LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika
p-ISSN : 2620 - 6447
e-ISSN : 2620 - 6455

KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GOOGLE SITES* BERORIENTASI PADA HASIL BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA

Wahyu Hidayatillah[1)], Endah Tri Wisudaningsih[2)], Loviga Denny Pratama[3)]
[1,2,3)] Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Indonesia
Email: ay.wahyu16@gmail.com

ABSTRACT

The objective of the research is to describe the practicality of interactive learning media based on google sites oriented to student learning outcomes and interest in learning mathematics that has been developed. The research method used in this study is a qualitative descriptive research method with the research sampel is a mathematics teacher, 5 students of grade 8 of SMPN 1 Pajarakan for small group test and 30 students of grade 8 of SMP Zainul Hasan 1 Genggong as the subject of the main field test. Data collection techniques were obtained from the distribution of teacher and student questionnaires which were then analyzed qualitatively by collecting quantitative data into qualitative ones. The results of the practicality test obtained a score of 94 on the teacher research in very good category. While the result of the students' practicality test for small group test obtained a score of 79 in good category and for the main field test obtained a score of 77,4 in good category.
Keywords : Practicality Test, Google sites, Interactive Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* berorientasi pada hasil belajar dan minat belajar siswa yang telah dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan sampel penelitian adalah seorang guru matematika, 5 siswa kelas VIII SMPN 1 Pajarakan untuk uji skala terbatas dan 30 siswa kelas VIII SMP Zainul Hasan 1 Genggong sebagai subjek uji coba lapangan utama. Teknik pengumpulan data diperoleh dari penyebaran angket penilaian guru dan siswa yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif dengan mengkonversi skor kuantitatif menjadi data kualitatif. Hasil dari uji kepraktisan diperoleh skor 94 pada penilaian guru dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji kepraktisan siswa skala terbatas didapatkan skor 79 dalam kategori baik dan untuk uji lapangan utama memperoleh skor 77,4 dengan kategori baik.
Kata Kunci : Uji Kepraktisan, *Google sites*, Media Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat hingga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang dimaksud ialah dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan IPTEK metode pendidikan mulai berubah dari konvensional menjadi lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran (Pratama et al., 2020). Hal ini juga telah diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 yang menyebutkan bahwa salah satu prinsip dalam pembelajaran ialah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru terdapat salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki guru yakni "memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik". Dengan kata lain, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan ialah internet (Hafidz et al., 2019).

Berdasarkan data yang dilansir dari *Internet World Stats* Indonesia menempati posisi keempat dari 20 negara pengguna internet tertinggi dengan jumlah pengguna internet sebanyak 171 juta di tahun 2019 (Internet World Stats, 2019). Kemudian pada tahun 2021 pengguna internet meningkat 11% dari tahun sebelumnya, yaitu dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta pengguna (Kominfo, 2021). Tingginya popularitas internet menjadi hal yang perlu dimanfaatkan dengan baik oleh guru (Lestari et al., 2020). Sehingga internet dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah.

Sejauh ini, pembelajaran di Indonesia masih kerap mengalami kendala terutama pembelajaran matematika. Matematika adalah salah satu pelajaran yang ada mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Matematika dikenal dengan pelajaran abstrak sehingga banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak disukai (Hadiprasetyo et al., 2020). Hal ini dapat ditinjau dari nilai Programme for Internationl Student Assessment (PISA). PISA merupakan sistem ujian yang diinisasi oleh Organisation for Economic

Cooperation and Development (OECD) yang digunakan untuk menguji kemampuan akademis siswa secara rata-rata di setiap negara. Nilai PISA 2018 yang diterbitkan pada bulan Maret 2019 lalu menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih sangat tertinggal dan bahkan menurun dari tahun sebelumnya (Kemendikbud, 2019). Sementara itu, pada pengukuran The Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) pada tahun 2015 lalu menunjukkan bahwa prestasi siswa Indonesia bidang matematika mendapat peringkat 46 dari 51 negara dengan skor 397 (Mubarokah & Masrukan, 2021). Dari dua pengukuran internasional yang telah dipaparkan mengindikasi bahwa hasil belajar matematika siswa dalam segi kognitif masih rendah.

