

PENGARUH PENGGUNAAN ANDROID BERBASIS TGT (TEAMS GAME TURNAMEN) BERBANTU APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS DALAM MATA PELAJARAN TIK

A. Tantri¹⁾ – Hermawansa²⁾, I. Rachayu³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding :

ameliatantri@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 70 siswa yang terdiri atas 35 siswa kelas kontrol dan 35 siswa kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest), observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Paired Samples t-Test dengan bantuan program SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi seluruh kelompok lebih besar dari 0,05. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar -18,845 dengan nilai t tabel sebesar 2,032 serta nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, diperoleh nilai Mean Difference sebesar -12,514 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Penerapan model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.



Keyword: Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Dalam era Media pembelajaran bisa dideskripsikan menjadi media yang memuat data ataupun pesan instruksional serta bisa digunakan dalam proses pendidikan. Media pembelajaran juga bisa menjadi media yang mengantarkan pesan ataupun data yang memuat iktikad ataupun tujuan pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut juga sangat dibutuhkan sebagai menolong peserta didik mendapatkan konsep baru, keahlian serta kompetensi. Arti peranan Media Dalam Komunikasi serta Pendidikan. Terdapat banyak tipe media yang bisa digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, tetapi pendidik wajib selektif dalam memilih tipe media tersebut (Muhammad Hasan, et al. 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Canva, yaitu platform desain grafis yang memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Dengan Canva, guru dapat membuat infografis, poster, hingga presentasi interaktif yang dapat menggugah rasa ingin tahu dan minat belajar siswa. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media visual seperti presentasi, poster, infografis, dan konten pembelajaran secara mudah dan menarik, tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Canva menyediakan berbagai template dan fitur drag-and-drop yang memudahkan pengguna dalam mendesain (Dwi Lestari et al., 2024). Yanti et al. (2024) menegaskan bahwa Canva sangat bisa

diandalkan untuk memenuhi kebutuhan mengajar seorang pendidik, termasuk dalam menyusun storyboard dan memproduksi media pembelajaran yang interaktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menawarkan solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. TGT adalah model pembelajaran yang menekankan pada unsur permainan dan kerja sama dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (Badrut Tamami, 2022). Model ini memadukan kebersamaan dalam kelompok dengan turnamen akademik, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, kolaborasi, dan minat belajar siswa. Dalam TGT, siswa dituntut untuk saling membantu dan belajar bersama dalam kelompoknya sebelum bertanding dalam turnamen (Sa'id & Aini S., 2024).

Menurut A. Misbahrudin (2023), “Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi yang mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media”. Hal tersebut menunjukkan bahwa TIK bukan sekadar perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi mencakup keseluruhan proses teknis dalam penyampaian informasi antar media, menjadikannya komponen penting dalam berbagai aspek kehidupan modern. Penekanan pada keterpaduan antara kedua aspek tersebut memperkuat pemahaman bahwa TIK berperan strategis dalam mendukung efisiensi komunikasi dan pengolahan informasi di era digital saat ini.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka agar pembahasan dapat lebih fokus dengan mempertimbangkan segala keterbatasan masalah dalam skripsi ini dibatasi hanya membahas pemanfaatan android berbasis TGT (Team Game Turnamen) berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas dalam mata pelajaran tik SMP Negeri 11 Kota Bengkulu

Metode Penelitian

Dalam Menurut Daniel Croon Mills dalam Sugiyono (2021:29) Metode penelitian, merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan

penelitian. Menurut Sugiyono (2021:29) metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2021:70) Penelitian ini, menggunakan metode kuantitatif, berpandangan bahwa setiap gejala dalam objek penelitian dapat diklasifikasikan kedalam variabel-variabel penelitian. Jadi peneliti kuantitatif tidak harus meneliti seluruh aspek dalam objek tersebut, tetapi dapat memilih berapa variabel yang dipandang penting, hal yang baru dan mempunyai manfaat yang tinggi.

Populasi dalam penelitian ini adalah 270 siswa kelas vii.a-vii.h di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random Sampling sugiyono (2021:177), jadi Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas vii.e berjumlah 35 dan kelas vii.h berjumlah 35 SMP Negeri 11 Kota Bengkulu yang berjumlah keseluruhan 70 siswa. Analisis data menggunakan uji normalisasi dan uji hipotesis.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian in Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan android berbasis TGT (Team Game Turnamen) berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dalam mata pelajaran TIK 8 di SMP 11 Kota Bengkulu. Yang dimana pada penelitian ini melibatkan siswa-siswa di kelas 7 SMP Negeri 11 Kota Bengkulu yang berjumlah 70 orang. Data penelitian ini diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang diberikan kepada 70 siswa kelas vii.e dan vii.h di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir yang diberikan sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest).

