatif dua lingkaran. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1, 90–95.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>