Selain aspek kognitif ada juga aspek afektif yang perlu diperhatikan oleh pengajar. Salah satu aspek afektif yang berperan besar dalam mendorong keinginan siswa untuk belajar ialah minat belajar. Dapat dikatakan jika individu berminat dengan sesuatu maka ia akan melakukan aktivitas tersebut dengan baik begitupun sebaliknya. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran matematika. Dengan menumbuhkan minat belajar terhadap matematika maka seseorang telah satu langkah lebih dekat dengan kesuksesan dalam belajar matematika. Bisa disimpulkan bahwa minat belajar berperan penting dalam memengaruhi kemampuan matematik siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi pra penelitian di SMP Plus Zainul Hasan, terlihat bahwa minat siswa untuk belajar matematika masih sangat minim. Hal ini diperjelas saat wawancara dengan ibu Tutik selaku guru mata pelajaran matematika. Ibu Tutik mengungkapkan bahwa minat belajar matematika masih rendah karena siswa menganggap materi matematika susah. Di sisi lain, berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif antara minat belajar dengan hasil belajar (Aprijal et al., 2020).

Salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak mengalami perkembangan dan kurang berminat dalam belajar matematika ialah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Pengertian media disimpulkan oleh Wibawanto (2017) bahwa, “media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberi materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan”. Media pembelajaran yang sesuai dengan era revolusi industri 4.0 yakni media yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan dan

pelaksanaannya seperti *web* (*e-learning*). Pembelajaran berbasis *web* yang populer dengan sebutan *Web-Based Education* atau kadang disebut *e-learning* (*electronic learning*) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan (Hilir, 2021) *Google sites* adalah salah satu produk dari google yang bisa digunakan oleh siapapun untuk membuat *website*. Mudahnya proses pembuatan dan pengelolaan membuat *google sites* menjadi media rekomendasi yang mulai dikembangkan oleh pendidik. Dengan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* berorientasi pada hasil belajar dan minat belajar matematika siswa. Sehingga tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* berorientasi pada hasil belajar dan minat belajar siswa yang telah dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualiatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti suatu objek dalam kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2019). Fokus penelitian ini ialah untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran interaktif berupa *google sites* berorientasi pada hasil belajar dan minat belajar matematika siswa. Sebelum dilakukan uji kepraktisan media telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Sampel dari penelitian adalah guru dan siswa. Dimana subjek siswa dibagi menjadi 2 subjek yakni subjek uji coba skala terbatas dan subjek uji coba lapangan utama. Subjek uji coba skala terbatas adalah 5 siswa kelas VIII SMPN 1 Pajarakan sedangkan subjek uji coba lapangan utama adalah 30 siswa kelas VIII A SMP Zainul Hasan 1 Genggong.

Tabel 1. Kriteria konversi data kuantitatif ke data kualitatif

Interval	**Kriteria**
$X > Mi + 1{,}8\ Sbi$	Sangat baik
$Mi + 0{,}6\ Sbi < X \leq Mi + 1{,}8\ Sbi$	Baik
$Mi - 0{,}6\ Sbi < X \leq Mi + 0{,}6\ Sbi$	Cukup baik
$Mi - 1{,}8\ Sbi < X \leq Mi - 0{,}6\ Sbi$	Tidak baik
$X \leq Mi - 1{,}5\ Sbi$	Sangat kurang baik

Keterangan:

Mi = Rata-rata skor ideal = 1/2 (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Sbi = Simpangan baku ideal = 1/6 (skor maksimum ideal-skor minimum ideal)

X = Skor total

Sumber : (Sukardjo, 2008)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik non-tes, yakni dengan memberikan angket penilaian guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Angket kepraktisan yang diberikan menggunakan skala Likert disertai dengan kolom saran. Penentuan skor dalam penilaian angket dibuat dalam 5 skala, yaitu: nilai 1 (tidak baik), nilai 2 (kurang baik), nilai 3 (cukup baik), nilai 4 (baik), dan nilai 5 (sangat baik). Data selanjutnya dianalisis secara statistika deskriptif kualitatif. Hasil instrumen yang berupa skor diubah menjadi data kualitatif dengan acuan pada Tabel 1.

Angket yang diberikan kepada guru dan siswa memiliki 20 item pernyataan. Sehingga didapatkan nilai Mi = 60 dan Sbi = 13,3. Untuk tabel kategori kepraktisan produk dapat dilihat pada Tabel 2. Selanjutnya dilakukan analisis kepraktisan sesuai dengan tabel kategori kepraktisan produk. Dimana media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila skor yang diberikan guru dan siswa minimal berada pada kategori “Baik”.

Tabel 2. Kategori kepraktisan produk

Interval	**Kategori**
$X > 83{,}94$	Sangat baik
$67{,}98 < X \leq 83{,}94$	Baik
$52{,}02 < X \leq 67{,}98$	Cukup baik
$36{,}06 < X \leq 52{,}02$	Tidak baik
$X \leq 36{,}06$	Sangat tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kepraktisan dalam penelitian ini didapat dari penilaian 1 orang guru matematika, 5 siswa pada uji skala terbatas dan 30 siswa pada uji lapangan utama.

