



## Preseption of Students About the Use of Goski Application (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia) as an IPS Learning Media

*Presepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia) sebagai Media Pembelajaran IPS*

Mia Andria Ningsih<sup>1),\*</sup>, Yusuf Hanaf<sup>1)</sup>, Joko Yuniarto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>2)</sup>SMPN 10 Malang

\*Correspondence: [mia.andria.2331747@students.um.ac.id](mailto:mia.andria.2331747@students.um.ac.id)

### ABSTRACT

The application of learning media in the learning process is very important. Teachers are required to create an interesting and interactive learning atmosphere, one of which is by using technology-based learning media. One learning media that can be used is the GOSKI application (Google Sites Geological Conditions of Indonesia). The aim of this research is to determine students' responses to the implementation of the GOSKI application in social studies learning at SMPN 10 Malang. Data collection was carried out through observation, interviews and distributing questionnaires. The method used in this research is descriptive quantitative. Based on the results of the questionnaire analysis that was distributed to students, a percentage of 86% was obtained, which shows a positive response from students towards the application of GOSKI learning media. This shows that the GOSKI application is suitable for use in the learning process. A follow-up recommendation from this research is to examine the application of GOSKI learning media combined with game-based learning.

**Keywords:** Learning Media; Social Studies; GOSKI

### ABSTRAK

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting. Guru diharuskan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penerapan aplikasi GOSKI dalam pembelajaran IPS di SMPN 10 Malang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa, diperoleh persentase sebesar 86%, yang menunjukkan respons positif dari siswa terhadap penerapan media pembelajaran GOSKI. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi GOSKI layak digunakan dalam proses pembelajaran. Rekomendasi tindak lanjut dari penelitian ini adalah mengkaji penerapan media pembelajaran GOSKI yang dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis game.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran; IPS; GOSKI

Received: 20 Agus 2024; Revised: 31 Agus 2024; Accepted: 2 Dese 2024; Available Online: 12 Dese 2024

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas dari sumber daya manusia (Mantiri, 2019). Pendidikan berkualitas akan menghasilkan manusia yang berkualitas pula (Safitri et al., 2022). Sekolah sebagai lembaga Pendidikan dituntut agar dapat mengikuti perkembangan ICT (Ilmu communication and technlogi)

yang semakin pesat (Siregar & Marpaung, 2020). Pendidikan pada era digital ini merupakan pendidikan yang diharuskan untuk diintegrasikan dengan ICT dalam kegiatan pembelajarannya. Pembelajaran era digital ini sering disebut dengan pembelajaran abad ke-21 (Andi Sadriani et al., 2023).

Pembelajaran abad ke-21 dirancang agar dapat mengikuti arus perkembangan zaman. Tujuannya adalah agar peserta didik terbiasa dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Adapun keterampilan abad 21 yang harus dimiliki yaitu terdiri dari 4 kompetensi yang meliputi, *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, and collaboration* (Fitri et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut, guru dituntut untuk mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan potensinya dan menjamin tercapainya tujuan Pendidikan. Menurut Ki Hajar Dewantara tujuan pendidikan yaitu untuk menuntun segala kodrat yang ada pada anak agar bisa tercapainya keselamatan dan kebahagiaan hidup yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai masyarakat (Ainia, 2020). Pada hal ini guru memiliki peran yang sangat penting untuk keberhasilan pendidikan Indonesia yang bertanggung jawab dalam pembentukan kualitas dari generasi penerus bangsa (Salsabilah et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam bidang pendidikan juga mempengaruhi dalam proses pembelajaran salah satunya pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial (Heryani et al., 2022). Menurut (Meliyani et al., 2022) terdapat beberapa aspek yang mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah pendidik, siswa, penerapan metode dan strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran. Penelitian ini akan membahas topik utama yaitu tentang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara atau alat yang diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran, baik berupa benda padat maupun benda lunak (Kusuma et al., 2023). Salah satu media pembelajaran lunak yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan google sites. Pada penelitian ini akan membahas mengenai persepsi peserta didik terhadap penerapan aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia) dalam proses pembelajaran. GOSKI merupakan media pembelajaran berbantuan google sites menjadi alternatif pilihan yang dapat digunakan untuk mengembangkan suasana kegiatan pembelajaran yang menarik, karena GOSKI didesain agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga timbulnya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Wahyudi et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran google sites dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Ningsih & Bukit, 2022) yang berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa google sites yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi dari kedua peneliti tersebut fitur yang disajikan dalam google sites tersebut masih sangat terbatas. Oleh karena itu, pada penelitian peneliti merancang aplikasi GOSKI berbantuan google sites yang didukung dengan elemen yang terdapat pada canva dan dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung yang memudahkan siswa dalam menggunakannya. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perspektif peserta didik terhadap penggunaan aplikasi GOSKI (Google sites kondisi geologis Indonesia) dalam proses pembelajaran IPS.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan metode survei melalui angket sebagai instrumen pengumpulan data. Deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan, meneliti, dan menjelaskan suatu fenomena berdasarkan data numerik, tanpa bertujuan untuk menguji hipotesis tertentu (Yuliani & Supriatna, 2023). Tujuan utamanya adalah mendeskripsikan variabel yang diteliti sesuai dengan keadaan yang diamati. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan mendeskripsikan hasil dari pendapat atau respon siswa terhadap penggunaan aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII dengan jumlah total 300 siswa. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan 59 siswa sebagai sampel yang diambil berdasarkan kelas yang lebih aktif dalam penggunaan perangkat untuk belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang berisi pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk mengungkapkan persepsi mereka terhadap penggunaan aplikasi GOSKI sebagai media pembelajaran IPS. Angket ini terdiri dari 15 pertanyaan yang menilai beberapa aspek, termasuk tampilan aplikasi, kemudahan penggunaan, dan kualitas konten dalam aplikasi GOSKI. Responden diminta memberikan jawaban menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 4,

