



Perancangan *E-Learning* Mata Pelajaran Informatika Menggunakan *Google Site* di SMP Negeri 1 Rao Selatan

Reza Melvita¹, Supratman Zakir², Liza Efriyanti³, Supriadi⁴

UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: smararezamelvita@gmail.com

Abstrak: *The rapid advancement of information and communication technology has opened new opportunities in education, particularly in digital-based learning. This study focuses on designing and developing an e-learning platform for Informatics subjects at SMP Negeri 1 Rao Selatan using Google Sites as a medium for online learning. The research employs the Research and Development (R&D) method with a 4D model: Define, Design, Develop, and Disseminate. The Define stage includes a needs analysis to identify requirements for online learning. The Design stage organizes e-learning content based on curriculum and standards. The Develop stage involves creating and testing the platform, while the Disseminate stage includes trials and evaluations of its effectiveness. Results show that the Google Sites-based e-learning platform enables flexible and interactive access to Informatics learning materials and assignments. It also provides an efficient tool for teachers to manage materials without requiring advanced technical skills. Positive feedback from trials highlights the platform's ease of access, interactivity, and support in enhancing material comprehension. Validity, practicality, and effectiveness tests scored 0.90, 0.95, and 0.80, respectively, indicating high reliability. These findings offer a reference for developing e-learning in other subjects and present a practical solution for distance learning in the digital era.*

Keywords: *Design, E-learning, Google Sites, Informatics*

Abstrak. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan platform *e-learning* untuk mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Rao Selatan menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahap *Define* meliputi analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam mendukung pembelajaran daring. Tahap *Design* berfokus pada penyusunan konten *e-learning* sesuai dengan kurikulum dan standar pendidikan. Tahap *Develop* mencakup pembuatan dan pengujian awal platform, sedangkan tahap *Disseminate* melibatkan uji coba dan evaluasi efektivitas platform. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform *e-learning* berbasis *Google Sites* memfasilitasi siswa untuk mengakses materi dan tugas pembelajaran Informatika secara

Received November 07, 2024; Revised November 18, 2024; Accepted Desember 03, 2024

*Corresponding author, smararezamelvita@gmail.com

fleksibel dan interaktif. Selain itu, *Google Sites* terbukti menjadi alat yang efektif dan mudah diakses oleh guru untuk mengelola materi pembelajaran tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Uji coba memberikan respons positif dari siswa dan guru terkait kemudahan akses, interaksi, serta peningkatan pemahaman materi. Uji validitas memperoleh skor 0,90, kepraktisan 0,95, dan efektivitas 0,80, yang semuanya dikategorikan valid. Temuan ini diharapkan menjadi referensi pengembangan e-learning untuk mata pelajaran lain serta solusi praktis pembelajaran jarak jauh di era digital.

Kata kunci: Perancangan, *E-learning*, *Google Site*, Informatika

LATAR BELAKANG

Implementasi teknologi dalam pendidikan dapat digunakan diberbagai bidang misalnya bidang media pembelajaran, dalam bidang sumber pembelajaran, dan sebagai wadah digital bagi sebuah sekolah, misalnya perbaikan keefektifan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Priyanto, 2009). Dengan menggunakan teknologi digital lembaga pendidikan atau sekolah akan lebih mudah dalam mengelola pemberian pembelajaran yang akan berlangsung misalnya pemberian materi pembelajaran secara online, pemberian tugas secara online, pelaksanaan ujian yang online tanpa harus menggunakan media kertas atau manual lagi (Wahyuningsih & Yulianty, 2023).

Penelitian ini penulis mengambil peran teknologi dalam bidang pendidikan yaitu dalam lingkup wadah digital pembelajaran. Pada umumnya saat ini sekolah menengah pertama pada proses pembelajaran masih menggunakan LKS atau buku paket sebagai pedoman pembelajarannya padahal sudah memakai sistem kurikulum merdeka, hal ini tentunya akan menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran (Oktaviana & Okra, 2022). Dimana jika hal ini terjadi akan berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang sedang dilakukan oleh pengajar. Hal ini dapat juga disebabkan oleh beberapa faktor misalnya banyak dari pengajar yang masih kurang mengerti mengenai bidang digital, atau kurangnya fasilitas dari sekolah tersebut untuk proses menunjang pembelajaran

