

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITE PADA PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER KELAS VIII SMPN1 BUKITTINGGI

Anitia Syahri, Hari Antoni Musril, Husni Rahmiyati

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi,
SMP Negeri 1 Bukittinggi, Bukittinggi 26181, Indonesia
anitiasyahri01@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan materi teknologi informasi di SMP Negeri 1 Bukittinggi masih sebatas presentasi Power Point. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), banyak program perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif. Hasil survei awal penerapan pembelajaran sistem komputer di SMP Negeri 1 Bukittinggi menunjukkan bahwa tidak ada guru yang menggunakan materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Google Site*. Sarana dan prasarana IT seperti komputer, LCD proyektor dan internet di SMP Negeri 1 Bukittinggi tersedia namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dapat membantunya memahami isi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan pembelajaran interaktif yang bernilai, praktis dan efektif untuk membantu peserta didik menguasai mata pelajaran sistem komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D (mengidentifikasi, merancang, mengembangkan dan menyebarkan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mempunyai nilai berdasarkan penilaian autentikator pada setiap aspeknya. Media pembelajaran interaktif dianggap praktis berdasarkan pengamatan dan umpan balik guru dan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Google Site*, Media Pembelajaran Interaktif, Sistem Komputer.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi ibaratkan pedang yang mampu menembus segala aspek kehidupan tanpa terkecuali pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan, untuk itu pendidikan harus selalu mengalami perbaikan untuk menciptakan kualitas yang lebih baik dari sebelumnya[1].

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat mendorong upaya untuk menciptakan cara baru untuk menggunakan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, penggunaan dan pemanfaatan teknologi di dalam kelas sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari di era globalisasi sekarang ini. salah satunya unsur penting pendidikan dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti arus perkembangan teknologi adalah media pembelajaran[2].

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi untuk memperlancar penyampaian informasi, selain itu juga dapat mendorong atau memotivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat maka kualitas pembelajaran dan pendidikan dapat ditingkatkan[4].

Melihat fenomena pendidikan saat ini, banyak peserta didik yang merasa bosan setelah belajar sehingga menyebabkan minat belajar berkurang. Hal ini dikarenakan banyak guru yang mengajar dengan menggunakan media yang sama dan cenderung monoton[6]. Jika guru memanfaatkan perkembangan teknologi, mereka dapat mengubah materi pembelajaran untuk membangkitkan minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran tersebut.

Dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas, diperlukan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan cara ini peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam[7].

Penelitian yang dilakukan oleh Novita, 2020 menyatakan bahwa pembelajaran sistem komputer dengan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan konsep sistem komputer [8]. Kemudian, hasil penelitian Suwardi, 2019 mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti efektif dan mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif [9].

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru informatika kelas VIII SMPN 1 Bukittinggi yang bernama Husni Rahmiyati, S.Kom, M.Pd pada

tanggal 30 September 2023 diketahui bahwa proses pembelajaran berpedoman pada buku paket yang menyebabkan peserta didik sulit memahami materi dan kurang berminat mengikuti pembelajaran dengan media yang kurang menarik, sehingga hal tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan ketika peserta didik kelas VIII kurang aktif mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi sehingga proses pembelajaran informatika dapat menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis *google site* menjadi solusi yang dibutuhkan. Penulis tertarik menggunakan media *google site* yang bertujuan agar peserta didik dapat memilih cara belajar dengan membaca ataupun menonton, hal ini dikarenakan cara pemahaman dan belajar tiap peserta didik berbeda.

Selain itu, penulis berharap media pembelajaran interaktif yang dirancang dapat meningkat hasil belajar peserta didik karena selain di akses di sekolah, peserta didik juga dapat mengakses kembali di rumah untuk mengulang pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *google site* yang dirancang memiliki beberapa menu pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik dengan bantuan internet dan media untuk mengaksesnya seperti *handphone*, *laptop*, dan komputer.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran Interaktif

Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan[10]. Media dapat dianggap sebagai alat bantu pembelajaran apabila media tersebut menyampaikan pesan-pesan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan teknologi yang menyampaikan pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran[11]. Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat atau benda yang dimaksudkan untuk mempelancar proses pembelajaran yang menyampaikan pesan atau informasi terkait materi yang datanya disajikan interaktif kepada pengguna[12].

