

## PENGEMBANGAN *GOOGLE SITE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BERNYANYI *UNISONO* DI KELAS VII SMP ISLAM PARISKIAN KOTA SERANG

Elsa Muthia Dewi<sup>1</sup>, Suhaya<sup>2</sup>, dan Fuja Siti Fujiawati<sup>3</sup>

Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: elsadewidewi@gmail.com<sup>1</sup>, suhaya72puri@untirta.ac.id<sup>2</sup>,

fujafujia@untirta.ac.id<sup>3</sup>

**Abstract :** *Learning art and culture is learning that is closely related to practical learning. Students will find it difficult to understand the material if they only learn through writing in the book, while in arts and culture subjects such as singing Unisono material, it must be visualized. Website-based learning media is an alternative to support the process of learning activities so that they can be accessed anytime and anywhere. This study aims to determine the process of developing the google site as a learning medium, to determine the feasibility of the google site as a learning medium and to determine the response of students to the google site as a learning medium for the unisono singing material in class VII. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). From the validation process carried out by media experts with a percentage of 83.7% belonging to the "very feasible" category, material experts with a percentage of 93% belonging to the "very feasible" category were used, and user responses with a percentage of 86.1% which included into the "very feasible" category. The conclusion obtained from this study is that the learning media developed in the form of a website is included in the very feasible category and can be used as a learning medium.*

**Keywords:** *Media for learning, Google Site, Singing Unisono*

**Abstrak:** Pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran yang erat kaitannya dengan pembelajaran secara praktik. Siswa akan sulit memahami materi jika hanya belajar melalui tulisan dibuku saja, sedangkan dalam mata pelajaran seni budaya seperti pada materi bernyanyi unisono harus divisualisasikan. Media pembelajaran berbasis *website* menjadi salah satu alternatif untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran agar dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan *google site* sebagai media pembelajaran, mengetahui kelayakan *google site* sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *google site* sebagai media pembelajaran pada materi bernyanyi unisono di kelas VII. Metode penelitian yang digunakan adalah *reseach and development* (R&D) dengan

model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Dari proses validasi yang dilakukan ahli media dengan persentase 83,7% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak” digunakan, ahli materi dengan persentase 93% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak” digunakan, dan respon pengguna dengan persentase 86.1% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak” digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *website* termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Google Site*, Bernyanyi Unisono

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan pembelajaran yang disengaja dan memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas perkembangan anak bangsa. Dalam hal ini, maka dibutuhkan fasilitas yang terjangkau dan baik untuk menunjang terbentuknya Sumber Daya Manusia (SDM) yang diharapkan oleh pemerintah. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional dijelaskan pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 sebagai berikut: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah kehidupan manusia. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi di era sekarang ini menjadi suatu hal penting untuk menunjang proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efisien. Ditambah

dengan perkembangan *smartphone* yang semakin pesat, namun banyaknya siswa yang menggunakan *handphone* untuk hal yang kurang bermanfaat. Perlu adanya upaya untuk meminimalisir masalah tersebut. serta saat ini kegiatan pembelajaran menjadi pembelajaran daring membuat siswa menjadi lebih sering menggunakan *handphone*.

Berdasarkan catatan Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pola penggunaan internet di Indonesia pada masa pandemi meningkat. Hasil survei APJII yang dilakukan terhadap penggunaan internet di Indonesia menyatakan meningkat menjadi 75,6% atau 202,6 juta jiwa, yang pada awalnya sebesar 64,8% atau 171,2 juta jiwa pada tahun 2019 lalu (kominfo). Sementara itu, penggunaan di Pulau Jawa berkontribusi terbesar yakni 56,4% dari 55,7% di tahun sebelumnya. Kota Serang Provinsi

Banten memiliki penetrasi internet tinggi yakni tembus hingga 100%. Peningkatan penggunaan internet salah satunya disebabkan oleh kegiatan pembelajaran daring seperti mengakses laman sekolah hingga konten pendidikan.

Pada pembelajaran seni budaya, terdapat beberapa bidang seni, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Setiap bidang seni mendekatkan peserta didik dengan kebudayaan yang ada serta dapat meningkatkan pengetahuan (kognitif), kepercayaan diri (afektif) dan kreativitas (psikomotorik). Pada bidang seni musik terdapat materi bernyanyi unisono. Siswa akan sulit memahami materi jika hanya belajar melalui tulisan dibuku saja, sedangkan dalam mata pelajaran seni budaya seperti pada materi bernyanyi unisono harus divisualisasikan. Pembelajaran seni budaya di sekolah bertujuan untuk memberi arahan kepada siswa sebagai

generasi bangsa untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan yang ada.