KAJIAN TEORITIS

Perancangan

Perancangan adalah proses merencanakan, mengonsep, dan menyusun langkah-langkah untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu secara sistematis dan terarah. Dalam perancangan, ide-ide diubah menjadi bentuk yang lebih konkret, seperti sketsa, model, atau konsep kerja, dengan tujuan menghasilkan solusi atau produk yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan tertentu (Rahmah et al., 2022). Perancangan melibatkan identifikasi masalah, analisis kebutuhan, serta pemilihan metode dan alat yang tepat untuk menghasilkan suatu produk atau sistem yang optimal. Proses ini biasanya dilakukan secara bertahap, mulai dari pemahaman konsep hingga penyusunan detail yang spesifik, guna memastikan hasil akhir dapat berfungsi sesuai dengan harapan. Hasil dari perancangan menjadi dasar dalam tahap pembuatan atau implementasi,

sehingga akurasi dan ketelitian dalam perancangan sangat penting untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien.(Nataniel & Hatta, 2009).

Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih mudah dipahami dan menarik. Media ini bisa berupa alat atau bahan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Bentuk media pembelajaran bisa berupa teks, gambar, video, audio, hingga perangkat interaktif digital yang dirancang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.(Darmawan & Islanda, 2023).

E-learning

Dengan *e-learning*, siswa tidak harus berada di kelas untuk belajar, karena mereka bisa mengakses materi, video, tugas, dan ujian dari mana saja dan kapan saja. Misalnya, guru bisa mengunggah materi pelajaran di internet, dan siswa bisa mempelajarinya di rumah atau di tempat lain menggunakan perangkat mereka. *E-learning* membuat proses belajar jadi lebih fleksibel dan memudahkan siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri tanpa terbatas waktu dan tempat. Selain itu, *e-learning* juga memanfaatkan berbagai fitur teknologi untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, seperti forum diskusi atau *video call* (Chusna, 2019).

Google Sites

Google Sites sering digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, atau pendidikan karena fitur-fiturnya yang sederhana namun fungsional. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna dapat menambahkan teks, gambar, video, serta mengintegrasikan layanan Google lainnya, seperti *Google Drive*, Kalender, atau YouTube, untuk menciptakan situs yang informatif dan interaktif. *Google Sites* merupakan alat yang sangat cocok untuk membuat situs web kolaboratif karena memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja bersama dalam satu situs secara real-time. Platform ini dirancang dengan kemudahan penggunaan sehingga ideal bagi pengguna yang tidak memiliki keahlian teknis atau desain. *Google Sites* juga terintegrasi dengan ekosistem *Google Workspace*, sehingga memudahkan pengguna dalam mengelola dan berbagi konten dari *Google Docs*, *Sheets*, *Slides*, dan lainnya langsung di situs mereka (Ayu & Amelia, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode R&D adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk, sistem, atau metode baru yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Proses R&D biasanya dimulai dengan penelitian awal untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ada, diikuti dengan kajian literatur untuk mengumpulkan informasi

yang berkaitan. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan untuk mengembangkan konsep atau prototipe produk yang akan diuji.

Pada tahap pengembangan, produk atau sistem dibangun berdasarkan desain yang telah disusun dan diuji untuk memastikan efektivitas dan fungsionalitasnya. Setelah itu, uji coba dilakukan dalam konteks nyata untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Terakhir, produk yang dianggap siap akan disebarluaskan atau dipasarkan kepada khalayak yang lebih luas. Metode R&D bertujuan untuk menciptakan solusi praktis yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan layanan serta memenuhi kebutuhan masyarakat.

Model 4D dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah kerangka kerja yang terdiri dari empat tahap utama: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pada tahap *Define*, peneliti mengidentifikasi masalah yang ingin dipecahkan serta menetapkan tujuan dan kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap *Design*, peneliti merancang produk atau solusi dengan membuat blueprint yang menjelaskan fitur dan struktur produk. Tahap *Develop* melibatkan pembangunan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, termasuk pengujian awal untuk memastikan produk berfungsi sesuai harapan. Terakhir, pada tahap *Disseminate*, produk yang telah dikembangkan disebarluaskan kepada pengguna atau masyarakat luas, termasuk memberikan edukasi tentang cara menggunakan produk serta mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Model 4D ini membantu peneliti untuk secara sistematis menciptakan produk yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Uji Produk