2.2. Pembelajaran Sistem Komputer

Pembelajaran sistem komputer adalah proses memahami, mempelajari, dan menguasai berbagai aspek yang terkait dengan komputer serta kumpulan perangkat komputasi yang saling terhubung dan berinteraksi satu sama lain, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak untuk melakukan tugas tertentu[8]. Pembelajaran sistem komputer dapat mencakup berbagai tingkat pemahaman, mulai dari penggunaan dasar komputer untuk tujuan sehari-hari

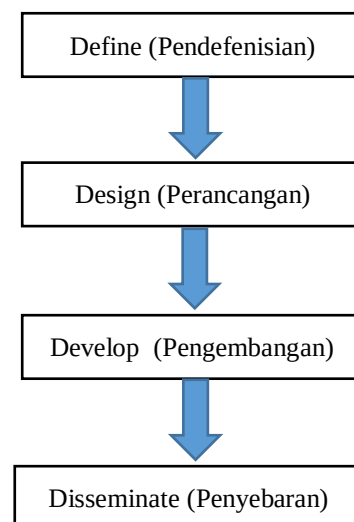
hingga pemahaman mendalam tentang desain perangkat keras dan perangkat lunak/

2.3. Google Site

Google menawarkan layanan pembuatan situs web yang disebut *google sites*. *Google site* merupakan media pembelajaran yang berkembang pada abad 21 dan menjadi inovasi teknologi. *Google site* adalah fasilitator yang menunjukkan fungsional sebuah website dengan kunjungan, situs web dikelola dengan tampilan berisi teks dan video. Bahasa pemrograman yang tidak diperlukan sehingga menjadikan pengguna dapat dengan mudah melakukan akses kontrol hanya dengan menggunakan *drag* dan *drop* [13].

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Research and Development(RND)* yang mengacu terhadap model 4D dengan tahapan[14]:



Membuat situs web pembelajaran *google site* dan perancangan alat penelitian adalah tugas dari tahap perencanaan. Selama tahap perancangan, tugas-tugas termasuk menentukan kualitas media pembelajaran dan instrumen penelitian serta melaksanakan pengujian media pembelajaran interaktif dan instrumen penelitian. Kegiatan pelaksanaannya meliputi pemberian pre-test, penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *google site*, penyediaan post-test, dan analisis data untuk menginterpretasikan hasilnya.

Pada tahap dissemination media pembelajaran, kegiatan dalam menyebarkan media yang telah diuji valid, praktis, dan efektif. peserta didik kelas VIII A, B, dan C SMPN 1 Bukittinggi adalah subjek uji coba di luar topik penelitian. Tujuan dilakukannya pengujian produk ini adalah untuk mengumpulkan data kualitas pembelajaran agar memenuhi standar kompetensi serta untuk mengetahui bagaimana

peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket uji praktek media pembelajaran interaktif yang diberikan oleh guru dan peserta didik serta hasil validasi media pembelajaran interaktif yang diberikan oleh validator. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif, yang menunjukkan bahwa pengguna media pembelajaran interaktif memiliki validitas, praktisitas, dan efektivitas dalam mata pelajaran sistem komputer.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi yang dilaksanakan di SMPN 1 Bukittinggi pada pembelajaran sistem komputer menunjukkan bahwa pemasalahan dalam menjadikan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu diatasi. Media atau sarana belajar mandiri di era sekarang ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Hal ini diperlukan untuk memperoleh kualitas manusia yang tidak hanya bergantung pada transmisi pengetahuan yang secara verbal, baik yang keduanya saat ini dipraktikkan di sekolah dan lembaga pendidikan non-formal. wawancara dilakukan dengan guru informatika mengenai topik yang berkaitan dengan sistem komputer. Media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami pada materi sistem komputer.

Hasil dari media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik, maka dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami topik-topik yang berkaitan dengan pembelajaran sistem komputer. Khususnya pada semester I. Media pembelajaran interaktif ini juga dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

Tahap perancangan diawali dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang terkandung dalam topik mata pelajaran sistem komputer, kemudian merancang dan menyusunnya menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif. Perancangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan mengidentifikasi keterampilan inti yang akan dirancang, landasan teori, penilaian soal dan jawaban, daftar rujukan atau referensi, konsultasi. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan *google site* yang dikemas dalam bentuk *website* yang dijalankan dengan bantuan internet di komputer, handphone, dan laptop. Hasil media pembelajaran interaktif tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu Utama, merupakan menu yang berisi perintah untuk masuk ke materi pembelajaran sistem komputer dengan cara menekan tombol start.



Gambar 2. Tampilan Menu Home

Tampilan Menu Home, merupakan menu yang didalamnya terdapat beberapa menu pembelajaran sistem komputer, yaitu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, materi, video, quiz, umpan balik, petunjuk, dan profil.



Gambar 3. Tampilan Menu Capaian Pembelajaran

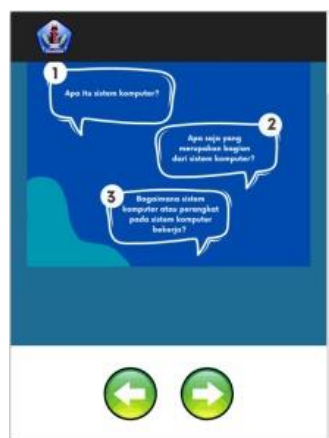
Tampilan Menu Capaian Pembelajaran, merupakan menu yang berisikan capaian

pembelajaran sistem komputer yang diharapkan dapat terlaksana.