yaitu skor 1 (Tidak Setuju/TS), skor 2 (Kurang Setuju/KS), skor 3 (Setuju/S), dan skor 4 (Sangat Setuju/SS) (Sugiyono, 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menggunakan aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia) sebagai media pembelajaran untuk siswa. Selanjutnya, peneliti mendeskripsikan tanggapan atau respons dari peserta didik setelah menggunakan aplikasi GOSKI, serta penilaian mereka terhadap aplikasi tersebut. GOSKI, yang dirancang melalui Google Sites dengan bantuan Canva, merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah tanpa batasan ruang dan waktu selama pengguna memiliki akses internet. GOSKI dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel, tablet, PC, laptop, dan perangkat lainnya yang terhubung dengan internet, karena disajikan dalam bentuk website. Adapun sajian pertanyaan untuk mengetahui hasil persepsi terhadap penggunaan aplikasi GOSKI dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Persepsi Peserta Didik

No	Aspek	Pernyataan
1	Aspek Tampilan Aplikasi GOSKI	Menurut saya desain tampilan media pembelajaran google sites pada materi Kondisi Geologis Indonesia (GOSKI) ini menarik.
2		Menurut saya tampilan warna pada media pembelajaran GOSKI membuat mata saya nyaman.
3		Menurut saya penempatan fitur atau menu pada media pembelajaran GOSKI sudah baik.
4		Menurut saya pemilihan lambing atau icon pada setiap menu sudah sesuai dengan isi yang dituju dan diakses.
5	Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi GOSKI	Menurut saya pemilihan ukuran dan jenis teks /tulisan mudah untuk dibaca
6		Menurut saya foto, video, dan informasi dalam media pembelajaran GOSKI sudah disajikan dengan jelas.
7		Menurut saya fitur kuis atau latihan soal dan LKPD dapat saya gunakan dengan baik.
8		Media pembelajaran GOSKI tidak mengalami kendala atau eror ketika diakses/digunakan.
9		Menurut saya materi yang terdapat dalam Media pembelajaran GOSKI mudah untuk dipahami.
10	Aspek Kualitas Isi/Konten Aplikasi GOSKI	Menurut saya media pembelajaran GOSKI dapat menarik minat saya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.
11		Menurut saya materi pada media pembelajaran GOSKI dapat menambah wawasan saya.
12		Menurut saya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran GOSKI mudah untuk dipahami.
13		Keterangan pada setiap menu media pembelajaran GOSKI mudah untuk di pahami
14		Menurut saya foto, video, dan dokumen mendukung penjelasan materi yang terdapat dalam media pembelajaran GOSKI.
15		Menurut saya media pembelajaran GOSKI membuat saya aktif dalam pembelajaran dan menyenangkan

Peneliti menyebarkan instrumen tersebut setelah mengimplementasikan aplikasi GOSKI kepada dua kelas yaitu kelas VIII C dan VIII E, dapat dilihat pada gambar 1 dan gambar 2.