1. Uji Validitas

Dalam konteks penelitian atau pengembangan, uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa konten, metode, atau instrumen yang digunakan benar-benar relevan dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

$$v = \sum \frac{s}{[n(c-1)]} \tag{1}$$

Persentase	Kategori
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas

Uji ini mengevaluasi kemudahan penggunaan, relevansi, dan kesiapan produk dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna selama tahap ini, peneliti dapat mengidentifikasi potensi kendala, serta melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum produk diluncurkan secara luas. Uji praktikalitas penting untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan tidak hanya teoritis, tetapi juga dapat diimplementasikan dengan baik dalam praktik.

$$k = \frac{Po - Pe}{1 - Pe} \tag{2}$$

Tabel 2. Patokan keputusan *moment kappa*

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektifitas

Uji efektivitas membantu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari suatu program, sehingga memberikan informasi yang berguna untuk perbaikan di masa depan dan memastikan bahwa sumber daya yang digunakan memberikan manfaat yang optimal menggunakan rumus N-Gain Score

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \quad (3)$$

Nilai	Klasifikasi
(N-Gain) 0,7	Tinggi
0,7 (N-Gain) 0,3	Sedang
(N-Gain) 0,3	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Define (Pendefenisian)

Define menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan mendasar untuk meningkatkan akses dan kualitas pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Rao Selatan. Melalui analisis kebutuhan yang melibatkan siswa dan guru, teridentifikasi beberapa masalah utama, seperti kurangnya materi pembelajaran yang interaktif dan sulitnya akses ke sumber belajar yang relevan.

a. Melakukan Penelitian Awal

1) Studi Literatur

Tujuan studi literatur adalah untuk mengetahui perkembangan, tren, dan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan, serta menemukan kesenjangan (gap) pengetahuan yang bisa menjadi landasan penelitian baru.

2) Studi Lapangan

Tahap studi lapangan penelitian di SMP N 1 Rao Selatan meliputi beberapa langkah inti, yaitu: pertama, melakukan observasi

lingkungan sekolah untuk memahami kondisi dan situasi yang relevan dengan topik penelitian. Kedua, mengumpulkan data melalui wawancara dengan guru, staf sekolah, atau siswa, serta penyebaran angket untuk mendapatkan informasi langsung dari responden. Ketiga, melakukan dokumentasi atau pengambilan catatan lapangan serta foto jika diperlukan untuk memperkuat data yang diperoleh. Tahap terakhir adalah verifikasi data untuk memastikan keakuratan dan konsistensi informasi sebelum diolah lebih lanjut dalam analisis penelitian..