Setiap soal memiliki satu jawaban benar dengan skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Skor yang diperoleh setiap siswa kemudian dijumlahkan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Data hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan program SPSS. Analisis dilakukan melalui uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, kemudian dilanjutkan dengan uji Paired Samples

t-Test untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva. Berikut merupakan ringkasan hasil penyajian data nilai pretest dan posttest yang diperoleh dari 70 siswa yang selengkapanya disajikan pada lampiran.

Berdasarkan penyajian data yang ada di atas, diketahui bahwa skor total hasil belajar siswa berada pada rentang terendah 66 dan tertinggi 100, dengan kecenderungan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran Android Berbasis TGT (Team Game Turnanem) Berbantu Aplikasi Canva

A. Uji Normalisasi

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden ($n = 35$).

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Shapiro-Wilk untuk pretest kelas kontrol sebesar 0,265, posttest kelas kontrol sebesar 0,118, pretest kelas eksperimen sebesar 0,386, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,059. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data pretest kelas kontrol ($0,265 > 0,05$), posttest kelas kontrol ($0,118 > 0,05$), pretest kelas eksperimen ($0,386 > 0,05$), dan posttest kelas eksperimen ($0,059 > 0,05$) berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk analisis statistik parametrik. Selanjutnya, data dapat dianalisis menggunakan uji-t, baik Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam masing-masing kelompok maupun Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

B. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara

nilai pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen. Pengujian ini menggunakan Paired Samples t-Test dengan bantuan program SPSS versi 25, karena data yang dibandingkan berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment).

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Paired Samples t-Test adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_0 ditolak.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test, diperoleh nilai t hitung sebesar -18,845 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 34 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen.

Selain berdasarkan nilai signifikansi, pengujian hipotesis juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($df = 34$), diperoleh nilai t tabel sebesar 2,032. Karena nilai absolut t hitung lebih besar daripada t tabel ($18,845 > 2,032$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva. Peningkatan tersebut juga didukung oleh nilai Mean Difference sebesar -12,514, yang menunjukkan adanya selisih rata-rata antara nilai pretest dan posttest, di mana nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran yang interaktif dan didukung oleh media digital mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa secara efektif.

2. Pembahasan

Penelitian Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian statistik yang dilakukan terhadap data pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,265, posttest kelas kontrol sebesar 0,118, pretest kelas eksperimen sebesar 0,386, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,053. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik, sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan Paired Samples t-Test.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva. Dengan kata lain, penggunaan media dan model pembelajaran tersebut terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar -18,845 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 34. Jika dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,032, maka nilai absolut t hitung lebih besar daripada t tabel ($18,845 > 2,032$). Hasil ini semakin memperkuat keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan Android berbasis

TGT berbantu aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari nilai Mean Difference sebesar -12,514. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Android berbasis TGT berbantu Canva, kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari mengalami peningkatan yang signifikan.

Keberhasilan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva dalam penelitian ini dapat dijelaskan karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja sama kelompok, diskusi, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang sehat. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan turnamen mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Di sisi lain, aplikasi Canva yang digunakan melalui perangkat Android dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami. Kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan media digital tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Latifaturohmah dan Asriyanti (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis TGT dan Canva layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian ini juga didukung oleh Krisnawati (2022) yang menyatakan bahwa Canva dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran TIK untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian Nuriyanti dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model dan media pembelajaran tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, penggunaan Android berbasis TGT berbantu aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,265, posttest kelas kontrol sebesar 0,118, pretest kelas eksperimen sebesar 0,386, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,053. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -18,845 dengan derajat kebebasan (df) = 34, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,032. Karena nilai absolut t hitung lebih besar daripada nilai t tabel ($18,845 > 2,032$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva.

Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan oleh nilai Mean Difference sebesar -12,514 pada kelas eksperimen. Nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Dengan demikian, penggunaan Android berbasis TGT berbantu aplikasi Canva terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran TIK.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, serta turnamen akademik yang dipadukan dengan media Canva, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Android berbasis Teams Games Tournament (TGT) berbantu aplikasi Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, model dan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Hadidi, H., & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JPiMat*, 3(2), 436-874. Sintang, Indonesia: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Persada Khatulistiwa.
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil

-
- Belajar Siswa Sekolah Dasar. PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan, 3(1).
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Teknodik, 27(1), 51-62.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam, 4(2), 106-113.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013), 1.
- Lamaka, R. A. Y., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat dan Segitiga. MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 6(2), 87-95.
- Maulidyah, N., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Maros. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD), 4(1), 34-43.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. Webinar Pendidikan Fisika 2020, 5(1), 51–59.
- <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkipepro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.
- Suci, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 14 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Palembang).
- Sugiyono. (2019). Prof, Dr. Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Bandung Alf (p. 143).
- Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung, Alfabeta 2007 : H.329) Sumantri Moh.
- Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Wulandari, A. W., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh multimedia interaktif berbasis google sites pada materi usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa. Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika, 3(2), 83-88.
-