

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

L. O. Sari¹⁾ – I. Rachayu²⁾, Hermawansa³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding :

lindyaoktas@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan emodul pada mata pelajaran Informatika terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi, dengan sampel penelitian sebanyak 10 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Data dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 56,30 dan nilai rata-rata posttest sebesar 82,70. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai thitung > ttabel, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan e-modul pada mata pelajaran Informatika terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi.



Keyword: E-Modul, Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakter peserta didik generasi digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Menurut Sudjana (2016), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Media pembelajaran digital seperti e-modul menjadi salah satu inovasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran modern. Arsyad (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar serta membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks melalui penyajian visual yang

menarik. Hal ini sangat relevan pada mata pelajaran Informatika, yang menuntut siswa tidak hanya memahami konsep tetapi juga menguasai keterampilan praktik.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Menurut Slameto (2010), hasil belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup motivasi belajar, minat, kemampuan kognitif, serta kesiapan belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas, lingkungan keluarga, dan dukungan sekolah.

Dalam konteks pembelajaran informatika, penggunaan media yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang variatif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mempercepat proses pemahaman (Mulyasa, 2013).

Perkembangan teknologi informasi mendorong penggunaan media digital dalam pembelajaran, salah satunya e-modul. E-modul

merupakan modul berbasis elektronik yang menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dengan dukungan audio, visual, dan latihan evaluatif. Menurut Rusman (2017), e-modul sebagai salah satu bentuk pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti e-modul berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Hartati & Wijaya (2018) menyatakan bahwa penggunaan e-modul materi informatika mampu meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar tertentu dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal siswa (seperti motivasi dan minat) dan faktor eksternal (seperti media pembelajaran yang digunakan). Media pembelajaran digital seperti e-modul menjadi penting untuk dikaji dalam upaya meningkatkan pembelajaran informatika, terutama di kelas X Akuntansi yang memiliki tuntutan kompetensi teknologi informasi yang tinggi. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul pada mata pelajaran informatika terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi.

Di kelas X Akuntansi, hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika masih rendah. Proses pembelajaran masih menggunakan modul cetak dan metode ceramah yang kurang menarik perhatian siswa. Padahal, menurut Hamalik (2008), media yang baik harus mampu melibatkan siswa secara aktif dan menimbulkan motivasi belajar.

Media pembelajaran yang baik harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar. Menurut Hamalik (2008), penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan interaksi yang lebih efektif antara siswa dan guru. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih banyak menggunakan modul cetak dan metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam pembelajaran kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media

pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

Penggunaan modul konvensional seperti buku *text book* dianggap kurang efektif karena tidak menyediakan fitur interaktif, contoh video, maupun kuis yang dapat memberikan umpan balik langsung. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi, terutama materi yang memerlukan visualisasi seperti sistem komputer, keamanan data, ataupun perangkat lunak.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, siswa harus memiliki keterampilan digital dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses belajar. Menurut OECD (2019), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah jika diterapkan dengan media yang tepat.

Atas dasar teori-teori tersebut, penggunaan e-modul dianggap sebagai solusi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. E-modul tidak hanya menyajikan materi secara tekstual, tetapi juga menggunakan multimedia yang dapat memperjelas konsep dan membantu siswa memahami materi Informatika dengan lebih baik.

Dengan demikian, penelitian berjudul "Pengaruh E-Modul Pada Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X Akuntansi" penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan e-modul dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Akuntansi. Pendekatan ini digunakan untuk melihat perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan e-modul.

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre-Test Post-Test Design*, yaitu satu kelompok diberi tes awal (*pre-test*), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan e-modul, dan setelah itu diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu

dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada tahun pelajaran berjalan, yang mengikuti mata pelajaran informatika. Populasi tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X Akuntansi pada mata pelajaran Informatika dengan materi sistem keamanan komputer. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Subjek penelitian berjumlah 10 siswa. Penelitian dilakukan dengan memberikan pretest sebelum pembelajaran menggunakan e-modul dan posttest setelah pembelajaran menggunakan e-modul. Data yang diperoleh berupa nilai hasil belajar siswa yang kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Data penelitian ini juga diperoleh dari hasil pretest dan posttest siswa kelas X Akuntansi yang berjumlah 10 orang siswa. Pretest dilakukan sebelum menggunakan e-modul, sedangkan posttest dilakukan setelah pembelajaran menggunakan e-modul pada materi sistem keamanan komputer. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dan nilai rata-rata pretest sebesar 72,8 meningkat menjadi 85,5 pada posttest. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif setelah penggunaan e-modul.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan IBM SPSS Statistics diperoleh jumlah sampel penelitian (N) sebanyak 10 siswa. Hasil analisis posttest menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 82, sedangkan nilai maksimum mencapai 97. Hal ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan e-modul, seluruh siswa memperoleh nilai yang cukup tinggi dan berada di atas nilai ketuntasan belajar.