2. Design (Perancangan)

a. Desain Website Pada Tools

1) Tampilan Website

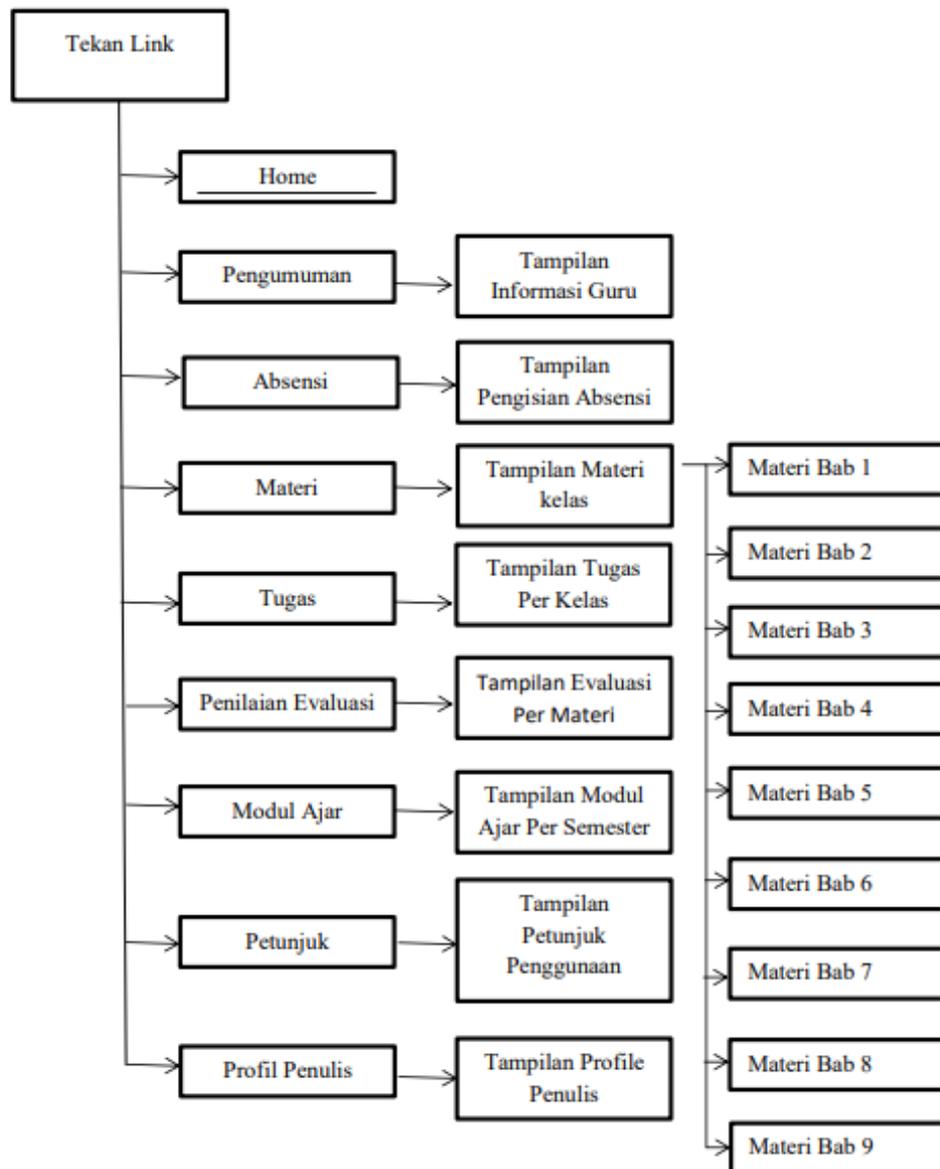
Desain tampilan website adalah proses merancang antarmuka visual sebuah situs web agar tampak menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain yang baik mempertimbangkan elemen-elemen seperti tata letak (*layout*), pemilihan warna, tipografi, dan elemen grafis yang tidak hanya mencerminkan identitas brand tetapi juga memudahkan navigasi pengguna.

2) Tampilan Tools

Desain tampilan tools berfokus pada penyajian antarmuka yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan oleh pengguna. Desain yang baik harus mempertimbangkan hierarki visual yang jelas, sehingga fitur-fitur utama mudah diakses dan ditemukan. Penggunaan warna, ikon, dan tipografi yang konsisten dapat membantu pengguna memahami fungsi setiap elemen dengan cepat

3) Struktur Layanan Tools

Struktur layanan tools mengacu pada susunan dan organisasi berbagai alat atau fitur yang disediakan dalam suatu sistem untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan tugas tertentu. Struktur ini biasanya mencakup pemilihan, pengelompokan, dan pengurutan tools berdasarkan fungsinya, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan dan menggunakan alat yang diperlukan sesuai kebutuhan. Seperti gambar berikut



b. Desain *Storyboard*

Dalam desain *storyboard*, setiap frame atau panel disusun secara berurutan untuk menunjukkan perkembangan cerita atau interaksi antar elemen secara jelas.

3. *Development*(Pengembangan)

Tahap *Development* (Pengembangan) e-learning melibatkan proses pembuatan dan penyusunan konten pembelajaran digital serta pemrograman sistem untuk memastikan pengalaman belajar yang efektif. Dalam tahap ini, materi pembelajaran seperti teks, video, audio, dan gambar dikembangkan sesuai dengan rancangan awal, lalu diintegrasikan ke dalam platform *e-learning*.

a) *Concept* (Pengonsepan)

Dalam konsep ini, materi pelajaran akan disajikan dalam bentuk digital, seperti video pembelajaran, modul interaktif, dan latihan soal yang

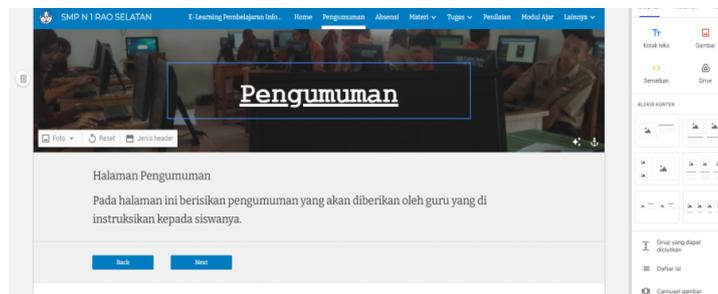
dapat diakses kapan saja. *E-learning* ini juga dirancang untuk mendukung pembelajaran kolaboratif, memungkinkan siswa berdiskusi dan bekerja dalam kelompok secara daring, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan tugas, ujian, dan evaluasi secara real-time.

