

PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *GOOGLE SITES* DI STKIP PARIS BARANTAI

Nia Ramadani, Andi Muhammad Yahya

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

STKIP Paris Barantai Kotabaru

ramadhaninia159@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi di STKIP Paris Barantai. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, serta mahasiswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh persentase kelayakan sebesar 88% dari ahli materi, 90% dari ahli media, 82% pada uji coba kelompok kecil, dan 80% pada uji coba kelompok besar dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mempermudah akses materi pembelajaran, serta menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Google Sites*, teknologi informasi, ADDIE, pembelajaran digital

This study aims to develop Google Sites-based learning media for the Information Technology Development course at STKIP Paris Barantai. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through questionnaires distributed to material experts, media experts, and students in small-group and large-group trials. The data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis with a Likert scale. The results showed that the Google Sites-based learning media obtained a feasibility percentage of 88% from material experts, 90% from media experts, 82% from small-group trials, and 80% from large-group trials, all categorized as “Very Feasible.” These findings indicate that the Google Sites-based learning media is suitable for use in the learning process as it can increase student engagement, facilitate access to learning materials, and create more flexible and interactive learning. Therefore, Google Sites-based learning media can serve as an alternative digital learning medium for the Information Technology Development course.

Keywords: Learning media, *Google Sites*, Information Technology

Pendahuluan

Pada zaman yang semakin berkembang ini, tentunya membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada mahasiswa, serta penguatan kompetensi melalui proyek dan eksplorasi mandiri. Pada pembelajaran di era ke-21, teknologi berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, tanpa terkecuali pendidikan. Proses belajar melalui pemanfaatan teknologi semakin berkembang karena adanya perubahan karakteristik mahasiswa yang semakin akrab dengan teknologi digital sehingga menuntut metode pembelajaran yang lebih relevan dan menarik.

Menurut Prensky (2001), generasi digital memiliki karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya karena terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Sejalan dengan itu, pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar mahasiswa (Mayer 2009). Untuk mengikuti perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia terus bergerak menuju pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada mahasiswa. Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri maupun melalui kolaborasi dengan teman sebaya.

Pada pembelajaran abad ke-21, teknologi memiliki peran penting dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, terutama sejak pembelajaran daring berkembang pesat akibat perubahan sistem belajar pada masa pandemi Covid-19. Pembelajaran berbasis teknologi atau e-learning menjadi salah satu alternatif yang efektif karena mampu memfasilitasi distribusi materi dan pengumpulan tugas secara lebih fleksibel melalui platform digital seperti *Google Sites* (Yahya, Noortyani, and Santanapurba 2025).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Interaksi di STKIP Paris Barantai dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang dapat diakses dan digunakan secara mudah oleh mahasiswa. Dengan menggunakan *Google Sites*, materi kuliah dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel sehingga mahasiswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan meningkatkan perhatian peserta didik. Selain itu, penggunaan media digital juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Branch 2009).

Penggunaan platform ini memungkinkan mahasiswa mengerjakan tugas dengan lebih mudah karena dapat langsung melihat tugas-tugas mereka dan mengumpulkannya tepat waktu. Dengan adanya media berbasis *Google Sites* ini diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami materi serta mampu membuat website tanpa perlu kemampuan coding yang rumit. Menurut Munir (2012), pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan digital peserta didik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Rusman (2018) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan inovatif.

Secara keseluruhan, pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan, sekaligus mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan mengelola konten online, desain sederhana, dan publikasi informasi yang sangat berguna dalam dunia kerja. Menurut Hamalik (2014), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Selain itu, Heinich et al. (2002) menjelaskan bahwa media digital memberikan peluang pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif.

