



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES SISWA SMA N 1 PANCUNG SOAL INFORMATIKATAHUN GANJIL 2025/2026

Aziez Fachriansyah, Popi Radyuli, Yuliawati Yunus
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Putra Indonesia "YPTK", Padang, Indonesia
E-mail: aziefachri6@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
This study aims to design and develop interactive learning media using Google Sites. It also seeks to analyze the validity, practicality, and effectiveness of the resulting product in supporting the teaching and learning of Informatics for Grade X students at SMA N 1 Pancung Soal. The limited use of engaging and effective interactive learning media, as well as the one-way nature of instructional evaluation, serve as the foundation for this media development. The study adopts a research and development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The interactive learning media developed through Google Sites received validation from three expert validators, with an average score of 89.33%, indicating that the media is highly valid for use in instructional settings. The practicality test involving students showed a score of 85.71%, clearly demonstrating that the media is practical. Additionally, the effectiveness test showed a score of 87.07%, indicating that the media is highly effective. This interactive learning media is designed to offer a more engaging and enjoyable learning experience through well-integrated materials and quizzes aligned with the Informatics curriculum.	Article History: <i>Submitted/Received 02 Sept 2025</i> <i>First Revised 08 Octi 2025</i> <i>Accepted 14 Oct 2025</i> <i>First Available online 19 Oct 2025</i> <i>Publication Date 19 Oct 2025</i> Keyword: <i>Media, Media Learning, Interactive, Google Sites, Informatics</i>
ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk melakukan merancang dan membuat media pembelajaran interaktif <i>google sites</i>. Penelitian ini juga akan menganalisis uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dihasilkan untuk mendukung	

pembelajaran informatika pada siswa kelas X SMA N 1 Pancung soal. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan efektif, evaluasi pembelajaran masih bersifat satu arah menjadi dasar pengembangan media ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media pembelajaran interaktif *google sites* memperoleh hasil validasi dari tiga validator menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid (rata-rata 89,33%). Hasil ini secara jelas menunjukan bahwa media pembelajaran ini Sangat Valid digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil praktikalitas oleh siswa menunjukkan persentase (85,71%), hasil ini secara jelas menunjukan bahwa media pembelajaran ini Praktis dan efektivitas penggunaan dalam pembelajaran menunjukan persentase (87,07%). Hasil ini secara jelas menunjukan bahwa media pembelajaran ini Sangat Efektif Media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui materi dan kuis yang selaras dengan materi Informatika.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha dalam memajukan mutu kualitas hidup dari manusia dengan tujuan meningkatkan nilai-nilai sosial, moral, budaya, dan agama. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan kemajuan dan perkembangan serta meningkatkan kualitas maupun potensi yang terdapat dalam dirinya. Pendidikan bertujuan menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cerdas, mampu berkarya, mampu bermasyarakat dan berbudaya serta membantu setiap orang mencapai perkembangan dalam kemampuan intelektual menguasai pengetahuan, kemampuan afektif, dan kemampuan berunjuk kerja produktif. (M Eko Yolanda Saputra & Hansi Effendi., 2021).

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi terkait materi yang akan dijelaskan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media merupakan salah satu yang menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud dari pengajaran.

Menurut (Nisa dkk, 2022) Media interaktif memiliki beberapa keunggulan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena media ini dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, sehingga dapat berperan sebagai pengganti guru dalam proses belajar. Selain itu, media interaktif dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa secara individu. Media ini juga memberikan keleluasaan bagi siswa yang memiliki pemahaman lebih lambat agar dapat belajar dengan lebih efektif. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus memberikan umpan balik terhadap hasil belajar mereka. Karena dirancang untuk pembelajaran mandiri, kontrol penuh dalam penggunaannya berada di tangan peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran interaktif *google sites*

Tersedianya layanan media pembelajaran berbasis *website online* yang bernama *google sites* tentu akan memudahkan bagi peserta agar turut berkontribusi aktif dan produktif supaya tercipta dan meningkatkan nilai dalam hasil belajar (Hasna dkk., 2022), "*google sites*" merupakan media yang digunakan untuk membuat situs *website* untuk keperluan pribadi ataupun kelompok, baik untuk keperluan personal atau korporat". Media tersebut merupakan bagian dari *google*, berupa suatu alat untuk mengcreate atau mendesain situs *web*. Dalam hal ini media tersebut akan digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Dibuatkannya media ini juga diharap dapat memacu keaktifan dan hasil atau *output* belajar para siswa.