b) Design

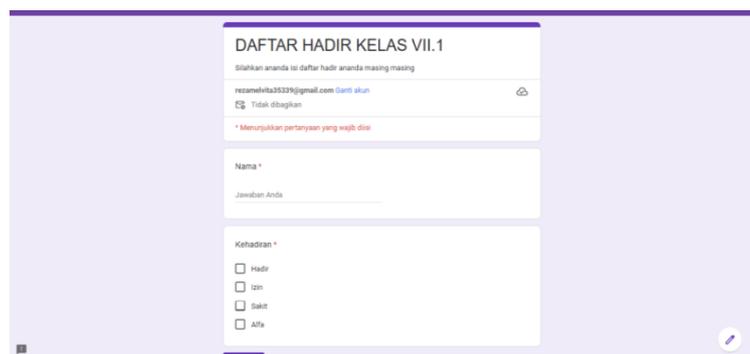
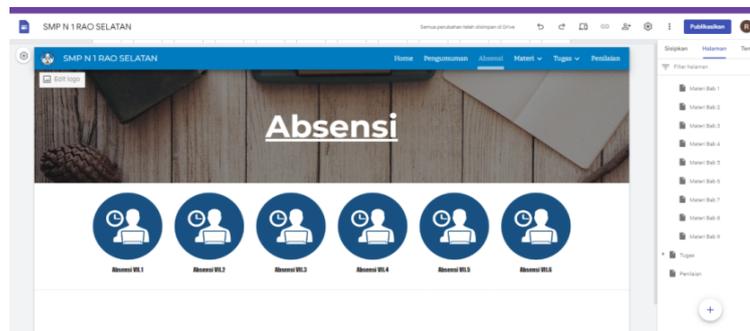
a) Tampilan Menu Home



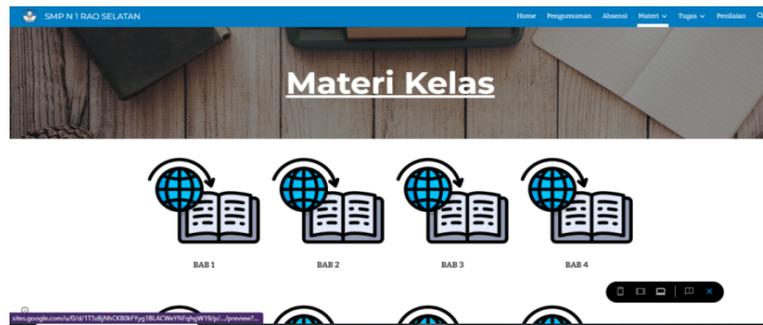
b) Tampilan Menu Pengumuman



c) Tampilan Menu Absensi



d) Tampilan Menu Materi



e) Tampilan Menu Tugas



4. Disseminate (Tahap Penyebaran)

Tahap *Disseminate* atau Penyebaran dalam implementasi *e-learning* di SMP N 1 Rao Selatan melibatkan proses memperkenalkan dan mempromosikan platform *e-learning* kepada seluruh pihak yang terlibat, termasuk siswa, guru. Pada tahap ini, pelatihan dan orientasi dilakukan untuk membantu pengguna memahami cara mengakses dan memanfaatkan platform *e-learning* secara efektif. Penyebaran juga mencakup penyediaan panduan penggunaan, baik dalam bentuk manual maupun video tutorial, untuk mempermudah adaptasi terhadap teknologi baru ini.

