

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, B. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Achmadi, H. ., Suharno, & Suryani, N. (2014). Penerapan Model ASSURE Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 35–48. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akdon, & Riduwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta.
- Anita, S. I. A. (2022). Digitalisasi dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, F. K., Cahyono, E., Supartono, S., Van, N. C., & Duong, N. T. (2018). Effectiveness of Elements Periodic Table Interactive Multimedia in Nguyen Tat Thanh High School. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v2i1.951>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.

- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Brenstein, J. (2021). *Google Sites Made Easy Website Designed the Easy Way*.
- Dahiya. (2012). *E-learning*. Refika Aditama.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center* (1st ed.). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Eze, S. C., Chinedu-Eze, V. C., & Bello, A. O. (2018). The utilisation of e-learning facilities in the educational delivery system of Nigeria: a study of M-University. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(34), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41239-018-0116-z>
- Fadillah F, N., Pratama, A., & Febriantina, S. (2021). Pengembangan Desain Pelatihan Penggunaan Digital Learning Platform Bagi Mahasiswa Bidang Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4726326>
- Fadillah F, N., Pratama, A., Wolor, C. W., & Febriantina, S. (2022). *PENGEMBANGAN MODEL DESAIN PELATIHAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN SOFT SKILL PESERTA DIDIK SMK BIDANG KEAHLIAN MULTIMEDIA*. 5(2), 200–211. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p200>

- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Taqdir*, 11(1), 85–99.  
<https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Follet, M. P. (2007). *Manajemen*. Indeks.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles Of Instructional Design (2ndEdition)*. Holt, Rinehart and Winston.
- Gie, T. L. (2000). *Administrasi Perkantoran Modern*. Liberty.
- Gusti Selfi, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis E-learning Masa Covid-19 pada Mahasiswa Tahun Masuk 2020 PPKn UNP. *Journal of Civic Education*, 4(3), 212–218.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Alumni.
- Hasibuan, M. S. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (14th ed.). Bumi Aksara.
- Henderson, & J, A. (2003). *The E-Learning Question and Answer Book*. American Management Association, Inc.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT Elex Media Komputindo.
- Horton, W., & Horton, K. (2003). *E-Learning Tools and Technologies: A consumer guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers*. Wiley Publishing, Inc.
- Japrizal, & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo. *JAVIT (Jurnal Vokasi Informatika)*, 1(3), 39.
- Kholid, S. F. (2019). PENERAPAN E-LEARNING KELASJODOH SEBAGAI ALTERNATIF PENDIDIKAN PRANIKAH. *Indonesian Journal Of Adult and Community Aducation*, 1(2), 39–42.
- Kowalak JP, W., & W, M. B. (2011). *Buku Ajar Patofisiologi* (A. bahasa oleh A.

Hartono (ed.)). EGC.

Kusmiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed.). Gunung Samudra.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. Pfeiffe.

Lestari, N. D., Ariani, N. R. D., & Ashadi. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong . *Jurnal Pendidikan Kimia*.

Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30, 195–232.

Lewis. (2002). *Lesson Study: A Handbook of Teacher-Led Intructional*. PA:Research for Better Schools.

Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>

Peprizal, & Syah, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 455–466.

Prihatna, H. (2005). *Kiat Praktis Menjadi WEB Master Professional*. PT.Elex

media komputindo.

Purba, C. V., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web Dengan Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1329. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8557>

Purba, H. S., Drajat, M., & Mahardika, A. I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI FUNGSI KUADRAT KELAS IX DENGAN METODE DRILL AND PRACTICE. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131–146. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>

Ramadannisa, R. F., & Hartina, M. M. (2021). The Design of Web-Based Learning Using Google Sites for Teaching Heat and Temperature Topic. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 7(2), 107–114. <https://doi.org/10.21009/1.07202>

Rusman, D. K., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Pers.

Sadiman, Arief S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arif S. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. CV. Rajawali.

Sajiatmo, A. (2021). Penggunaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Daring. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229–235. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.525>

Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>

Sari, A. O., Ari, A., & Sunarti. (2019). *Web Programing*. Graha Ilmu.



- Setiawardhani, R. T. (2013). PEMBELAJARAN ELEKTRONIK (E-LEARNING) DAN INTERNET DALAM RANGKA MENGOPTIMALKAN KREATIVITAS BELAJAR SISW. *Edunocomic: Jurnal Ilmiah Pend. Ekonomi*, 1(2), 82–96.
- Siagian, S. P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (24th ed.). Bumi Aksara.
- Siahaan, S. (2002). *Studi Penjajagan tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan Sekitarnya dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun Ke 8, No. 039, November 2002*. Badan Penelitian dan Pengembangan-Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Kedua). PT.Remaja Rosdakarya.
- Sulasmianti, N. (2021). Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google Sites. *Jurnal Wawasan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 1.
- Sulistiyorini, L., & Anistyasari, Y. (2020). Studi Literatur Analisis Kelebihan dan Kekurangan LMS Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 171–181.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. CV Pustaka Abadi.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar sebagai

Langkah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 8(1), 65–72.

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. <https://katadata.co.id/berita/2020/01/06/baru-83-peserta-bpjs-kesehatan-per-akhir-2019->

Terry, G. R., & Rue, L. W. (2010). *Dasar-dasar Manajemen*. Bumi Aksara.

Thiagarajan, S., Semmel, D. ., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University Bloomington.

Thomas, O., Simpun, S., & Yulinda, Y. (2022). The Effect of Using Google Sites as Learning Sources on Learning Outcomes of Students at SMK Negeri 4 Palangka Raya Academic Year 2021/2022. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 5(1), 91–102. <https://www.bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/4231>

Utomo, A. P., Amalia, T. R., Iqbal, M., & Narulita, E. (2020). Android-based comic of biotechnology for senior high school students. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 4143–4150.

Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Romisatriawahono.Net. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

Walker, D. ., & Hess, R. . (1984). *Instructional Software:Principles and Perspectives for Design and Use*. Belmont:Wadsworth Publishing Company.

Waller, V., & Wilson, J. (2001). A Definition for E-Learning. *Newsletter of Open and Distance Learning Quality Control*. <http://www.odlqc.org.uk/odlqc/n19-e.html>

Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); 1st ed.).  
Prenadamedia Group (Divisi Kencana).