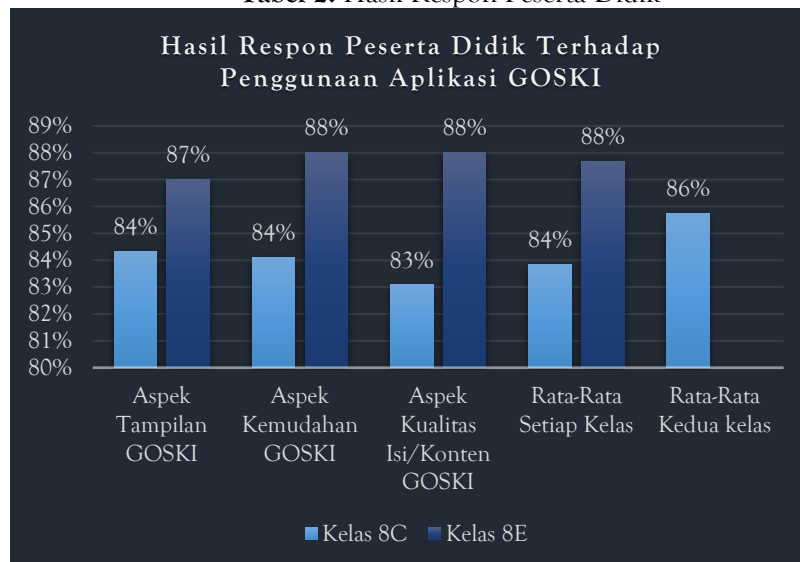
Gambar 1. Implementasi Aplikasi GOSKI



Gambar 2. Pembagian Angket Respon Siswa

Aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia) merupakan suatu yang baru bagi siswa kelas VIII SMPN 10 Malang. Pada pembelajaran IPS sebelumnya, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti GOSKI atau media pembelajaran yang berbasis google sites. Oleh sebab itu, peneliti mengimplementasikan atau mengujicobakan aplikasi GOSKI pada pembelajaran IPS, dan memperoleh hasil respon atau persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi GOSKI. Aplikasi ini diterapkan pada dua kelas dengan jumlah siswa sebanyak 59 siswa. Adapun hasil respon dari siswa setelah menggunakan Aplikasi GOSKI dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Respon Peserta Didik



Hasil respon siswa kelas VIII C pada aspek tampilan mendapatkan persentase sebesar 84%, pada aspek kemudahan penggunaan sebesar 84%, dan pada aspek kualitas isi konten mendapatkan persentase sebesar 83%. Sehingga, kelas VIII C memperoleh rata-rata persentase sebesar 84%. Sementara itu, hasil respon peserta didik kelas VIII E menunjukkan persentase pada aspek tampilan sebesar 87%, aspek kemudahan penggunaan sebesar 88%, dan aspek kualitas isi konten sebesar 88%. Dengan demikian, rata-rata persentase yang diperoleh kelas VIII E adalah sebesar 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, hasil respon peserta didik menunjukkan rata-rata persentase sebesar 86%, yang menggambarkan bahwa siswa memberikan respon yang positif.

Hal ini juga menunjukkan bahwa aplikasi GOSKI sebagai media pembelajaran sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketika belajar menggunakan GOSKI peserta didik sangat antusias karena didalam aplikasi tersebut disediakan berbagai fitur seperti virtual reality dan animasi video pembelajaran yang membuat peserta didik dapat menjelelahi pengetahuan yang ingin siswa peroleh. Selain itu, kemudahan merancang dan fitur yang disediakan dalam aplikasi GOSKI yang berbantuan google sites, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Aplikasi yang disajikan dalam bentuk web dapat diakses oleh pengguna dengan berbagai perangkat keras yang terhubung dengan internet. Sehingga memudahkan siswa dalam mengakses aplikasi GOSKI tanpa terbatas ruang dan waktu. Tampilan aplikasi yang menarik dengan tersedianya berbagai animasi, dapat menarik siswa untuk terus menjelelahi berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi GOSKI. Adapun masukan dari calon pengguna yaitu agar dapat merancang aplikasi yang dapat diakses secara offline dengan tidak terlalu banyak menyita ruang penyimpanan.