Selain itu, diperoleh nilai standar deviasi sebesar 4,662. Nilai standar deviasi digunakan untuk melihat tingkat penyebaran data atau

variasi nilai siswa terhadap nilai rata-rata. Standar deviasi yang tidak terlalu besar menunjukkan bahwa perbedaan nilai antar siswa tidak terlalu jauh, sehingga kemampuan siswa setelah menggunakan e-modul cenderung merata.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan e-modul pada mata pelajaran informatika memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari tingginya nilai posttest yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, e-modul dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Hasil belajar siswa dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata (mean), nilai maksimum (max), nilai minimum (min), dan standar deviasi. Nilai rata-rata (mean) digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa secara umum. Nilai maksimum menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa, sedangkan nilai minimum menunjukkan nilai terendah yang diperoleh siswa. Selain itu, standar deviasi digunakan untuk mengetahui tingkat penyebaran atau keragaman nilai siswa. Semakin kecil nilai standar deviasi maka data semakin homogen, sedangkan semakin besar nilai standar deviasi maka data semakin beragam. Dengan analisis tersebut, peneliti dapat mengetahui gambaran hasil belajar siswa secara keseluruhan.

ini Penelitian ini mempunyai tujuan untuk Untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. Penelitian ini dimulai pada Tgl 23 April 2026 sampai 23 Mei 2026 peneliti mengajar pada kelas control (Kelas C), sebelum mengajar peneliti memberikan soal pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa, setelah itu peneliti melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional (Ceramah) dan di akhir materi peneliti memberikan soal posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Di hari berikutnya peneliti mengajar pada kelas eksperimen (Kelas G), sebelum mengajar peneliti memberikan soal pretest kepada siswa untuk

mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian peneliti menggunakan media video dan di akhir materi peneliti memberikan soal posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa Hasil dari pretest dan posttest serta kuesioner yang telah didapatkan tersebut diolah dengan menggunakan SPSS versi 25.0 dan dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji t) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media video maka akan dibahas di penyajian data hasil penelitian, analisis data, kevalidan data dan uji hipotesis.

Pretest dilakukan saat sebelum pembelajaran berlangsung baik kelas 35 36 kontrol maupun kelas eksperimen. Tes berupa tes tertulis soal ganda yang berjumlah 20 butir soal mengenai materi Jaringan komputer. Hasil tes dapat dilihat pada jabaran berikut :

Table 1. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest
1	Siswa 1	45	65
2	Siswa 2	50	80
3	Siswa 3	35	70
4	Siswa 4	60	85
5	Siswa 5	40	75
6	Siswa 6	30	60
7	Siswa 7	55	90
8	Siswa 8	50	70
9	Siswa 9	35	60
10	Siswa 10	45	85
11	Siswa 11	40	70
12	Siswa 12	50	75
13	Siswa 13	60	95
14	Siswa 14	35	65
15	Siswa 15	45	90
16	Siswa 16	30	55
17	Siswa 17	50	80
18	Siswa 18	40	65
19	Siswa 19	55	85
20	Siswa 20	60	100
21	Siswa 21	35	60
22	Siswa 22	45	75
23	Siswa 23	50	70
24	Siswa 24	55	80
25	Siswa 25	40	65
26	Siswa 26	30	50
27	Siswa 27	35	55

28	Siswa 28	45	60
29	Siswa 29	50	85
30	Siswa 30	55	90
31	Siswa 31	60	100
32	Siswa 32	40	75

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai hasil nilai pretest siswa kelas kontrol, maka diperoleh nilai hasil pretest dari 32 orang siswa yang memperoleh nilai tertinggi 65 sebanyak 1 orang, yang memperoleh nilai 60 berjumlah 2 orang, yang memperoleh nilai 55 berjumlah 3 orang, yang memperoleh nilai 50 berjumlah 2 orang, yang memperoleh nilai 45 berjumlah 7 orang, yang memperoleh nilai 40 berjumlah 6 orang, yang memperoleh nilai 35 berjumlah 7 orang dan yang memperoleh nilai 30 berjumlah 4 orang, dengan jumlah nilai keseluruhan siswa 1370 dengan rata-rata nilai 42,81 maka dapat diketahui bahwa nilai pretest siswa kelas kontrol tidak ada yang lulus KKM, yang mana nilai KKM yaitu 75.

