

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMK 1 KOTABARU

Fatimah Az-Zahra, Normasunah

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

STKIP Paris Barantai Kotabaru

azzhrafatimh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan Google Sites pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK 1 Kotabaru. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada belum optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi di sekolah, sehingga proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert yang diberikan kepada ahli media, guru, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Pada tahap implementasi, kelompok kecil memperoleh skor 93%, kelompok sedang 88%, kelompok besar 90%, dan guru mata pelajaran 95%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Media pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah akses materi, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, Google Sites dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Google Sites, Bahasa Indonesia, ADDIE.

Abstract

This study aims to develop interactive website-based learning media using Google Sites for tenth-grade Indonesian language subjects at SMK 1 Kotabaru. The background of this research is the underutilization of technological facilities in schools, causing the learning process to remain dominated by conventional and less interactive methods. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through questionnaires using a Likert scale distributed to media experts, teachers, and students. The findings indicate that the Google Sites-based learning media met the feasibility criteria based on validation and trial results. During the implementation stage, the small group obtained a score of 93%, the medium group 88%, the large group 90%, and the subject teacher 95%, all categorized as "very feasible." The learning media was considered capable of increasing student engagement, facilitating access to learning materials, and creating a more interactive and attractive learning process. Therefore, Google Sites can be utilized as an effective technology-based learning medium in Indonesian language learning at vocational schools.

Keywords: Interactive Learning Media, Google Sites, Indonesian Language, ADDIE.

Pendahuluan

Pada pembelajaran abad ke-21, teknologi memiliki peranan penting dalam mendukung proses pendidikan, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan interaktif. Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered, sehingga peserta didik dituntut lebih aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuan secara mandiri. Menurut Muhson (2010), kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan karena mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Arsyad (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran. Sanaky (2009) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Pembelajaran berbasis teknologi sering disebut sebagai e-learning, yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan media digital sebagai sarana penyampaian materi. Menurut Rijal dan Jaya (2020), penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu media pembelajaran berbasis web yang mudah digunakan adalah Google Sites. Google Sites merupakan platform gratis dari Google yang memungkinkan guru membuat website pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang rumit. Ferismayanti (2020) menjelaskan bahwa Google Sites mampu mengintegrasikan berbagai layanan Google seperti Google Docs, Google Forms, Google Drive, dan YouTube sehingga proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan terstruktur. Selain itu, Adzkiya dan Suryaman (2021) menyatakan bahwa Google Sites efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mudah diakses melalui komputer maupun smartphone oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan Google Sites dalam pembelajaran juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan tautan eksternal. Menurut Mukti dan Anggraeni (2020), media pembelajaran berbasis Google Sites memiliki sifat fleksibel dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena penyajian informasi menjadi lebih menarik. Januarisman dan Ghufon (2016) menambahkan bahwa media pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat belajar secara mandiri sesuai kebutuhan mereka. Hal tersebut didukung oleh Aksoy et al. (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain meningkatkan efektivitas pembelajaran, Google Sites juga mendukung pembelajaran kolaboratif antara guru dan siswa. Menurut Yahya, Noortyani, dan Santanapurba (2025), penggunaan Google Sites memungkinkan integrasi elemen multimedia yang dapat membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik, serta mendukung pembelajaran kolaboratif melalui fitur berbagi informasi dan diskusi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Nugroho dan Hendrastomo (2021) yang menyatakan bahwa penyajian materi pembelajaran melalui Google Sites dapat dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran daring. Saputra dan Effendi (2021) juga menjelaskan bahwa Google Sites dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital yang menuntut integrasi teknologi secara optimal dalam proses belajar mengajar.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah Research and Development atau disebut metode (R&D). Penelitian seperti pengembangan ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu Sugiyono (2016: 297) yaitu produk berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK 1 Kotabaru. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang nantinya dapat menghasilkan sebuah produk untuk kegiatan belajar antara Guru dan Siswa. Pilihan model ini didasarkan pada fakta bahwa ADDIE dikembangkan secara menyeluruh dan memiliki fondasi teori yang kuat untuk desain pembelajaran (Tegeh et al., 2014). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis, komprehensif, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Tegeh et al., 2014; Branch, 2009).

Tahap pertama adalah analysis (analisis), yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah. Tahap kedua adalah design (perancangan), yang meliputi penyusunan rancangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, termasuk struktur materi, tampilan, serta integrasi fitur pendukung pembelajaran. Tahap ketiga adalah development (pengembangan), yaitu proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Tahap keempat adalah implementation (implementasi), yaitu uji coba penggunaan media pembelajaran kepada siswa dalam kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui respons dan efektivitas penggunaan media. Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi), yang bertujuan untuk menilai keseluruhan kualitas media pembelajaran serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari para ahli.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai responden. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 untuk mengukur tingkat penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Skala Likert digunakan karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan pendapat responden secara sistematis (Likert, 1932).