## Pembahasan

Penggunaan aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia) sebagai media pembelajaran mendapatkan respon positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil analisis observasi di lapangan, ditemukan bahwa tidak semua kelas di SMPN 10 Malang dilengkapi dengan LCD dan proyektor. Selain itu, di kelas VIII jarang menggunakan media pembelajaran interaktif seperti GOSKI yang didukung oleh aplikasi Google Sites. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi GOSKI ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, khususnya tentang Kondisi Geologis Indonesia, dengan lebih mudah karena dapat diakses melalui berbagai device selama device tersebut memiliki koneksi internet. Siswa juga membutuhkan visualisasi yang jelas untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Aplikasi GOSKI menyediakan berbagai fitur seperti VR 360, video pembelajaran, dan video lain yang mendukung pemahaman peserta didik tentang dampak letak geologis Indonesia, seperti letusan gunung api dan video mitigasi bencana erupsi gunung api. Pemanfaatan video dan VR 360 dapat memudahkan siswa dalam memvisualisasikan objek secara lebih nyata (Siahaya et al., 2024). Hal ini mendukung pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna dan kompleks (Azmi et al., 2024).

Seperti yang dijelaskan dalam teori kerucut pengalaman Dale, daya ingat akan lebih kuat jika dibangun melalui proses memahami dan mengamati gambar secara nyata (Jackson, 2016). Selain itu, aplikasi GOSKI menyediakan berbagai fitur seperti petunjuk penggunaan, analisis diagnostik kognitif yang didukung oleh learning apps, tujuan pembelajaran, materi, LKPD, evaluasi, dan refleksi, yang memudahkan peserta didik untuk mengakses materi tanpa harus membuka aplikasi lain. Kemampuan mengingat peserta didik dalam memahami materi dapat ditingkatkan dengan adanya fitur-fitur yang mendukung penjelasan materi serta kemudahan dalam mengakses fitur-fitur tersebut (Nahriyah & Rachmadiarti, 2023).

Kemudahan untuk mengakses fitur yang terdapat dalam GOSKI juga dapat mendukung peserta didik belajar secara mandiri sehingga dapat terciptanya lingkungan pembelajaran yang student center (Winatha et al., 2018). LKPD yang terdapat pada aplikasi GOSKI dapat mengasah pola pikir peserta didik karena disajikan dengan berbasis masalah, yang membuat siswa dapat berpikir lebih kritis (Darwati & Purana, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat membantu seoran guru dalam menyampaikan suatu materi ke siswa menjadi lebih praktis dan menarik (Firmadani, 2020).

## KESIMPULAN

Penerapan aplikasi GOSKI (Google Sites Kondisi Geologis Indonesia) sebagai media pembelajaran IPS di SMPN 10 Malang mendapatkan respons positif dari peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan persentase rata-rata tanggapan siswa sebesar 86%. Aplikasi GOSKI mampu meningkatkan interaktivitas dan minat siswa dalam pembelajaran, serta memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi yang jelas dan fitur-fitur pendukung seperti video, VR 360, dan LKPD. Dengan demikian, aplikasi GOSKI berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung keterampilan abad ke-21 dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

## Daftar Pustaka

Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.



<https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>

- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1, 32–37*. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digita. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 12(1), 211–226*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya, 12(1), 61–69*. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97*. [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Fitri, M., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Gantang, 5(1), 77–85*. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan, 31(1), 17*. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Jackson, J. (2016). Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience. *HAPS Educator, 20(2), 51–53*. <https://doi.org/10.21692/haps.2016.007>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Issue August). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49351>
- Mantiri, J. (2019). Peran Pendidikan dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas di Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan, 3(1), 20*. <https://doi.org/10.36412/ce.v3i1.904>
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan, 2(02), 264–274*. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Nahriyah, A. S., & Rachmadiarti, F. (2023). Development of PBL Based E-Books in Environmental Change Topic to Train Critical Thinking Skills of 10th Grade Students in Senior High School. *Jurnal Biologi Edukasi, 12(2), 321–342*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Ningsih, P., & Bukit, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan Fisika, 11(2), 97*. <https://doi.org/10.24114/jpf.v11i2.36669>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu, 6(4), 7096–7106*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., Furnamasari, Y. F., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 7158–7163*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2106/1857>
- Siahaya, S. R., Komputer, F. I., Informatika, T., Pamulang, U., Raya, J., & No, P. (2024). *Literatur Review : Penerapan Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif. 2(2), 313–319*.

- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta.
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- Winatha, K., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jtppi.v8i1.2238>
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula*. 1–59.