Media *google sites* juga memiliki keunggulan, *google sites* adalah media berbasis *web* yang bisa ditambahkan fitur fitur seperti, *Webmasters Tools*, *Analytics*, dan tentunya *Adsense* dengan praktis dan mudah. Sebab *google sites* adalah media yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif serta inovatif dengan berbagai fitur, yang dapat dimuat kedalamnya. Media yang aktif tentunya akan meningkatkan motivasi dan membuat setiap individu tergerak dalam melakukan tindakan sebab adanya rasa ingin "*complete goals*" yang diidamkannya agar mereka senang melakukannya, dan hal ini akan memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu. Dapat dikatakan bahwa *google sites* bisa dipakai dalam *mengcreate* media belajar dengan tipikal dinamis, *inventif*, serta menarik perhatian karena yang digunakan adalah teknologi atau situs yang dapat digunakan untuk membuat *website*. Ini karena *google sites* dapat digunakan untuk belajar dan menawarkan sejumlah keuntungan.

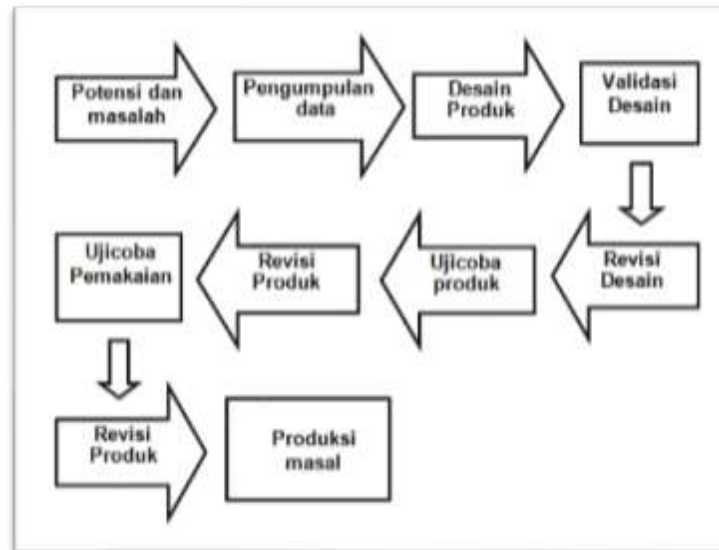
Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif *google sites* yang dapat digunakan dalam membantu pelajaran pada mata pelajaran Informatika. Media ini diharapkan mampu memberikan umpan balik otomatis, menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media ini, diharapkan evaluasi pembelajaran di SMAN 1 Pancung Soal menjadi lebih interaktif, efisien, dan membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan ibuk Fitria selaku guru mata pelajaran Informatika di SMAN 1 Pancung Soal pada 10 Maret 2025 ditemukan permasalahan diantaranya, pembelajaran yang dilakukan di SMAN 1 Pancung Soal terutama di mata pelajaran Informatika masih menggunakan metode konvensional, sehingga membuat antusias siswa belajar menjadi menurun karena pembelajaran yang kurang menarik dan hanya itu yang dilakukan setiap masuk dikelas, disekolah guru belum ada yang memanfaatkan teknologi media interaktif, guru lebih cenderung menggunakan beberapa buku cetak, papan tulis, dan menggunakan proyektor apabila ada pembelajaran yang harus menggunakan proyektor untuk menampilkan *slide power point*, oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran interaktif *google sites* ini dapat mendukung proses pembelajaran.

Memanfaatkan media pembelajaran interaktif *google sites* pada proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sebagai media pembelajaran yang efektif, karena siswa akan lebih antusias terhadap hal yang baru dan menarik. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam tugas akhir dengan judul "Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMAN 1 Pancung Soal Tahun Ajaran 2025/2026".

2. METODE

Penelitian tentang perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika untuk siswa SMAN 1 Pancung Soal ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2023) metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah dalam meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Menurut Sugiyono (2023) terdapat sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan

2.1. Model Pengembangan

Analysis Design Development Implementation Evaluation (ADDIE). Muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.



Gambar 2. Model Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pancung Soal yang berlokasi di Jln. Simpang Berok, Inderapura, Kecamatan Pancung Soal. Penelitian perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif *google sites* mata pelajaran informatika untuk siswa kelas X SMA N 1 Pancung Soal Semester Ganjil Tahun 2025/2026. subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA N 1 Pancung Soal yang berjumlah 30 orang.

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Subjek Penelitian
1	X E1	36	6
2	X E2	35	6
3	X E3	36	6
4	X E4	33	6
5	X E5	32	6
Jumlah		172	30

2.2. Teknik Analisis

Teknik analisis yang diterapkan ialah analisis deskriptif yang menggambarkan tingkat validitas, tingkat praktikalitas dan tingkat efektivitas dari aplikasi media pembelajaran virtual laboratorium pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan.

Validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas aplikasi media pembelajaran virtual laboratorium berdasarkan lembar uji validasi yang dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala likert yang dimodifikasi Sugiyono 2014, yaitu:

Tabel 2. Penilaian Jawaban Validitas

Pilihan	Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \dots\dots\dots(1)$$

Hasil yang diperoleh diimplementasikan dengan menggunakan kriteria Purwanto 2010 sebagai berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Penilaian Validitas

No	Nilai	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Valid
2	76%-85%	Valid
3	60%-75%	Cukup Valid
4	55%-59%	Kurang Valid
5	≤ 54%	Tidak Valid

$$R = \text{Data Tertinggi} - \text{Data Terendah} \dots\dots\dots(2)$$

$$K = 1 + 3.3 \log n \dots\dots\dots(3)$$

$$P = \frac{R}{K} \dots\dots\dots(4)$$

Data ujian praktikalitas penggunaan media pembelajaran *google sites* dianalisis dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari M.Ngalim.Purwanto(2010:102) sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \dots\dots\dots(5)$$

Hasil yang diperoleh diimplementasikan dengan menggunakan kriteria Purwanto(2010) sebagai berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Penilaian Praktikalitas

No	Nilai	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Praktis
2	76%-85%	Praktis
3	60%-75%	Cukup Praktis
4	55%-59%	Kurang Praktis
5	$\leq 54\%$	Tidak Praktis

$$R = \text{Data Tertinggi} - \text{Data Terendah} \dots\dots\dots(6)$$

$$K = 1 + 3.3 \log n \dots\dots\dots(7)$$

$$P = \frac{R}{K} \dots\dots\dots(8)$$

Untuk mengetahui nilai efektivitas aplikasi media pembelajaran virtual laboratorium yang dilakukan dengan menggunakan rumus Nana Sudjana(2013) sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots(9)$$

Hasil yang diperoleh diimplementasikan dengan menggunakan kriteria Purwanto(2010) sebagai berikut:

Tabel 5. Klasifikasi Penilaian Efektifitas

No	Nilai	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Efektif
2	76%-85%	Efektif
3	60%-75%	Cukup Efektif
4	55%-59%	Kurang Efektif
5	$\leq 54\%$	Tidak Efektif

$$R = \text{Data Tertinggi} - \text{Data Terendah} \dots\dots\dots(10)$$

$$K = 1 + 3.3 \log n \dots\dots\dots(11)$$

$$P = \frac{R}{K} \dots\dots\dots(12)$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari media pembelajaran untuk penelitian ini merupakan rangkuman yang mencakup tampilan halaman media pembelajaran *google sites* yang dirancang. Adapun tampilan dari media pembelajaran *gooogle sites* ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Evaluasi



Gambar 6. Tampilan Video Pembelajaran

3.1. Uji Validitas

Tabel 6. Data Hasil Validitas

No	Aspek	Jumlah	Nilai Validitas	Kriteria
1	Kelayakan Isi	460	92,00	Sangat Valid
2	Komponen Kebahasaan	440	88,33	Sangat Valid
3	Komponen Penyajian	420	82,00	Valid
4	Komponen Kegrafikan	466,66	93,33	Sangat Valid
	Jumlah	1786,66	357,33%	Sangat Valid
	Rata-Rata	357,33	89,33%	

Penilaian data validator untuk media pembelajaran *google sites* ini menunjukkan hasil sangat memuaskan di semua aspek. Penilaian meliputi Kelayakan Isi dinilai 92,00% dengan kriteria sangat valid, Komponen Kebahasaan dinilai 88,33% dengan kriteria sangat valid, Komponen Penyajian mencapai 82,00% dengan kriteria valid, dan Komponen Kegrafikan dinilai 93,33% dengan kriteria sangat valid. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dikatakan Sangat Valid dengan rata-rata 89,33%, untuk pembelajaran informatika siswa kelas X SMA N 1 Pancung Soal.