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 dengan dua pendekatan, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media berupa saran dan masukan terhadap media pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor hasil angket dari responden, baik pada tahap uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

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

Keterangan:

P : Persentase

Tse : Total Skor Empiris

Tsh : Total Skor Maksimal/harapan

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga dapat diketahui tingkat kualitas produk yang dikembangkan.

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

Melalui tahapan analisis tersebut, diperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan. Hasil ini selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia serta karakteristik siswa di SMK 1 Kotabaru.

Hasil

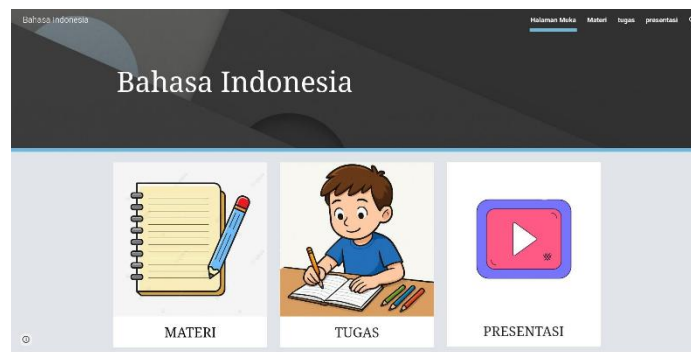
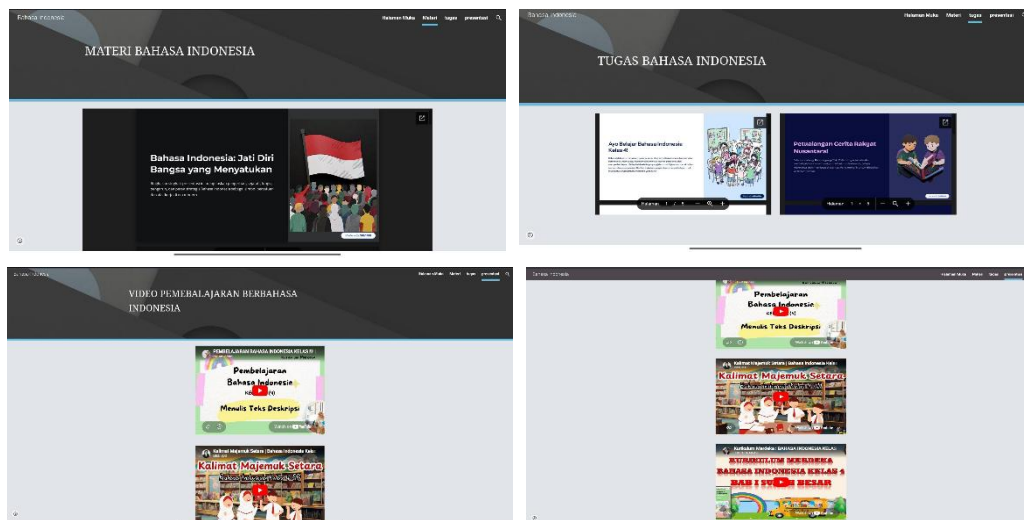
Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK 1 Kotabaru dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Analysis (analisis)

Peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi sarana dan prasarana, serta karakteristik pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa institusi pendidikan telah memiliki fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, laboratorium komputer, dan perangkat proyektor yang dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media PowerPoint sederhana. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan belum mampu mengembangkan kreativitas serta keterampilan digital peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran berbasis web.

Design (perancangan)

Dilakukan dengan merancang struktur dan tampilan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun storyboard, menentukan alur navigasi, serta merancang komponen media seperti halaman utama (home), materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, tugas, dan video pembelajaran. Selain itu, aspek visual juga diperhatikan, meliputi pemilihan warna, tata letak, serta integrasi elemen multimedia seperti gambar dan video untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan media. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

**GAMBAR I.** Menu Home**GAMBAR II.** Tampilan Website

Development (pengembangan)

Merupakan proses realisasi dari desain yang telah dibuat ke dalam bentuk produk nyata menggunakan platform *Google Sites*. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Bahasa Indonesia yang disajikan secara sistematis dan terintegrasi dengan berbagai fitur pendukung seperti video pembelajaran, gambar ilustratif, serta tautan sumber belajar. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, navigasi, keterbacaan, dan kualitas visual. Selain itu, aspek materi juga diperhatikan, termasuk kesesuaian isi, kedalaman materi, dan penggunaan bahasa yang komunikatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan minor berdasarkan masukan dari ahli.

Implementation (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media pembelajaran berbasis *Google Sites* kepada beberapa kelompok penilai untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penilaian melibatkan kelompok kecil (sampel), kelompok sedang, kelompok besar, dan guru mata pelajaran. Hasil pengolahan data angket

menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93%, kelompok sedang sebesar 88%, kelompok besar sebesar 90%, dan guru mata pelajaran sebesar 95%. Berdasarkan kriteria kelayakan, seluruh hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites dapat diterima dengan baik oleh pengguna serta mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel III. Kelayakan Media Pembelajaran

Penilai	Skor	Kriteria
Kelompok Kecil (Sampel)	93%	Sangat Layak
Kelompok Sedang	88%	Sangat Layak
Kelompok Besar	90%	Sangat Layak
Guru Mata Pelajaran	95%	Sangat Layak

Evaluation (evaluasi)

Dilakukan untuk menilai keseluruhan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari responden. Evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki keunggulan dalam hal kemudahan akses, tampilan yang menarik, serta kemampuan dalam menyajikan materi secara terstruktur dan interaktif. Meskipun terdapat perbedaan penilaian antarresponden, secara umum media ini menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Hasil evaluasi ini juga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. *Google Sites* sebagai platform pembelajaran memberikan kemudahan dalam integrasi berbagai layanan digital seperti *Google Docs* dan *Google Drive*, serta mendukung penyajian materi yang lebih variatif melalui kombinasi teks, gambar, dan video (Sutrisno et al., 2023). Selain itu, media berbasis web ini mampu menyajikan informasi secara terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Makassar, 2024). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Assidiqi dan Sumarni (2020) serta Kamilah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan platform digital seperti *Google Sites* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran interaktif dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut integrasi teknologi secara optimal dalam proses pendidikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website menggunakan Google Sites pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK 1 Kotabaru berhasil menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation secara sistematis. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh kategori sangat layak dengan persentase penilaian sebesar 93% pada kelompok kecil, 88% pada kelompok sedang, 90% pada kelompok besar, dan 95% dari guru mata pelajaran. Media pembelajaran berbasis Google Sites mampu

meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah akses terhadap materi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel. Selain itu, penggunaan media berbasis website juga mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Dengan demikian, Google Sites dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Referensi

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran Google Sites dalam pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20–31.
- Aksoy, M. E., Guven, F., Sayali, M. E., & Kitapcioglu, D. (2019). The effect of web-based learning in pediatric basic life support (P-BLS) training. *Computers in Human Behavior*, 94, 56–61.
- Arni, K. J., Ariana, L., & Rahayu, S. (2025). Penerapan model desain pembelajaran ADDIE dalam pembelajaran IPA: Kajian literatur dan implementasi. 2, 173–178.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 120–128.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Ferismayanti. (2020). Mengoptimalkan pemanfaatan Google Sites dalam pembelajaran jarak jauh. 1–12.
- Instruksional, J., Rawe, T., Teknologi, M., Universitas, P., & Jakarta, M. (n.d.). Penerapan model ADDIE dan self-directed learning pada program English Study at Home berbasis e-learning di EYE. 3, 164–172.
- Islanda, E., Darmawan, D., & Garut, K. (2023). Pengembangan Google Sites sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. 27, 51–62.
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- Jauh, P. J. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jarak jauh siswa kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor.
- Kamilah, N., Rahmawati, D., & Putra, A. (2023). Efektivitas Google Sites dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 44–53.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.
- Makassar. (2024). Media pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 33–47.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(2), 1–10.
- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google Sites pada materi listrik statis. *FKIP e-Proceeding*, 5(1), 51–59.
- Napitu, F. R., Fitri, I. N., Limbong, J., & Sulistiani, N. R. (2007). Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas III sekolah dasar. 2–7.
- Nugroho, A., & Hendrastomo, G. (2021). Penyajian media pembelajaran berbasis Google Sites dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(1), 20–29.
- Pendidikan, J., & Widya, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital

- dalam pendidikan. 2(1), 93–118.
- Rijal, A. S., & Jaya, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kreativitas guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Budaya*, 6(1), 81–90. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Salewangeng, A., Saibi, N., & Rasyid, M. (2024). Pelatihan dan pendampingan penggunaan media Google Sites untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran. 26(2), 128–133.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Saputra, R., & Effendi, M. (2021). Penggunaan Google Sites sebagai sumber belajar mandiri siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 90–98.
- Sari, T. I. (2023). Google Sites dengan model PJBL untuk pembelajaran interaktif. 17(1), 106–115. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15855>
- Smk, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. 6, 56–65.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). 8.
- Sutrisno, A., Rahman, F., & Putri, D. (2023). Integrasi layanan digital pada Google Sites untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 101–110.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tifani, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis website. 4(3), 112–119.
- Yaasmin, L. S., & Subrata, H. (2024). Analisis penggunaan media Google Sites berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran menulis deskripsi di sekolah dasar. 13(001), 425–434.
- 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), <https://doi.org/10.33084/anterior.v24iSpecial-1.8993>
- Yanto. (2019). Pemilihan media pembelajaran yang efektif dalam proses pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–53.