B. Pembahasan

Rancangan *e-learning* menggunakan *Google Sites* di SMP N 1 Rao Selatan bertujuan untuk menyediakan platform pembelajaran yang sederhana, mudah diakses, dan efektif bagi siswa dan guru. *Google Sites* dipilih karena kemudahannya dalam pembuatan dan pengelolaan situs web tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Dalam desainnya, situs ini akan mencakup berbagai modul pembelajaran yang terstruktur, seperti materi pelajaran, video pembelajaran, dan tugas yang dapat diunduh atau dikerjakan secara online. Selain itu, fitur integrasi dengan *Google Classroom* memungkinkan guru untuk mengelola tugas dan ujian dengan lebih efisien. Untuk meningkatkan interaksi, *Google Sites* juga akan menyediakan forum diskusi atau ruang tanya jawab bagi siswa dan guru. Dengan desain yang

responsif, platform ini dapat diakses baik melalui perangkat komputer maupun smartphone, memberikan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar di luar jam sekolah.

Rancangan *e-learning* menggunakan *Google Sites* di SMP N 1 Rao Selatan mengadopsi metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan platform yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Metode R&D ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan awal melalui observasi dan wawancara dengan siswa dan guru, kemudian merancang situs *Google Sites* yang dapat memfasilitasi pembelajaran online secara efektif. Proses ini mencakup pengembangan konten pembelajaran yang terstruktur, seperti materi pelajaran, video, dan tugas, yang diintegrasikan dengan *Google Classroom* untuk mempermudah manajemen tugas dan ujian. Setelah pengembangan awal, dilakukan uji coba untuk mengevaluasi efektivitas dan mendapatkan umpan balik dari pengguna, yang kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan platform. Dengan menggunakan metode R&D, *e-learning* berbasis *Google Sites* ini diharapkan dapat memberikan solusi yang relevan dan bermanfaat bagi proses pembelajaran di SMP N 1 Rao Selatan.

Dari uji data yang telah peneliti lakukan didapat semua kriteria uji yang valid yaitu uji validitas dengan hasil 0.90, uji praktikalitas dengan hasil 0.95 dan uji efektifitas dengan nilai 0.80 maka *e learning* pembelajaran informatika menggunakan *google site* ini dapat diterima dan digunakan dengan baik karna telah lulus setiap langkah ujinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, perancangan *e-learning* pembelajaran informatika menggunakan *Google Sites* pada kelas VII di SMP N 1 Rao Selatan menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil uji validitas memperoleh nilai 0.90, yang menunjukkan bahwa konten dan desain platform ini sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Uji praktikalitas menunjukkan nilai 0.95, yang mengindikasikan bahwa platform ini mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Sementara itu, uji efektivitas dengan nilai 0.80 menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi informatika. Dengan lulus setiap langkah uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* pembelajaran informatika menggunakan *Google Sites* ini dapat diterima dan digunakan dengan baik di kelas VII SMP N 1 Rao Selatan.

Berdasarkan hasil perancangan dan uji coba *e-learning* pembelajaran informatika menggunakan *Google Sites*, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain: pertama, penting bagi sekolah untuk terus melakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru dan siswa agar dapat memaksimalkan penggunaan platform *e-learning* ini dalam kegiatan belajar-mengajar. Kedua, disarankan untuk terus memperbarui dan menyempurnakan konten serta fitur yang ada di dalam platform, agar tetap relevan dengan perkembangan materi dan teknologi pembelajaran. Ketiga, pengawasan dan

evaluasi secara berkala perlu dilakukan untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan penggunaan *e-learning* ini. Terakhir, dengan mempertimbangkan kemudahan akses melalui perangkat, platform ini dapat diperluas untuk mendukung pembelajaran jarak jauh secara lebih luas, memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi siswa..

DAFTAR REFERENSI

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis e-learning di era digital. *Proceedings*, 1(2), 56–61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7145>
- Cahyo Nugroho, M. K., & 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>
- Chusna, N. L. (2019). *Pembelajaran E-Learning*. 2, 113–117.
- Darmawan, D., & Islanda, E. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51–62. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/991>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nataniel, D., & Hatta, H. R. (2009). *Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser*. 4(1), 47–54.
- Oktaviana, S., & Okra, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android di SMA Negeri 1 Kapur IX. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 403–414. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.210>
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Iqra*, 14(1), 1–13.
- Rahmah, Z., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2022). Perancangan Website Eduji Menggunakan CMS Wordpress. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 205–218. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i2.206>
- Wahyuningsih, Y., & Yulianty, V. (2023). *Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Google Sites Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Abad 21 merupakan masa di mana dengan kemajuan teknologi . Penggunaan dan menjangkau hampir seluruh bidang , tak membuat guru memiliki kesempatan untuk mer*. 8, 1–8.