Gambar 4. Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran

Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran, merupakan menu yang berisi tujuan yang ingin diperoleh dari pembelajaran sistem komputer.



Gambar 5. Tampilan Menu Pertanyaan Pemantik

Tampilan Menu Pertanyaan Pemantik, merupakan menu yang berisikan beberapa pertanyaan yang akan memantik berpikir peserta didik dalam pembelajaran sistem komputer.



Gambar 6. Tampilan Menu Materi

Tampilan Menu Materi, merupakan menu yang didalamnya memuat materi pembelajaran sistem komputer



Gambar 7. Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan Menu Petunjuk, merupakan menu yang berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran sistem komputer dan penjelasan fungsi serta kegunaan tombol menu.



Gambar 8. Tampilan Menu Video

Tampilan Menu Video, merupakan menu yang berisi video terkait pembelajaran sistem komputer



Gambar 8. Tampilan Menu Assesment

Tampilan Menu Assesment, merupakan menu yang memuat kuiz atau penilaian untuk menguji pemahaman peserta didik terkait pembelajaran sistem komputer.



Gambar 10. Tampilan Menu Umpan Balik

Tampilan Menu Umpan Balik, merupakan menu yang berisi evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran sistem komputer.



Gambar 11. Tampilan Menu Profil

Tampilan Menu Profil, merupakan menu yang memuat biodata dari perancang media pembelajaran sistem komputer.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sistem komputer diuji dengan dua cara, yaitu dengan menguji kinerja KKM secara klasikal dan dengan cara menghitung uji *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan hasil uji coba *t* berpasangan.

Tabel 1. Hasil Analisis Efektivitas Berdasarkan KKM

No	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	<75	5	11,50%
2	≥75	83	88,50%
Jumlah		88	100%

Media pembelajaran interaktif disebarkan kepada peserta didik kelas VIII A, B, dan C SMPN 1 Bukittinggi. Tahap penyebaran dilakukan untuk mengetahui terlaksananya penggunaan buku peserta didik konstruktivisme dengan melihat melalui

penelaahan aktivitas belajar peserta didik selama menggunakan buku peserta didik konstruktivisme dalam proses belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar peserta didik.

Tabel 2. Hasil Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek Penilaian	Presentase
1	Tidak ribut	75,9%
2	Mengikuti pelajaran	100%
3	Mendengarkan penjelasan guru	77,9%
4	Memperhatikan tampilan media	85,5%
5	Berdiskusi dengan teman	77,8%
6	merespon pertanyaan guru dan siswa	85,5%
7	Menyimpulkan materi pembelajaran	88,9%
Rata-rata		84,5%

Perancangan buku peserta didik perlu melalui tahap validasi yang akan ditugaskan kepada validator, uji praktikalitas untuk melihat tanggapan peserta didik dan kemudian uji efektivitas. keahlian media berfokus pada media dan materi dari media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil analisis validitas diketahui bahwa media pembelajaran interaktif materi tentang sistem komputer valid dengan nilai Aiken's V sebesar 0,90 dengan kategori validasi autentifikasi materi sebesar 0,81. Hal ini sejalan dengan Sugiyono(2018) yang mengemukakan bahwa validasi produk dapat dilakukan oleh pakar atau ahli yang berpengalaman untuk mengevaluasi kelebihan atau kekurangan produk[15].

Data kepraktisan media pembelajaran interaktif diperoleh dari angket yang diisi oleh guru/praktisi dan hasil evaluasi diperoleh dari angket tanggapan guru terhadap kepraktisan media, nyaman untuk pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif sebesar 93%, dimana kategori kepraktisan adalah sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran interaktif yang didesain kepraktisan digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sistem komputer untuk peserta didik kelas VIII, genre praktik sangat tinggi. Materi pembelajaran yang dirancang dapat dianggap efektif dalam dua cara, yaitu dengan memodifikasi ketuntasan klasikal dengan 86% peserta didik mencapai KKM dan dengan melakukan analisis uji data dicocokkan antara data pre-test dan post-test.

Dari hasil analisis diketahui jumlah peserta didik yang mendapat nilai KKM sebanyak 85, dengan nilai rata-rata 88,50. Hasil analisis uji-t data berpasangan antara hasil pre-test dan post-test diperoleh nilai t-hitung sebesar 7,94 karena nilai t-nilai lebih besar dari t-tabel yaitu 1,709 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.

Berdasarkan hasil kedua analisis tersebut terlihat bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan untuk pembelajaran sistem komputer Kelas VIII. Salah satu kriteria penilaian efektivitas ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dianggap tuntas apabila minimal 85% peserta didik mencapai KKM untuk meningkatkan hasil belajar.

