PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GOOGLE SITE PADA POKOK BAHASAN LINGKARAN KELAS VIII SMP

Dearly Desiyani[1*], Egi Adha Juniawan[2], Yusup Junaedi[3]
[1-3] Pendidikan Matematika FKIP Universitas La Tansa Mashiro, Rangkasbitung
E-mail: Dearly.desiyani35@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the suitability of Google Site as a learning media in junior high schools and to determine the response of teachers and students to Google Site-based learning media. This research method is Research and Development (R & D) development research, with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were students in class VIII F of Daar el Qolam Middle School for the 2022/2023 academic year. The assessment results based on the Google site-based learning material expert validation questionnaire obtained a percentage score of 80%, and the assessment results based on the Google site-based learning material media expert validation questionnaire obtained a percentage score of 73%, which means "Decent". The results of the teacher questionnaire obtained an average score of 91% which was in the "very appropriate" category, and the results of the student questionnaire obtained an average score of 86.8% which was in the "very appropriate" category. Based on these results, it can be concluded that Google site-based learning media on the topic of class VIII junior high school circles is suitable to be used as learning media in schools.*

Keywords: Development, Google site, Circle, Feasibility, Class VIII Middle School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan google site sebagai media pembelajaran di SMP dan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis google site. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R & D), dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII F SMP Daar el Qolam tahun ajaran 2022/2023. Hasil penilaian berdasarkan angket validasi ahli materi materi pembelajaran berbasis Google site diperoleh skor persentase 80%, dan hasil penialaian berdasarkan angket validasi ahli media materi pembelajaran berbasis Google site diperoleh skor persentase 73% yang berarti “Layak”. Hasil angket guru diperoleh skor rata-rata 91% yang berada pada kategori “sangat layak”, serta hasil angket peserta didik diperoleh skor rata-rata 86,8% yang berada pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Google site pada pada pokok bahasan lingkaran kelas VIII SMP layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: **Pengembangan, Google site, Lingkaran, Kelayakan, SMP Kelas VIII**

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan masa di mana semua aspek kehidupan sudah bersanding dengan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi khususnya digital semakin massif dan menjangkau hamper seluruh bidang, tak terkecuali bidang pendidikan (Yulianti, 2022). Kemajuan teknologi ialah bagian dari satu faktor yang menunjang pembaharuan dan teknologi begitu penting, terutama pada masyarakat Indonesia (Pratama, 2021). Hal ini membuat guru memiliki

kesempatan untuk merencanakan pembelajaran dengan versi terbaik dari yang sebelumnya. Melalui pendidikan, seseorang dituntut untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk terus berinovasi dan kreatif dalam bidang yang diampunya (Juniawan, 2020). Perkembangan IPTEK pada era ini meningkat begitu pesat, yang dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Hardianto, 2022). Teknologi yang semakin berkembang sudah memasuki dunia pendidikan.

Pendidikan adalah salah satu proses menggunakan tujuan untuk mengubah kepribadian atau tingkah laku seseorang ataupun kelompok (Krisnayudha, 2019). Menurut (Effendi, 2022) mengatakan bahwa pendidikan adalah proses meningkatkan perkembangan serta meningkatkan mutu diri agar tercapainya tujuan pendidikan. Definisi lain dari pendidikan ialah usaha yang dilakukan oleh Masyarakat dan pemerintah melalui pengajaran langsung di sekolah maupun pengajaran di luar sekolah (Putri, 2020)

Media adalah perantara atau penghubung, apabila dikaitkan dengan pembelajaran, maka media mempunyai peranan penting dalam pemrosesan informasi agar tercipta pengetahuan baru bagi peserta didik yaitu sebagai perantara atau sarana komunikasi antara guru dengan peserta didik (Ummah, 2021). Selain itu, metode pembelajaran matematika selama ini didominasi dengan media cetak (buku) maupun papan tulis, dan hanya sedikit pendidik yang menggunakan media pembelajaran, ini membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik (Aini, 2018). Media pembelajaran adalah merupakan faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya (Khairani, 2017). Maka dituntutnya untuk melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran (Maskur, 2017).