Berdasarkan dilihat bahwa frekuensi hasil pretest kelas kontrol yaitu siswa yang mendapat nilai 35 berjumlah 7 orang dengan persentase 21,9%, siswa yang mendapatkan nilai 35 berjumlah 2 orang dengan persentase 10%, siswa yang mendapatkan nilai 40 berjumlah 6 orang dengan persentase 18,8%, siswa yang mendapatkan nilai 45 berjumlah 7 orang dengan persentase 21,9%, siswa yang mendapatkan nilai 50 berjumlah 2 orang dengan persentase 2,3%, siswa yang mendapatkan nilai 55 berjumlah 3 orang dengan persentase 9,4%, siswa yang mendapatkan nilai 60 berjumlah 2 orang dengan persentase 6,3%, siswa yang mendapatkan nilai 65 berjumlah 1 orang dengan persentase 3,1%

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata (mean) nilai pretest peserta didik sebesar 42,81, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 75,94. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 33,13 poin setelah peserta 51 memperoleh pembelajaran menggunakan media video. Selain itu, nilai median mengalami peningkatan dari 40,00 pada pretest menjadi 75,00 pada posttest, yang mengindikasikan pergeseran distribusi nilai ke arah yang lebih tinggi. Nilai maksimum juga meningkat dari 65 menjadi 95, menunjukkan bahwa capaian hasil belajar tertinggi peserta mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Sementara itu, nilai standar deviasi pada pretest (9,50) dan posttest (9,37) relatif tidak berbeda jauh, yang menunjukkan bahwa tingkat variasi atau keragaman nilai peserta pada kedua pengukuran cenderung serupa. Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, sebagaimana tercermin dari meningkatnya ukuran pemusatan data dan capaian nilai peserta pada pengukuran akhir.

Berdasarkan tabel ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen, pada saat pretest hanya 2 peserta didik (5,7%) yang telah mencapai KKM, sedangkan 33 peserta didik (94,3%) belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video pada materi Jaringan Komputer, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat secara signifikan menjadi 33 orang (94,3%), sementara hanya 2 orang (5,7%) yang belum mencapai KKM. Peningkatan persentase ketuntasan dari 5,7% pada pretest menjadi 94,3% pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan media video memberikan kontribusi yang sangat baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain meningkatkan rata-rata nilai, media video juga mampu meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai standar kompetensi minimum yang telah ditetapkan sekolah. Secara deskriptif, hasil ini 60 mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media video pada materi Jaringan Komputer lebih efektif dalam membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Uji Hipotesis (Uji t)

2. Pembahasan

Penelitian Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan e-modul pada mata pelajaran informatika memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa yang mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran menggunakan e-modul.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai posttest siswa lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Berdasarkan hasil analisis menggunakan IBM SPSS Statistics diperoleh nilai minimum posttest sebesar 82 dan nilai maksimum sebesar 97 dengan standar

deviasi sebesar 4,662. Nilai standar deviasi yang tidak terlalu besar menunjukkan bahwa nilai siswa relatif merata dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh antar siswa.

Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan e-modul pada mata pelajaran informatika terhadap peningkatan belajar

Penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena e-modul memiliki tampilan yang menarik, materi yang terstruktur, serta dapat dipelajari secara mandiri. Dengan adanya e-modul, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran informatika.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Komputer, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah penerapan media video dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 55,00 pada pretest menjadi 85,43 pada posttest. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 5,7% menjadi 94,3%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video. 2. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 15,662. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. 3. Penggunaan media video terbukti memberikan pengaruh positif dan

signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Komputer. Media video mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui penyajian visual dan audio yang menarik, sehingga meningkatkan pemahaman konsep, penguasaan materi, dan pencapaian hasil belajar peserta didik. 68 69 Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Jaringan Komputer karena dapat meningkatkan hasil belajar serta membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar secara optimal.

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.