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu adanya media yang sesuai dengan permasalahan terkini yaitu terkait dengan media pembelajaran melalui penelitian pengembangan (R&D) dengan judul Pengembangan *Google Site* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bernyanyi *Unisono* di Kelas VII SMP Islam Pariskian Kota Serang. Pada penelitian ini penulis bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *website* dari pemanfaatan *google site* pada materi bernyanyi *unisono* yang dipelajari di kelas VII SMP, dalam proses pengembangan peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengembangan *google site* sebagai media pembelajaran, untuk

mengetahui kelayakan *google site* sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui respon siswa terhadap *google site* sebagai media pembelajaran pada materi bernyanyi *unisono* di kelas VII SMP.

Belajar adalah proses kompleks yang terjalin pada setiap manusia, proses terjadinya tidak ada batasan ruang dan waktu, kapan saja serta dimana saja. Indikator yang dapat ditandai dalam belajar adalah terjadinya perubahan perilaku kearah positif baik dan benar dalam pola pikir pengetahuan, sikap, dan keterampilan. tujuan belajar adalah untuk menghadapi permasalahan dalam rangka untuk memenuhi kebutuhannya.

Pembelajaran seni musik di sekolah merupakan upaya untuk membantu keberhasilan pendidikan musik dalam tujuan mengembangkan minat dan bakat serta kreativitas, wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan dalam segi budaya dan

kesenian. Menurut Banoe (2013: 12) tujuan pembelajaran musik yaitu pada umumnya suatu usaha untuk membangkitkan rasa dan mengembangkan minat musikal pada seseorang, sehingga mereka dapat bernyanyi dengan baik dan sebagai pendengar musik dalam bentuk-bentuk yang sangat bervariasi.

Djamarah dan Zain (2010: 121) media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang berbentuk apa saja yang mampu dijadikan sebagai penyalur pesan atau materi agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini alat yang berjenis seperti radio dan televisi jika digunakan dalam pendidikan maka termasuk ke dalam media pembelajaran. Dengan arti lain media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu mengajar berfungsi untuk penyampaian materi dan juga dapat menjalin komunikasi serta interaksi

antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *website* merupakan alat untuk belajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan melalui media *web*. Media pembelajaran berbasis *website* juga biasanya disebut dengan media pembelajaran berbasis internet atau media pembelajaran online yang dapat peserta didik akses dan gunakan dimana saja dan kapan saja tanpa terhalang oleh waktu. Media pembelajaran berbasis *website* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran berbasis *website* dapat diakses tidak hanya melalui laptop atau komputer saja, namun dapat diakses dan digunakan melalui *handphone, tablet*, dan berbagai alat yang terhubung dengan internet serta memiliki browser. Selain itu media pembelajaran berbasis *website* juga dapat diakses oleh banyak orang

sehingga lebih banyak yang menerima dampak positif dari media pembelajaran tersebut.

Pengembangan dapat dikatakan suatu cara atau langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk atau biasa disebut proses penyempurnaan produk yang telah ada menjadi sebuah produk yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyempurnakan produk berupa media pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan kembali sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang ini menjadi suatu hal penting untuk menunjang proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efisien. *Google* tentunya sudah tidak asing bagi semua kalangan. *google* merupakan mesin pencarian yang ada di internet. Namun masih banyak yang tidak mengetahui produk-produk dari

*google* seperti *google site* yang dapat digunakan untuk membuat sebuah situs.

*Google Site* adalah sebuah aplikasi *online* terstruktur yang diluncurkan oleh *google* digunakan untuk membuat situs *website* baik untuk personal maupun korporat. *Google Site* sudah terdapat banyak fitur *template* dan *desain* menarik di dalamnya. Pengguna dapat memasukkan file lampiran dan beragam informasi yang ada pada aplikasi *google* lainnya seperti *google doct, form, calencer, awesome table,* dan masih banyak lainnya. Media *google site* pun dapat dimanfaatkan sebagai media untuk belajar karena mudah digunakan serta gratis. Pendidik dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran secara online.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode (*Research and Development*)

atau R&D menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementations, and Evaluation*) sebagai model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *website* untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada mata pelajaran seni budaya aspek seni musik di kelas VII.