Angket yang dibagikan pada guru didasarkan pada beberapa komponen yakni kemenarikan media, kemenarikan penyajian materi, kemudahan dalam mengoperasikan media, kemudahan memahami alur pembelajaran, kesesuaian materi dengan tingkat berpikir siswa, ketepatan dan akurasi materi, ketepatan isi dengan minat belajar serta ketepatan dan akurasi soal. Komponen tersebut sesuai dengan tujuan dari uji kepraktisan yaitu untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media. Adapun tanggapan guru matematika dalam pengembangan media *google sites* ini disajikan dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil uji kepraktisan oleh guru

Indikator	**Butir Penilaian**	**No**	**Total Skor Penilaian**
Aspek 1. Menarik			
Kemenarikan tampilan	Tampilan *google sites* menarik sebagai media pembelajaran	1	5
	Gambar dan teks menarik	2	5
	Tata letak/*layout* menarik	3	5
	Soal yang disajikan dalam quiz menarik	4	4
Kemenarikan penyajian materi	Desain bahan ajar dalam penyajian materi menarik sehingga memengaruhi pemahaman siswa	5	5
	Video pembelajaran dalam penyajian materi menarik	6	4
Aspek 2. Mudah digunakan			
Kemudahan mengoperasikan	Pilihan menu dalam *google sites* yang dikembangkan membingungkan	7	4
	Proses penggunaan *google sites* tidak menyulitkan	8	5
	Tidak ada hambatan yang berarti ketika menggunakan *google sites* di kelas	9	5
	Google sites mudah digunakan secara mandiri	10	5
Kemudahan memahami alur	Alur pembelajaran dalam media ini membingungkan	11	5

	Alur pembelajaran mudah dipahami sesuai RPP yang ada pada *google sites*	12	5
Aspek 3. Kualitas Isi			
Kesesuaian materi dengan tingkat berpikir siswa	Materi dalam media *google sites* sesuai dengan tingkat berpikir siswa	13	5
	Materi yang disajikan sistematis	14	5
	Penyajian materi akan membuat siswa bingung	15	5
	Materi yang disajikan mudah dipahami siswa	16	4
Ketepatan dan akurasi materi	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013	17	5
	Tingkat kesukaran materi dalam *google sites* sesuai untuk siswa SMP	18	4
Ketepatan isi dengan minat belajar	Minat belajar yang ingin ditingkatkan terealisasi dengan *google sites*	19	5
Ketepatan dan akurasi soal	Soal latihan dalam *google sites* sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013	20	4
Total			**94**

Berdasarkan hasil penilaian guru matematika diperoleh skor 94. Guru dominan memberikan nilai 4 atau 5 sehingga didapat rata-rata yang diberikan guru yaitu 4,7. Dengan nilai yang tinggi tersebut media berada dalam kategori sangat baik atau bisa dikatakan sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa menurut guru media *google sites* dapat memudahkan pembelajaran di sekolah. Pendapat ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Saputra & Effendi, 2021) yang mendapat hasil kepraktisan sebesar 91,10% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya terkait penilaian kepraktisan siswa pada uji coba skala terbatas dilakukan terhadap 5 siswa dari SMPN 1 Pajarakan. Uji coba ini hanya dilakukan

dengan 2 kali pertemuan dengan pemberian angket pada pertemuan terakhir. Adapun hasil uji coba skala terbatas sebagaimana disajikan dalam abel 4 berikut ini.

Pada tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil respon siswa pada uji coba skala terbatas dikatakan praktis dengan skor 79 dan berada pada interval $67{,}98 < X \leq 83{,}94$. Kelima siswa yang menjadi subjek penelitian sepakat mengatakan jika *google sites* menarik dan memudahkan mereka untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, mereka memberikan nilai tertinggi untuk pernyataan jika *google sites* memudahkan siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja.