Hal ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Liza Efriyanti (2022) didapatkan bahwa hasil pengujian analisis validitas produk oleh empat validator menunjukkan validitas produk sebesar dengan menggunakan rumus statistik Aiken's V yaitu sebesar 0,92 dengan kriteria validitas kata dilihat dari validitas isi, desain pembelajaran, format, dan aspek kebahasaan. Namun juga mempunyai kritik dan saran dari validator mengenai materi pembelajaran yang perlu penulis perbaiki agar semakin lengkap. Uji praktikalitas 8 orang diuji oleh orang yang melakukan uji praktikalitas produk dengan nilai 0,99, sehingga perancangan materi pembelajaran matematika menggunakan Google Sites yang penulis rancang sangat praktis, internasional. Pengujian keefektifan alat bantu pembelajaran ini dilakukan berdasarkan tabel keefektifan produk untuk guru mata pelajaran 3 tik dan 5 siswa SMA Negeri 1 Junjung Sirih dengan nilai kinerja akhir sama yaitu 0,99, tipe sangat efektif[16].

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Suwardi (2019) dengan hasil uji validasi ahli materi 98%, ahli komunikasi 60% dan siswa 93%. Distribusi rata-rata pretest adalah 55,83 dan posttest adalah 87,63. Berdasarkan peningkatan skor rata-rata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa[9]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Salsabila,dkk (2022) Berdasarkan penelitian dan diskusi tentang media pembelajaran interaktif berbasis web yang digunakan oleh Google Sites pada materi segitiga dan segi empat, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi mendapatkan skor persentase sebesar 80% (Layak), ahli media mendapatkan skor persentase sebesar 85% dalam kategori (Sangat Layak), ahli pendidikan mendapatkan skor persentase sebesar 81% dalam kategori (Sangat Layak), dan respons siswa 80%(layak). Angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *google site* layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa[17].

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sistem komputer dengan menggunakan media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan kemampuan penguasaan konsep sistem komputer ditinjau dari kelengkapan hasil belajar dan meningkatkan prestasi akademik peserta didik yang tinggi. Pada penelitian ini ditemukan bahwa prestasi akademik peserta didik meningkat dari hasil pre-test ke hasil post-test. Media pembelajaran interaktif yang diperoleh dalam pembelajaran sistem komputer merupakan media alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validitas desain bahan pembelajaran yang dinilai oleh validator berbagai penelitian, dimana aspek perangkat keras dan desain

bahan pembelajaran dilaporkan mempunyai nilai kesamaan, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. L. G. Sulistyawati, I. M. Suarjana, and C. I. M. Wibawa, "Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan konseling*, vol. 4, no. 4, p. 899, 2022.
- [2] R. Saputra, Y. N. Diandita, and H. M. Zulfiati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 2, pp. 3327–3338, 2023.
- [3] D. Tarigan and S. Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 187–200, 2015.
- [4] S. Dewi, F. A. Rohmah, L. C. Anggraeni, and R. D. Ristanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Slides guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Ris. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 181, 2023.
- [5] A. F. Sevtia, M. Taufik, and A. Doyan, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 3, pp. 1167–1173, 2022.
- [6] N. Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 1, pp. 72–81, 2023.
- [7] S. Nofri Yanti, Z. Sesmiarni, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3 Di Mtsn 6 Agam," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 687–692, 2023.
- [8] R. Novita and S. H. Zuhri, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK," *Inform. Sains dan Teknol. Univ. Labuhanbatu*, vol. 8, no. 1, pp. 36–44, 2020.
- [9] L. K. Suwardi, A. D. Herlambang, and T. Afrianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Malang dengan Model Pengembangan 4D," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, p. 7404, 2019.
- [10] Suparman Arif, Muhammad Basri, Maskun, Sumargono, Aprilia Triaristina, and Yustina Sri Ekwandari, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasioanal Berbasis Ispring

- Suite,” *Buguh J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 31–39, 2022.
- [11] Rusman, “Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21,” Bandung: Alfabeta, 2013.
- [12] Rahma and Nurhayati, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika,” *Edukasi Mat dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 38–41, 2021.
- [13] Y. M., Pubian and H. Herpratiwi, “Penggunaan Media Google Site dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 11, pp. 163–172, 2022.
- [14] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2014.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [16] L. Efritanti, Supriadi, H. Musril, Antoni, and S. Dewi, Maria, “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIK KELAS XI MENGGUNAKAN GOOGLE SITES DI SMA NEGERI 1 JUNJUNG SIRIH,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 164–175, 2022.
- [17] N. Khair, R. Sarah, F. Iskandar, and R. Sukmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Materi Segitiga Dan Segiempat,” *Semin. Nas. Pendidik. Mat. UMT*, no. 22, pp. 201–209, 2022.