3.2. Uji Praktikalitas

Tabel 7. Data Hasil Praktikalitas

No	Aspek	Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
1	Kegunaan	851,33	85,31	Praktis
2	Efektifitas Waktu Pembelajaran	430,00	86,00	Sangat Praktis
3	Manfaat	430,00	86,00	Sangat Praktis
	Jumlah	1.711,33	357,33%	
	Rata-Rata	257,13	85,71%	Praktis

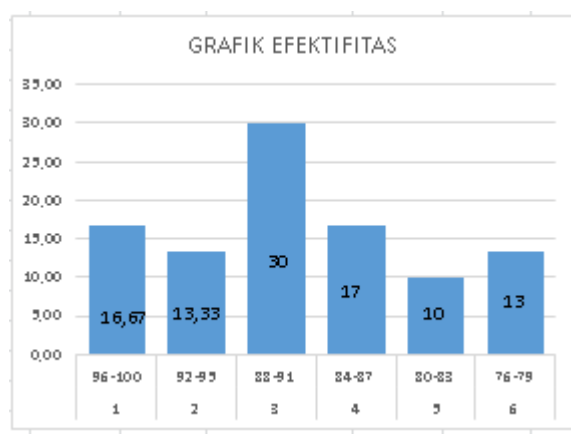
Penilaian data siswa untuk praktikalitas media pembelajaran *google sites* ini menunjukkan hasil sangat memuaskan di semua aspek. Penilaian meliputi Kegunaan dinilai 85,31% dengan kriteria praktis, Komponen Efektifitas Waktu Pembelajaran dinilai 86,00% dengan kriteria sangat praktis, dan Komponen Manfaat mencapai 86,00% dengan kriteria praktis. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dikatakan Praktis dengan rata-rata 85,71%, untuk pembelajaran informatika siswa kelas X SMA N 1 Pancung Soal.

3.3. Uji Efektifitas

Tabel 8. Data Hasil Efektifitas

No	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1	9 Siswa	30,33%	Sangat Efektif
2	17 Siswa	57,00%	Efektif
3	4 Siswa	13,33%	Cukup Efektif
Jumlah	30 Siswa	100%	

Pengolahan data distribusi frekuensi efektivitas dapat dilihat bagaimana tingkat pencapaian efektivitas pada perhitungan jarak atau rentang (R) yaitu berjarak 30 range, jumlah kelas (K) yaitu 6, dan panjang kelas interval yaitu 5. Sebanyak 5 siswa berada pada rentang 70-74 dengan persentase 16,67%, 3 siswa berada pada rentang 75-79 dengan persentase 10,00%, 7 siswa berada pada rentang 80-84 dengan persentase 23,00%, 3 siswa berada pada rentang 85-89 dengan persentase 10,00%, 5 siswa berada pada rentang 90-94 dengan persentase 17,00%, kemudian 7 siswa berada pada rentang 95-100 dengan persentase 23,33%.



Gambar 7. Grafik Efektifitas

3.4. Pembahasan

Penerapan model research and development (R&D) mendasari pengembangan media pembelajaran *google sites*. Melibatkan lima tahapan, mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran ini dirancang dan dibuat dengan tujuan mempermudah proses belajar mengajar bagi siswa dan guru di kelas. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, media pembelajaran *google sites* berfungsi dalam menjembatani informasi dari pendidik ke peserta didik, dengan penggunaan teknologi. Media pembelajaran virtual laboratorium ini, dirancang dengan tampilan yang menunjang kebutuhan siswa, antarmuka yang sangat mudah dan nyaman digunakan. Desain visual yang menarik di setiap halaman bertujuan membuat pengguna media betah dan fokus dalam belajar.

3.4. Kelayakan Produk

Kelayakan produk media pembelajaran *google sites* telah dikonfirmasi memenuhi standar kelayakan. Uji validitas oleh tiga validator menunjukkan hasil rata-rata 89,33%, diinterpretasikan dengan membuktikan bahwa produk ini Sangat Valid untuk mata pelajaran informatika siswa kelas di SMA N 1 Pancung Soal pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Secara keseluruhan, bahwa media pembelajaran *google sites* menunjukkan tingkat kepraktisan yang diinterpretasikan Praktis, mencapai persentase 85,71% dalam uji kepraktisan. Berdasarkan hasil penelitian uji keefektifan diperoleh persentase sebesar 87,53% terhadap media pembelajaran *google sites*. Persentase tersebut diinterpretasikan ke dalam kategori Sangat Efektif. Dengan demikian, media pembelajaran *google sites* yang dirancang ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMA N 1 Pancung Soal Pada Semester Ganjil 2025/2026

4. SIMPULAN

Perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif *google sites* mengikuti prosedur dan pengembangan (Research and Development) Sugiyono (2016). Berdasarkan deskripsi, analisis data, dan pengembangan media pembelajaran interaktif *google sites* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibuat kreatif dan inovatif agar dapat membantu keterbatasan media pembelajaran di Kelas X SMA N 1 Pancung Soal.
- b. Hasil Validitas melalui penilaian uji validator terhadap produk media pembelajaran interaktif sebesar 89,33% dengan kriteria sangat valid, Praktikalitas media pembelajaran media pembelajaran interaktif *google sites* adalah sebesar 85,71% sehingga tingkat praktikalitasnya dapat di hitung praktis, dan Efektivitas media pembelajaran interaktif *google sites* adalah sebesar 87,07% sehingga dapat di hitung sangat efektif, dapat dapat disimpulkan bahwa produk ini dapat digunakan pada Mata Pelajaran Informatika

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Ismawati, I., & Catur Wulansari, E. (n.d.). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. In *Ainara Journal* (Vol. 5, Issue 1)
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, Vol 12(1), 69–77, 2023
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. In *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan* (Issue 021), 2022
- Cahaya Jenra, Wening Patmi Rahayu & Ery Tri Djatmika Rudijanto Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi Kelas XI BDP SMK Islam Batu)
- Dewi Lutfiah . Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Ngaglik 01 Batu. Vol.2 No 1 Hal 93-118, 2023
- Faturrokhman, R. Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *JIP*, Vol 2(4), 713–721, 2024
- Hasnaa S A and Sahronih S. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa *Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*. Vol 3, 21–7, 2022
- Hasan, Misnah, Mutawakkil, & Ardana, K. Pemanfaatan Web Based Learning Terhadap Hasil Belajar Sejarah Bagi Siswa di SMA Negeri 2 Palu. Vol 11(1), 30–37, 2023
- Husniyah, Ririn dkk. Pengembangan Website Menggunakan Google Sites Materi Produksi Pada Pertumbuhan dan Hewan Untuk SMP/MTs Pada Masa Pandemi Covid 19. *Education Journal : Journal Education Research and Development*. Vol. 6 no. 1, hal 47-58, 2022
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 *Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic*) *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*. Vol 2(2), 1–5, 2021
- M Eko Yolanda Saputra & Hansi Effendi. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Pada Mata Pembelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI TITL Di SMK N 2 Payakumbuh. *Jurnal of mutltidictsiplinary Research Development* Vol 3 No 2 hal (47-53), 2021
- Maharani, D. A. P., Zulaihah, U. H., Romaniah, A. K., & Jaslina, N. Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 2, 242–252, 2024
- Menrisal, M., Rezi, F., & Rahmadhani, P. Pengembangan E-Learning Menggunakan PHP Native pada SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “Yptk” Padang*, Vol 9(1), 25- 30, 2022
- Mukti W M, N Y B P and Anggraeni Z D. Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis *Jurnal Unej* Vol 5, 51–9, 2020
- Novialdi, MZ Z A and Thahir M 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru *Journal for Teachers and Learning* Vol 1, 25–33, 2020
- Nisa, E. M., Bahar, A., Purwidiani, N., & Romadhoni, I. F. *Jurnal Tata Boga Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene Di Smk Negeri 2 Ponorogo*. Vol 11(2), 2022

- Nur Z. Efektivitas Pembelajaran Pasca Pandemi covid-19 di MTs Negeri 1 Makassar Educandum. Vol 8, 121–8, 2022
- Popi Radyuli & N Khairani Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMK SMAK Padang) Jurnal pendidikan Dan Teknologi Informasi Vol 6(1), 55-65, 2019
- Purwanto. Evaluasi Hasil Belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2010
- Purba H S, Drajat M and Mahardika A I. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas Ix Dengan Metode Drill And Practice *EDUMAT: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 9 131–46, 2021
- Ruwaidah, R. Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Materi Operasi Dasar Komputer di SMAN 4 Kota Bima Kelas X MIPA 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), Vol 1(2), 177–189, 2021
- Sevtia, Al Fiyatoen et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA”. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Vol. 7 no. 3 , hal. 1167–1173, 2022
- Shabrina A and Diani R. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course Dengan Model Inkuiri Terbimbing Indonesian Journal of Science and Mathematics Education Vol 02, 9–26, 2019
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R & D). Bandung: Alfabeta. 2016
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta, 2023
- Yuliatwati Yunus. Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Jurusan Teknik Audio Video Di SMK 1 Negeri Padang Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal pendidikan Dan Teknologi Informasi, Vol 5(1), 34-42, 2018
- Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I. METODE-METODE DALAM PEMBELAJARAN (Pengertian, Tujuan, Prinsip-Prinsip, Penentuan Metode, dan Efektivitas Penggunaan Ragam Metode Pembelajaran). Al-Abshor. Vol 1(3), 129-142, 2024
- Yunus, Y., & Fransisca, M. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol 7(2), 118–127, 2020
- Wulandari, S., & Zuhroh, N. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol 2(1), 87–101, 2023