Reiser dan Mollenda dalam Pudjiastuti (2019: 326) berpendapat tentang penelitian pengembangan yaitu memodifikasi model atau tahap di atas menjadi: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *develop*, (4) *implement*, (5) *evaluate* atau sering disebut dengan model ADDIE. Tujuan utama digunakannya model pengembangan ini yaitu untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan

Pada proses perancangan *website* ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi antara lain aplikasi *coreldraw* yang digunakan untuk membuat desain *slide* atau *background* pada *website* pembelajaran, Perangkat selanjutnya adalah *google form* yang digunakan untuk membuat daftar hadir siswa, memberikan tugas sekaligus pengumpulan tugas yang nantinya akan terkirimkan langsung kepada alamat *email* guru dan perangkat terakhir, yaitu *google site* itu sendiri, *tools* yang ada dalam *google site* digunakan untuk merancang *website* pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, peneliti menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dengan penjelasan antara lain sebagai berikut:

- a. Tahap pertama yaitu analisis, yang dilakukan dalam penelitian ini

antara lain peneliti melakukan observasi dan wawancara terkait dengan kebutuhan lapangan. Menganalisis kurikulum dan materi yang akan digunakan, menganalisis kinerja, menganalisis kebutuhan, analisis program dan analisis spesifikasi. Pada tahap awal yang dilakukan adalah menganalisis kesesuaian materi dengan kurikulum, silabus mata pelajaran seni budaya, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan pada media pembelajaran berbasis *website* ini.



**Gambar 1** Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *website*

Pada tahap analisis ini peneliti menggunakan materi kelas VII semester 1 kurikulum 2013 pada mata pelajaran seni budaya dalam aspek seni musik materi menyanyi dengan satu suara (unisono). Kemudian materi tersebut dipilih untuk menjadi bahan atau sumber belajar pada media pembelajaran. Materi akan disajikan dalam bentuk tulisan, gambar dan juga ke dalam bentuk video.



**Gambar 2** Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *website*



**Gambar 3** Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *website*

- b. Pada tahap kedua adalah desain media pembelajaran, peneliti melakukan beberapa perancangan yang akan dilakukan antara lain perancangan data, perancangan navigasi, perancangan menu intro, absensi siswa, sub menu materi, menu tugas dan menu tentang. Selanjutnya peneliti membuat alur yang akan mempermudah dalam proses pembuatan *website*, dengan membuat garis besar pemograman (GBPM), *storyboard* dan *flowchart*.

- c. Pada tahap ketiga peneliti melakukan pengembangan dari beberapa aspek yang sudah dirancang sebelumnya, seperti pembuatan video yang disesuaikan dengan materi pembelajaran agar pada proses pembelajaran siswa dapat mudah untuk memahami materi yang dipelajari pada *website* pembelajaran.

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk menyesuaikan dengan desain awal yang kemudian akan dikembangkan menjadi pengembangan *website* pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan mulai dari tampilan, video pembelajaran, deskripsi penjelasan berupa audio dan visual, gambar, *link* (absensi siswa, tugas dan contoh video bernyanyi unisono).

- d. Pada tahap keempat, yaitu pengimplementasian proses ini

peneliti menyesuaikan rancangan awal dan hasil yang ingin diperoleh menjadi *website* pembelajaran yakni memeriksa video, gambar, dan penjelasan deskripsi yang dapat digunakan sebagai materi dalam media pembelajaran dibantu dengan dosen pembimbing. Pada tahap ini dilakukannya proses pengimplementasian desain awal yang dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran berbentuk *website*.

- e. Pada tahap kelima atau tahap akhir yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan *website* pembelajaran ini yaitu evaluasi media pembelajaran, pada tahap ini peneliti membuat instrumen pertanyaan tentang media pembelajaran berbasis *website* yang dibuat dengan berpatokan pada kisi-kisi instrumen yang telah disusun

sebelumnya. Peneliti menggunakan skala penilaian *rating scale*, dengan jumlah rentang skor 1-4.

Tahap evaluasi dilakukan oleh dosen pembimbing dan para tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi yang berjumlah masing-masing ahli sebanyak 2 orang. Kemudian setelah itu produk di uji coba dan dinilai oleh pengguna atau siswa SMP Islam Pariskian Kota Serang kelas VII yang bertujuan untuk memperoleh hasil respon siswa dan memperoleh kelayakan media pembelajaran.

### **Hasil Kelayakan Media**

Validasi dari para ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dirancang oleh peneliti. Uji validasi ini dilakukan oleh 4 (empat) orang ahli dibidangnya, yaitu 2 (dua) orang ahli dalam media dan 2 (dua) orang ahli dalam materi. Hasil

yang di dapat dari validasi tersebut menghasilkan penilaian mengenai kelayakan produk dan perbaikan produk media pembelajaran yang dikembangkan dan kemudian diperbaiki sebelum di uji coba kepada pengguna (siswa).

**Tabel 1** Rekapitulasi Kelayakan

Nama	Rata-rata (%)	keterangan
Ahli media	83.7%	Sangat layak
Ahli materi	93%	Sangat layak
Pengguna	86.1%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan pengguna memperoleh tingkat persentase yaitu ahli media 83.7% dengan kategori “sangat layak” digunakan, ahli materi 93% dengan kategori “sangat layak” digunakan dan respon pengguna 86.1% dengan kategori “sangat layak” digunakan.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Produk

berbentuk *website* yang dapat digunakan pada perangkat seperti *handphone*, laptop, komputer, *labet* dll.