Tabel 4. Hasil uji kepraktisan siswa skala terbatas

Siswa	**Jumlah Skor**
1	78
2	79
3	83
4	76
5	79
Jumlah	395
Rata-Rata	79
Kategori	Baik

Tabel 5. Hasil uji kepraktisan skala lapangan utama

Siswa	Jumlah Skor	Siswa	Jumlah Skor
1	84	16	81
2	78	17	86
3	79	18	81
4	74	19	79
5	77	20	81
6	74	21	78
7	80	22	81
8	60	23	77
9	77	24	85
10	52	25	85
11	73	26	84
12	74	27	80
13	80	28	79
14	58	29	79
15	82	30	83
	Rata-rata		77,4
	Kategori		Baik

Pengguna atau pemakai perlu berpendapat bahwa media mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa sehingga media dapat dikatakan praktis (Irawan & Hakim, 2021). Oleh karenanya, perlu juga dilakukan tahap uji kepraktisan terhadap siswa dengan skala yang lebih luas atau uji lapangan utama. Uji ini dilakukan dengan subjek 30 siswa dari SMP Zainul Hasan 1 Genggong. Dari hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai yang diberikan siswa yaitu 77,4 dan menempati posisi interval kedua dalam kategori baik. Hal ini mengindikasi bahwa siswa dominan berpendapat media *google sites* praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian serupa dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh (Husniyah et al., 2022) dengan skor respon siswa sebesar 89,55% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, dari penelitian (Yuniar et al., 2021) didapat respon siswa pada uji kelompok kecil dan besar memperoleh nilai diatas 90% sehingga *google sites* sangat

praktis untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Hasil dari uji coba ini diperoleh skor total 77,4 dengan kategori baik (lihat Tabel 5).

Berdasarkan hasil yang didapatkan, *google sites* dirasa sangat cocok dalam pendidikan di era teknologi yang semakin canggih. Siswa tidak hanya monoton dengan apa yang didapat di sekolah, melalui situs-situs di google mereka mampu membuka wawasan yang luas bahkan hingga ke benua yang berbeda. Pengetahuan positif yang siswa dapatkan di *google sit*es mampu membuat siswa semakin pintar dan pintar dalam hal pelajaran. Tidak heran jika siswa yang mampu memanfaatkan *Google sites* dengan baik, maka hasil belajar yang diperoleh di sekolah lebih unggul (Thomas et al., 2022). Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *Google Sites* memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar.

SIMPULAN

Uji kepraktisan ini dilakukan dengan memberikan angket penilaian kepada guru dan siswa. Berdasarkan data dan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* praktis digunakan dalam pembelajaran disekolah. Dengan hasil respon guru sebesar 94 sehingga berada dalam kategori sangat baik, hasil angket respon siswa skala terbatas dan lapangan utama berada dalam kategori baik dengan masing-masing skor 79 dan 77,4. Hal ini menunjukkan guru dan siswa mudah dalam menggunakan *google sites* yang telah dikembangkan. Dengan ini diharapkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

REFERENSI

Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, *6*(1), 76–91. https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125

Hadiprasetyo, K., Exacta, A. P., & Maharani, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Selama Masa Darurat Covid-19 Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Ngadirojo Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, *6*(2), 6–12. https://doi.org/10.53565/pssa.v6i2.182

Hafidz, H., Suhernawati, N., & Addarquthni, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Kemampuan Matematis. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(1). https://doi.org/10.31537/laplace.v2i1.195

Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran* (Pertama). Penerbit Lakeisha.

Husniyah, R., Widiatsih, A., Fajarisman, Kunrozazi, & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan Website Menggunakan Google Sites Materi Produksi Pada Tumbuhan dan Hewan Untuk SMP/MTs Pada Masa Pandemi COVID 19. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, *6*(1), 47–58.

Internet World Stats. (2019). *Top 20 Countries - 2019 with the Highest Number of Internet Users*.

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(1), 91–100.

Kemendikbud. (2019). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*.

Kominfo. (2021). *Warganet Meningkat Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di Internet*.

Lestari, W., Pratama, L. D., & Hidayatillah, W. (2020). Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan Media Edutainment di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan* .

Lestari, W., Pratama, L. D., & Sulistiowati, L. (2021). EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN BERBASIS m-PBL DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, *3*(1). https://doi.org/10.30598/jumadikavol3iss1year2021page35-44

Mubarokah, A., & Masrukan, M. (2021). Analisis Asesmen Autentik dan Pembelajaran Matematika Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII MTs Negeri di Kabupaten Ngawi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, *4*, 80–86.

Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *9*(2). https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783

Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI TITL di SMK N 2 Payakumbuh. *Journal of Multidicsiplinary Research and Development*, *3*(4), 47–53.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan* (keempat). Penerbit Alfabeta.

Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Thomas, O., Simpun, S., & Yulinda, Y. (2022). The Effect of Using Google Sites as Learning Sources on Learning Outcomes of Students at SMK Negeri 4 Palangka Raya Academic Year 2021/2022. *... International Research and ...*, 91–102. https://www.bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/4231

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher. https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ

Yuniar, A. R., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis Google Site Custome Domain. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *6*(2), 360–368. https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2105