Pembelajaran matematika adalah sebuah mata pelajaran yang sering dianggap sulit untuk memahaminya, namun pada hakikatnya matematika merupakan ilmu struktur, kuantitas, dan perubahan (Kurniawan, 2021). Menurut Cornelius dalam Afrodita Munthe (2015) mengemukakan ada lima alasan perlunya belajar matematika, yaitu karena (1) sarana berfikir yang logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap budaya. Matematika merupakanilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, seerta mendasari perkembangan teknologi modern. Olehnya itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari- hari (Mashuri, 2019). Sebagaimana kita ketahui bahwa objek- objek matematika bersifat abstrak, hal demikian berpotensi akan memumnculkan berbagai kesulitan dalam mempelajarainya, terutama bagi peserta didik dikelas tingkat rendah, mengingat mereka pada umumnya belum mampu berfikir secara abstrak. Fakta demikian mendorong perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam berinteraksi dengan objek- objek matematika yang bersifat abstrak tersebut (Mashuri, 2019). Media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan dimana saja salah satunya adalah website.

Website adalah lokasi inti lembaran web yang saling terkait melalui pengunjungan halaman dengan menggunakan browser yang terhubung ke internet (Mardatila 2021). Website memiliki banyak jenis, diantaranya situs pendidikan, social media, berita, dan sebsgainya. Situs pembuatan website pun beragam, seperti wordpress, blogger, weebly, Google site, dan sebagainya. Namun dalam situs pendidikan Google site merupakan wadah website yang sangat praktis dan interaktif (Hardianto, 2022). Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar, salah satu media pembelajaran pada internet yang sangat cocok untuk dijadikan alternatif pilihan media pembelajaran jarak jauh yaitu media website berupa Google site (Jari, 2022). Google site menjadi tools yang menarik untuk dipelajari karena beberapa alasan, (1) Google site gratis, (2) Google site mudah dibuat, (3) Google site memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfatannya, (4) Google site menyediakan 100 MB penyimpanan online gratis, kelima, tentu saja searchable (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencarian google (Zulkarnain, 2020). Google site is one of the products provided by Google to create a site for free (Google site adalah salah satu produk dari perusahaan Google untuk mebuat website secara gratis) (Khasanah, 2021). Google site merupakan salah satu media website yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Ferismayanti, 2020). Kelebihan dari Google site adalah mudah mengakses informasi yang ingin dibutuhkan, google site juga dapat digunakan untuk pemula karena dapat diakses secara mudah, gratis dan tidak menggunakan bahasa pemrograman (Putri,2021)

Seperti yang telah diketahui,Google site merupakan media yang memiliki manfaat yang banyak, dan menjadi media website yang praktis untuk mendukung pembelajaran karena mudah diakses, gratis, dan tidak mengambil ruang yang besar di perangkat, namun, masih banyak SDM yang belum memanfaatkan media yang tersebut. Media pembelajaran berbasis website pula memiliki peran penting dalam menunjuang pembelajaran, namun masih minim digunakan dan diketahui. Pemilihan media menggunakan Google site dikarenakan fakta bahwa di SMP Daar el Qolam sudah memiliki fasilitas yang layak dan memadai dalam hal teknologi. Pemakaian media Google Site dengan tepat dan benar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan berpikir kritis peserta didik (Sevtia, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SMP Daar el Qolam terhadap guru mata pelajaran matematika yaitu ibu Maghfiroh Izza Maulani, S. Pd, beliau menemukan masalah ketika mereka tidak masuk kelas atau ada peserta didik tidak masuk kelas, yaitu tertinggal pelajaran dan hasilnya tidak maksimal di bab atau bahasan materi tersebut, hal tersebut menjadi beberapa kendala bagi guru maupun peserta didik. Menurut beliau, jika ada media yang menunjang dan terlaksana dengan baik akan sangat dibutuhkan guru, terlebih ketika ada guru yang tidak masuk kelas, guru tersebut bisa memberi link website yang telah dibuatnya ke guru pengganti, jadi anak anak tidak tertinggal pelajarannya. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa google site adalah media yang dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran, namun masih banyak yang belum menerapkan media tersebut karena alasan tidak semua pengajar dapat menggunakan media yang telah tersedia. Adapun menurut ibu Maghfiroh, banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi yang berkonsep, terutama materi bangun datar, khususnya lingkaran, karena lingkaran memiliki keunikan tersendiri karena tidak memiliki titik sudut, terlebih ketika peserta

didik menemukan bentuk lingkaran yang tidak utuh dan berdampingan dengan bangun datar lain.

Dari beberapa pernyataan yang disampaikan di atas, dan berdasarkan penelitian-penelitian tentang masalah matematika di kelas VIII SMP Daar el Qolam, peneliti melakukan wawancara dengan 10 peserta didik, 6 dari 10 peserta didik terindikasi memiliki kesulitan belajar, khususnya dalam materi bangun datar, dan sebagian besar dari peserta didik mengemukakan bahwa materi yang sulit dipahami konsepnya adalah materi lingkaran dengan alasan susah dihitung apabila bergabung dengan bangun datar lainnya. Pendapat itu pun dikuatkan dengan hasil kuis matematika materi kelas VIII, dan kesalahan terbanyak ada pada mencari luas lingkaran ketika bentuknya tidak utuh. Dari pernyataan- pernyataan diatas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis google site. Hal ini didukung oleh hasil dari peneltian terdahulu.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Aditya (2018), dengan judul "pengembangan Media Pembelajaran matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran bagi Peserta didik Kelas VIII". Menurut temuan penelitian, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran matematika materi lingkaran memiliki hasil bahwa media pembelajaran web terbukti praktis dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, dengan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi kelas VIII valid. Media menjadi valid didasari oleh validasi media dan validasi materi. Hasil rata- rata skor validasi media menunjukkan angka 3,61 dan hasil rata- rata skor validasi materi menunjukkan angka 3,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersbut valid dengan alasan media ini dapat digunakan secara praktis, dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan atau mengasah materi yang telah dipelajari. kesamaan yang ada adalah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media web. Perbedaannya adalah situs yang digunakan, dan isi didalam web tersebut hanya berupa materi. sedangkan dalam penelitian ini menggunakan situs web Google site yang lebih praktis, mudah diakses, dan memiliki fitur- fitur yang lengkap, sehingga media pembelajaran berbasis google site yang akan dikembangkan dilengkapi dengan materi, link video, kuis, dan link kuis menggunakan game agar media terlihat lebih menarik, dipublikasikan secara online sehingga mudah untuk mengakses dan mengoperasikannya.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Google site dipilih karena memang dinilai sangat bermanfaat dan memudahkan guru untuk mengajar dan peserta didik untuk mengakses materi yang belum dipahami atau yang tertinggal. (Wulandari, 2022)

METODE PENELITIAN

Desain penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE. Haryanto (2020) menyatakan bahwa "Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada, seperti langkah- langkah berikut ini:

Juniawan, (2022), menyatakan bahwa ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

1. Tahap Analisis (Analysis)
2. Tahap Design
3. Tahap Pengembangan (Development)

4. Tahap Implementasi (Implementation)
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau R & D (Research and Development). “Karena metode penelitian ini memiliki fungsi sebagai validitas dan pengembangan produk” (Masruroh, 2019). Penelitian ini berpusat untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran matematika berbasis Google site pada pokok bahasan lingkaran di Pondok Pesantren daar el Qolam 2.

Intrumen

Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:
1. Wawancara
2. Angket Lembar Validasi Media
3. Angket Respon Guru Dan Murid

Teknik Analisis Data

Baga Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrument-instrumen seperti yang telah disebutkan di atas, selanjutnya dianalisis secara komutatif dan diarahkan untuk menjelaskan kevalidan, dan kemudahan media pembelajaran berbasis Google site. Adapun data hasil uji coba di kelas digunakan untuk menjelaskan kemudahan media pembelajaran berbasis Google site. Berikut ini adalah hasil mengenai analisis kevalidan dan kepraktisan dari modul yang diujikan:
1. Analisis Data Validitas
2. Analisis Data Reliabilitas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis Google site dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik untuk belajar secara mandiri, terlebih ketika peserta didik tersebut tertinggal peljaran karena tidak masuk kelas terutama pada materi lingkaran, dan untuk guru supaya tetap bisa memberikan materi ketika berhalangan hadir, karena media ini dikembangkan juga untuk memudahkan baik peserta didik maupun guru mengakses dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan hasil pengembangan produk, diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis Google site pada pokok bahasan lingkaran kelas VIII SMP telah dikembangkan sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development). Implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Pada tahap awal yaitu tahap analisis, peneliti memperoleh informasi dari guru mata pelajaran matematika di SMP Daar el Qolam dengan wawancara secara langsung, mengenai materi dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Selama proses pembelajaran, belum ada media pembelajaran khusus yang digunakan, dalam hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran berbasis Google site menarik untuk membantu peserta didik belajar mandiri ketika ada pelajaran yang belum dipahami terlebih saat peserta

didik tidak masuk kelas. Hal ini didukung oleh respon peserta didik yang positif dan sangat baik dalam penelitian ini.

Tahap selanjutnya adalah Design, ditahap ini peneliti membuat rancangan desain yang akan dibuat dari membuat flowchart yang kemudian dikembangkan lagi menjadi storyboard yang selanjutnya peneliti langsung memebuat produk yang ingin dikembangkan dengan tahap awal mengumpulkan gambar, animasi, video, background, dan materi yang ingin disajikan didalam media tersebut, serta soal soal yang akan dijadikan sebagai latihan soal dan tugas. Setelah itu peneliti mulai mebuat media dengan urutan seperti yang telah dibuat dalam flowchart dan storyboard. Setelah peneliti menyelesaikan pembuatan media, peneliti membuat angket penilaian yang akan diajukan kepada ahli materi dan ahli media.

Selanjutnya adalah tahap development, pada tahap ini peneliti mengembangkan dan merevisi hasilmpenilaian yang telah diberi oleh ahli materi dan ahli media, beberapa revisisi. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai dengan kategori layak, begitupun dengan ahli media, adapun beberapa saran dan masukan yang diberi oleh ahli materi dan ahli media, dan saran tersebut sudah diperbaiki oleh peneliti.

Setelah mendapatkan hasil yang layak dari kedua ahli, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap implementation, pada tahap ini peneliti memberikan angket respon guru kepada guru pengajar mata pelajaran matematika guna menguatkan penilaian dari para ahli sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil dari respon guru tersebut mendapatkan kategori sangat layak tanpa perbaikan, yang artinya media siap untuk diimplementasikan ke peserta didik. Setelah hasil drespon guru sudah mendapatkan nilai dengan kategori sangat layak, peneliti mengimplementasikan media tersebut ke peserta didik kelompok kecil yang berjumlah 5 peserta didik, diawali dengan peneliti mengumpulkan 5 oeserta didik dan memperkenalkan diri dan tujuan, setelah itu kelima peserta didik tersebut diarahkan untuk menuju computer public untuk mengakses media pembelajaran berbasis Google site tersebut, setelah itu peneliti memberikan petunjuk penggunaan media tersebut, setelah peserta didik mengakses dan menggunakan media, peneliti memberikan angket yang akan diisi dengan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Google site. Setelah diimplementasikan, peneliti mendapatkan hasil sangat layak dari kelompok kecil dan tidak ada yang harus diperbaiki, hal ini dilakukan untuk memperkuat penilaian bahwa media tersebut sudah benar benar bisa dipakai untuk peserta didik. Selanjutnya peserta didik mengimplementasikan media tersebut ke peserta didik kelompok besar dengan jumlah 26 peserta didik, peneliti mengumpulan peserta didik didalam satu laboratorium komputer, lalu peneliti memperkenalkan diri dan tujuan mengumpulkan peserta didik, setelah perkenalan, peneliti memberikan petunjuk dan arahan penggunaan media, setelh arahan dipahami oleh peserta didik, peneliti mulai mengawal penggunaan media yang sedang dilakukan oleh peserta didik, setelah itu peneliti menyebarkan angket penilaian yang harus peserta didik isi dan nilai terhadap media tersebut. Dalam tahap ini peneliti mendapatkan nilai dengan kategori sangat layak dari peserta didik kelompok besar.

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluation, tahap evaluation yang dimaksud pada penelitian ini adalah mengevaluasi setiap tahapan yang dilalui, dari mulai analysis, design, development, sampai implementation, jika ada revisi di setiap tahap, peneliti

langsung melakukan perbaikan dan ini yang dimaksud dengan tahapan evaluation pada penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yaitu hasil yang didaptkan memenuhi kategori “layak”, Kelayakan yang terdapat pada media pembelajaran tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Novembry Karisma Putri dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda”. Dengan hasil menunjukkan bahwa media pelajaran pembelajaran fisika berbasis web Google sites sangat layak dan sangat memahami karena telah melalui tahapan uji validasi dan uji coba dengan presentase pencapaian sebesar 87% menurut ahli media, 85% menurut ahli materi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tersebut maka, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti tersebut sangat layak untuk digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google site pada pokok bahasan lingkaran kelas VIII SMP untuk menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran peserta didik kelas VIII SMP ini dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran pada pokok bahasan lingkaran, diperoleh presentase validitas sebesar 73% dengan kategori “Layak”.
2. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran Google site pada pokok bahasan lingkaran diperoleh skor rata-rata 91% dengan kategori “sangat layak”.
3. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran Google site pada pokok bahasan lingkaran diperoleh skor rata-rata 86,8% dengan kategori “sangat layak”

Saran

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sehingga perlu dilakukan tindak lanjut untuk memperoleh media pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, peneliti menyarankan:

1. Media pembelajaran besbasis Google site dalam pengembangan ini hanya pada pokok bahasan lingkaran, sehingga diharapkan pada peneliti bidang pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Google site pada pokok bahasan lain.
2. Diharapkan pada peneliti selanjutnya perlu dilakukan uji keefektifan media pembelajaran berbasis Google site, karena peneliti hanya sampai tahap uji kelayakan produk
3. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian sejenis, yakni penelitian pengembangan

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Nur dkk. 2018. Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru dan Kebiasaan Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Peserta didik di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi Vol. 4 No. 2.

Arikunto, S. 2013.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Juniawan, E. A. (2020, Mei). Pengaruh Strategi Metakognitif Dan Kemampuan Awal Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta didik. *Jurnal PJME, Vol. 10*, 51-65.

Khairani M. (2017). Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Mashuri, Sufri. (2019). Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: CV Budin Utama.

Munthe, A.P. (2015). Pentingnya evaluasi program di institusi pendidikan: sebuah pengantar, pengertian, tujuan dan manfaat. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(2).

Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan

Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website (Google Sites)* Pada Materi Fungsi Di Sma Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia, 2(10), 1520–1533.*

Tegeh, I Made. dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu

Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika.* Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.

Wulandari, Stevi (2022) *Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website google sites dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.*

Yulianti, V. (2022). Rancang Bangun Media Berbasis *Google site*s Pada Pembelajaran IPS materi Peristiwa Proklamasi kemerdekaan Indonesia Di Kelas V SD. *repository.upi.edu*, 1-85