Kemajuan ilmu pengetahuan merupakan proses perkembangan pemahaman manusia tentang dunia melalui penelitian, eksperimen, dan pemikiran kritis. Namun, perkembangan tersebut juga harus digunakan secara bijak agar memberikan manfaat yang berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan, teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pengetahuan melalui penelitian dan pembelajaran digital. Menurut Warsita (2008), teknologi pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Selanjutnya, Smaldino et al. (2011) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Google Sites merupakan salah satu platform yang dapat menunjang pembelajaran dalam perkuliahan karena mudah digunakan untuk membuat website yang dapat diakses oleh berbagai kalangan. Mahasiswa dapat menggunakan *Google Sites* untuk mempelajari materi, memahami tujuan pembelajaran, mengumpulkan tugas, mengikuti ujian tengah dan akhir semester, serta melakukan absensi. Selain itu, mahasiswa hanya membutuhkan perangkat yang terkoneksi internet sehingga *Google Sites* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019), penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena memberikan akses informasi yang lebih luas dan cepat.

Media pembelajaran sangat penting bagi pendidik karena membantu proses belajar dan memudahkan mahasiswa (Rachmad, Sudarman, and Riyadi 2022). Namun, perkembangan teknologi seperti *Google Sites* belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang terjadi, kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi, masih menggunakan media PowerPoint dan belum memanfaatkan media online seperti web pembelajaran yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik. Padahal, kampus telah memiliki laboratorium komputer dan koneksi internet yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis digital.

Pada mata kuliah Semiotika di STKIP Paris Barantai, media pembelajaran berbasis *Google Sites* penting diterapkan karena lebih sederhana dan dapat diakses dari mana saja selama terdapat koneksi internet. Media ini tidak hanya dapat digunakan mahasiswa sebagai sarana belajar, tetapi juga dapat dimanfaatkan dosen sebagai alat pendukung pembelajaran selama proses perkuliahan berlangsung. Selain itu, penggunaan media berbasis web ini mendorong mahasiswa untuk lebih memanfaatkan fasilitas teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi di STKIP Paris Barantai. Penelitian pengembangan dipilih karena bertujuan menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses perkuliahan.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, model ini memiliki landasan teoritis yang kuat dalam desain pembelajaran (Tegeh et al., 2014).

Tahap pertama, yaitu *analysis* (analisis), dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi. Pada tahap ini ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media PowerPoint dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis web secara optimal.

Tahap kedua, yaitu *design* (perancangan), dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Pada tahap ini peneliti menentukan struktur menu, desain tampilan, materi pembelajaran, tugas, serta navigasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran.

Tahap ketiga, yaitu *development* (pengembangan), dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform *Google Sites* sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa.

Tahap keempat, yaitu *implementation* (implementasi), dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

Tahap terakhir, yaitu *evaluation* (evaluasi), dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil uji coba mahasiswa. Evaluasi ini digunakan sebagai dasar perbaikan produk agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa sebagai subjek uji coba. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki produk, sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran.

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat penilaian terhadap media

pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kategori penilaian skala Likert disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel I. Kategori Penilaian Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Puas	5
Puas	4
Cukup Puas	3
Tidak Puas	2
Sangat Tidak Puas	1

Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan saran dan komentar validator. Sementara itu, data hasil angket mahasiswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase kelayakan menurut Akbar (2013:82) sebagai berikut.

$$P = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Kelayakan

Tse : Total skor empirik

Tsh : Total skor maksimal

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan media pembelajaran. Persentase dan kriteria kelayakan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Keterangan:

P : Persentase Kelayakan

Tse : Total skor empirik

Tsh : Total skor maksimal

Tabel II. Persentase dan Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Tidak Layak
0% - 25%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal pada kategori “Layak”. Selanjutnya, hasil evaluasi dan masukan dari validator maupun mahasiswa digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk media pembelajaran.

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa pada era pembelajaran digital.

Analysis (analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta kondisi sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di STKIP Paris Barantai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa institusi telah memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti laboratorium komputer, jaringan internet, serta perangkat pendukung pembelajaran lainnya. Namun, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal karena dosen masih dominan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, diskusi kelompok, dan media PowerPoint sederhana.

Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif dan belum mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan digital mahasiswa. Selain itu, mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Design (perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun desain media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Tahapan ini meliputi penyusunan struktur halaman, penentuan menu navigasi, pemilihan materi pembelajaran, serta desain tampilan website agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh mahasiswa.

Halaman utama (*home*) dirancang dengan menampilkan judul mata kuliah, tujuan pembelajaran, materi, tugas, serta menu navigasi yang memudahkan mahasiswa mengakses setiap bagian pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menambahkan gambar, ikon, dan elemen visual lainnya untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran. Perancangan media dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa yang terbiasa menggunakan teknologi digital.



Gambar I. Menu Home

Gambar II. Tampilan Website

Development (pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat ke dalam platform *Google Sites*. Pada tahap ini, seluruh komponen pembelajaran, seperti materi kuliah, tugas, tautan pembelajaran, dan navigasi website dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis web yang dapat diakses secara online.

Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi dilakukan terhadap beberapa aspek, antara lain tampilan media, desain pembelajaran, kemudahan navigasi, kualitas materi, serta kelengkapan fitur yang tersedia pada website. Validator juga memberikan masukan terkait penggunaan tombol navigasi, tata letak halaman, dan penyajian materi agar media pembelajaran lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli media digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada mahasiswa. Revisi dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.

Implementation (Implementasi)

Pada tahapan selanjutnya, setelah produk media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli media, langkah berikutnya adalah melakukan percobaan kepada mahasiswa semester empat sebagai bagian dari uji coba implementasi. Percobaan ini dilakukan dengan jenis kelompok besar yaitu berjumlah 19 orang, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang tanggapan dan respons mahasiswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Percobaan bertujuan untuk mengumpulkan data lebih luas mengenai efektivitas media pembelajaran dalam konteks yang lebih representatif, serta untuk mendapatkan

umpan balik terkait pengalaman belajar mahasiswa. Data yang terkumpul dari kelompok besar ini akan dianalisis untuk menilai kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran tersebut, serta untuk melakukan perbaikan yang diperlukan agar produk akhir lebih optimal dan dapat digunakan secara lebih luas.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, serta layak diterapkan dalam proses perkuliahan pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi.

Data evaluasi diperoleh melalui angket penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Penilaian dari ahli materi difokuskan pada aspek kesesuaian isi materi, kejelasan penyampaian materi, dan keterkaitan materi dengan capaian pembelajaran. Sementara itu, penilaian ahli media mencakup aspek tampilan, navigasi, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

Selain validasi ahli, evaluasi juga dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar kepada mahasiswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respons awal mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta menemukan kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan pada kelompok kecil, media pembelajaran kemudian diuji kembali pada kelompok besar untuk mengetahui tingkat kelayakan media secara lebih luas.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh kategori “Sangat Layak” dari seluruh aspek penilaian. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 88%, sedangkan penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 90%. Pada tahap uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 82%, dan pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 80%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mempermudah akses materi pembelajaran, serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Tabel III. Kelayakan Media Pembelajaran

Penilai	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	88%	Sangat Layak
Ahli Media	90%	Sangat Layak
Kelompok Kecil	82%	Sangat Layak
Kelompok Besar	80%	Sangat Layak

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses oleh mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh persentase sebesar 88% dari ahli materi dan 90% dari ahli media dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil uji coba pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 82%, sedangkan uji coba kelompok besar yang melibatkan 19 mahasiswa memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mempermudah akses terhadap materi pembelajaran, serta mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital dalam mendukung kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Teknologi Informasi di STKIP Paris Barantai.

Referensi

- Akbar, Sa’dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Febrian, M. A., M. Irwan, dan P. Nasution. 2024. “Efektivitas Penggunaan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis.” *Jurnal Pendidikan* 11(2):152–159.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. 7th ed. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. 2nd ed. New York: Cambridge University Press.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nursyam, A. 2019. “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan* 18(1):811–819.
- Prensky, Marc. 2001. “Digital Natives, Digital Immigrants.” *On the Horizon* 9(5):1–6.
- Qona, I., D. Puspitasari, A. Khobir, dan U. Mahmudah. 2024. “Bahan Ajar Interaktif dan Inovatif Berbasis Teknologi *Google Sites*.” *Jurnal Pendidikan* 7:6573–6580.
- Rachmad, A., Sudarman, dan Riyadi. 2022. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 5(2):45–53.

- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning*. 9th ed. Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. Made, I. Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yahya, A. M., Noortyani, R., & Santanapurba, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata kuliah semiotika di STKIP Paris Barantai. *Anterior Jurnal*, 24(Special Issue I), 16–21. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/anterior>