Media pembelajaran berbasis *website* ini cukup mudah dibuat dan diakses oleh siapa saja, layanannya pun tidak berbayar dan sudah terdapat di *google*, terdapat fungsi alat seperti *analytics*, *webmaster tools* dan *adsense* yang dapat digunakan dengan cara meng-*copy paste* kode yang sudah ada, gratis penyimpanan *online* 100 MB, tersambung dengan perangkat *google* lainnya sehingga mudah untuk berbagi video, foto, presentasi, kalender dan sebagainya, dan situs tersimpan di server keamanan *google* serta dapat mengefektikan waktu pembelajaran.

Untuk mengakses halaman *website* pembelajaran ini, *handphone*, laptop, komputer, tablet dll harus terhubung dengan jaringan internet, kemudian hanya perlu mengklik link yang telah dibagikan oleh peneliti atau

guru. Penyebaran produk media pembelajaran ini dapat melalui link yang dibagikan oleh peneliti secara gratis kepada pihak yang membutuhkan. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dapat mudah digunakan oleh pengguna atau siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan *google site* sebagai media pembelajaran pada materi bernyanyi unisono di kelas VII SMP Islam Pariskian Kota Serang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan *google site* sebagai media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode penelitaian *research and development* (R&D) dengan prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis yaitu

melakukan observasi dan wawancara, menganalisis kurikulum dan materi, menganalisis kinerja, menganalisis kebutuhan, menganalisis program dan analisis spesifikasi. Pada tahap desain yaitu melakukan desain media pembelajaran antara lain perancangan data, perancangan navigasi, perancangan menu intro, daftar hadir siswa, sub menu materi, menu tugas dan menu tentang serta membuat garis besar pemograman (GBPM), *storyboard* dan *flowchart*. Pada tahap pengembangan yaitu melakukan pengembangan mulai dari tampilan, video pembelajaran, deskripsi penjelasan berupa audio dan visual, gambar, *link* (daftar hadir siswa, tugas dan contoh video bernyanyi unisono). Pada tahap implementasi yaitu peneliti menyesuaikan rancangan awal dan hasil yang ingin diperoleh menjadi *website* pembelajaran yakni memeriksa video, gambar, dan penjelasan deskripsi dibantu dengan dosen pembimbing. Tahap yang

terakhir yaitu evaluasi, tahap ini diawali dengan analisis *website* media pembelajaran yang di validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi serta respon pengguna yang diuji coba kepada siswa SMP Islam Pariskian Kota Serang kelas VII dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa yang diuji coba menggunakan *cluster sampling*.

Kelayakan *google site* sebagai media pembelajaran diperoleh dari uji validitas tim ahli media dan tim ahli materi. Hasil uji validitas dari tim ahli media memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 83.7% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji validitas dari tim ahli materi memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 93% dengan kategori “sangat layak”. Hasil perolehan persentase nilai rata-rata dari kedua tim ahli adalah 88.3% dinyatakan dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan.

Respon siswa kelas VII SMP Islam Pariskian Kota Serang terhadap

*google site* sebagai media pembelajaran pada materi bernyanyi unisono dengan jumlah responden 38 siswa, sebanyak 30 siswa menyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase 78.9% dari 100% dan selanjutnya sebanyak 8 siswa menyatakan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase 19.4% dari 100%, maka nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil data responden atau siswa memperoleh persentase nilai sebesar 86.1% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amka. 2018. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. 2020. *Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia*
- Banoe, Pono. 2013. *Metode Kelas Musik*. Jakarta: Indeks
- Faturrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Ferismayanti. 2020. *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Site dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. [Online] Diakses dari [http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/pocontent/uploads/Google\\_Sites\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Jarak\\_Jauh-ferismayanti.pdf](http://lpmplampung.kemdikbud.go.id/pocontent/uploads/Google_Sites_dalam_Pembelajaran_Jarak_Jauh-ferismayanti.pdf)
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani, Hamid. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Jubaidah, Siti & Zulkarnain, Rizki. 2020. *Penggunaan Google Site Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMP 1 Astambul*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 15 No. 2
- Lefudin. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama
- Nur Islamiah, Irzha. 2021. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTsN 4 Jombang*. Surabaya: UIN Sunan Ampel
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. NO. 19 Tahun 2005. Standar Nasional Pendidikan
- Pudjiastuti, Rahayu. 2019. *Penelitian Pendidikan*. Sleman, Yogyakarta: Media Akademik
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rossi dan Breidle. 1996. Dalam Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media

- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Setyawan, Bambang. 2019. *Pengembangan Media Google Site Dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung*. Jurnal Nusantara Of Research, Vol. 6 No. 2
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia PT. Pustaka Instan Madani
- Suryani, Nunuk, dkk., 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya