

PENGEMBANGAN COURSE PEMBELAJARAN MATERI MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAPLIKASIKAN PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS 10 JURUSAN USAHA LAYANAN PARISIWISATA DI SMK NEGERI 1 BUDURAN SIDOARJO

**PENGEMBANGAN COURSE PEMBELAJARAN MATERI MEDIA DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAPLIKASIKAN PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS 10 JURUSAN USAHA LAYANAN PARISIWISATA DI SMK NEGERI 1
BUDURAN SIDOARJO**

Devi Maulana Putri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Devi.22016@mhs.unesa.ac.id

Lamijan Hadi Susarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

lamijansusarno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan menguji keefektifan Course Pembelajaran berbasis Google Sites pada materi media digital untuk meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik kelas X ULP SMKN 1 Buduran Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Wawancara dan angket digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket validasi digunakan untuk memperoleh data kelayakan produk dari ahli materi dan ahli media. Tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Course Pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, Course Pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan materi media digital pada peserta didik kelas X ULP SMKN 1 Buduran Sidoarjo.

Kata Kunci: Course Pembelajaran, Google Sites, media digital, kemampuan mengaplikasikan, ADDIE

Abstract

This study aimed to develop, determine the feasibility, and examine the effectiveness of a Google Sites-based Learning Course on digital media materials to improve the application skills of tenth-grade students in the Tourism Services Program (ULP) at SMKN 1 Buduran Sidoarjo. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests. Interviews and questionnaires were conducted during the needs analysis stage, while validation questionnaires were used to obtain feasibility data from material experts and media experts. Pretests and posttests were administered to measure the effectiveness of the developed product. The results indicated that the Google Sites-based Learning Course was categorized as **highly feasible** based on the validation results from both material and media experts. Furthermore, the t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that **H_0 was rejected and H_1 was accepted**. Therefore, the Google Sites-based Learning Course was proven to be effective in improving students' ability to apply digital media concepts among tenth-grade students in the Tourism Services Program (ULP) at SMKN 1 Buduran Sidoarjo.

Keywords: Learning Course, Google Sites, Digital Media, Application Skills, ADDIE Model.

PENDAHULUAN

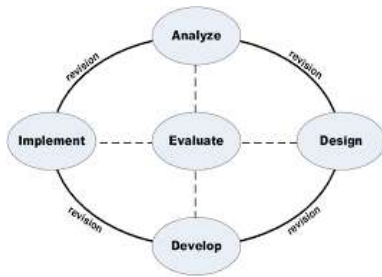
Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi adalah Informatika, khususnya pada materi media digital. Materi ini mencakup pemahaman mengenai jenis-jenis media digital, fungsi dan manfaat media digital,

serta etika dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan di kelas X Jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) SMKN 1 Buduran Sidoarjo diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan materi media digital. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode konvensional sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Selain itu, sebagian besar peserta didik menginginkan media pembelajaran digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

METODE

Penelitian pengembangan Course Pembelajaran berbasis google sites yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang berorientasi pada dihasilkannya suatu produk, dalam hal ini Course Pembelajaran berbasis Google Sites yang difungsikan sebagai

media pembelajaran. Menurut hikmah & maskar (2020).



Gambar 1. Model ADDIE

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Sesuai dengan pendapat sugiyono (2015), memaknai model ADDIE sebagai pendekatan yang bersifat sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran, di mana setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan untuk memastikan hasil yang optimal. Menurut pendapat Branch (2009) sendiri juga memaknai model ADDIE sebagai paradigma pengembangan yang digunakan untuk merancang lingkungan pembelajaran secara sistematis dan bertujuan.

Berikut ini merupakan lima tahap yang akan dilakukan pada penelitian ini :

1. Tahap Analisis (Analyze) Pada tahap Analisis, peneliti mencari informasi dari berbagai sumber, salah satunya dengan melakukan pengamatan awal untuk melihat situasi dan gambaran awal yang akan di analisis.
2. Design Setelah mendapatkan hasil dari tahap analisis, kemudian dilakukannya tahap perancangan (design) produk. Pada tahap design ini peneliti mulai merancang rencana yang

berkaitan dengan pengembangan bahan ajar agar efektif, dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Development Setelah melakukan perancangan, peneliti dapat memproduksi desain bahan ajar yang telah dirancang disusun dan dimodifikasi untuk menghasilkan produk yang siap digunakan.
4. Implement Pada tahap Implementasi, bahan ajar yang telah dikembangkan dapat diterapkan kepada sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.
5. Evaluate Tahap Evaluasi dalam model ADDIE merupakan langkah terakhir yang penting untuk menilai kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sidoarjo dengan populasi penelitian seluruh siswa kelas X Program Keahlian Usaha Layanan Pariwisata. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampel jenuh, sehingga seluruh siswa kelas X ULP dijadikan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi angket dan tes kinerja.

1. Angket

Pengumpulan data menggunakan angket sering digunakan dalam pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan data faktual yang berguna. Dalam pengumpulan data menggunakan angket alat yang sering digunakan yakni berbentuk kuisioner. Dalam hal ini peneliti melakukan kuisioner tertutup yang dimana responden hanya dapat

memilih dari pilihan yang tersedia. Kuisisioner tertutup ini sangat penting karena untuk percobaan peserta didik yang nantinya akan diserahkan kepada ahli pada tahap verifikasi kelayakan.

2. Tes Kinerja

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kinerja. Tes kinerja merupakan bentuk penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan melalui suatu tugas atau aktivitas tertentu. Dalam tes kinerja, peserta didik diminta untuk menunjukkan hasil kerja atau performa secara langsung sesuai dengan kompetensi yang telah dipelajari. tes kinerja digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan materi media digital melalui proyek pembuatan promosi wisata digital menggunakan Google Sites. Teknik analisis data menurut Sugiyono (2013) diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis Kelayakan Course Pembelajaran berbasis Google Sites

Sebagai bentuk jawaban dari rumusan masalah terkait kelayakan media, maka diperlukannya analisis kelayakan. Pada penelitian ini analisis kelayakan diambil dari angket yang telah diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan subjek yang diuji yaitu siswa. Data dari hasil angket dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$p : \frac{f}{n \times m \times N} \times 100\%$$

Arikunto (2014)

- a. Analisis Keefektifan Course Pembelajaran berbasis Google Sites Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest Posttest Design. Pada desain ini

hanya terdapat satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (treatment) tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pemilihan desain penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan Course Pembelajaran berbasis Google Sites pada materi media digital dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik. Melalui desain ini, peneliti dapat mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada desain One-Group Pretest-Posttest Design, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Course Pembelajaran berbasis Google Sites.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Sugiyono (2013)

Evaluasi terhadap tes berikutnya akan dilakukan melalui tahap analisis data untuk menilai efektivitas media video tutorial, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah data penelitian menghasilkan distribusi normal atau

tidak. Peneliti menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan software statistik SPSS. Kriteria dalam pengujian normalitas dengan metode Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (p -value) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (p -value) $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji t

Uji t dapat dilakukan setelah memenuhi beberapa syarat, yaitu data yang diperoleh harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, digunakan uji statistik inferensial berupa paired sample t -test. Uji t ini bertujuan untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test. Kriteria pengujian Uji t dengan paired sample t -test adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga media Course Pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan tidak efektif.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga media Course Pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan efektif dalam Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah penggunaan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa **Course Pembelajaran berbasis Google Sites** pada materi

Media Digital untuk peserta didik kelas X Jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) SMKN 1 Buduran Sidoarjo. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan memuat berbagai konten pembelajaran berupa teks, gambar, video pembelajaran, ice breaking, latihan soal, serta proyek pembelajaran yang terintegrasi dalam satu platform digital berbasis Google Sites.

1. Assesment/ Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan pengumpulan informasi dari berbagai sumber untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Tahap ini diawali dengan melakukan pengamatan awal agar memperoleh gambaran umum mengenai kondisi pembelajaran pada mata Pelajaran informatika, khususnya materi media digital.

2. Design (Desain)

Tahap design atau perencanaan bertujuan untuk merancang strategi pembelajaran serta menentukan bagaimana tujuan pembelajaran akan dicapai melalui media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran, tujuan kinerja (performance objectives) yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi jenis dan fungsi media digital, memahami manfaat media digital, menjelaskan etika dan

keamanan digital, serta mengaplikasikan penggunaan media digital secara tepat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merelisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk nyata berupa Course Pembelajaran berbasis Google Sites. Course Pembelajaran yang dikembangkan memuat beberapa komponen pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi media digital, ice breaking, video, serta proyek sederhana. Materi yang disajikan dalam Course Pembelajaran meliputi jenis-jenis media digital, fungsi, peran, dan manfaat media digital, serta etika dan keamanan digital. Seluruh komponen pembelajaran tersebut diintegrasikan ke dalam website Google Sites agar dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti mulai mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang mendukung pelaksanaan implementasi course pembelajaran berbasis Google Sites. Persiapan dilakukan dengan berkoordinasi bersama guru mata pelajaran Informatika kelas X Jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) SMKN 1 Buduran Sidoarjo terkait jadwal pelaksanaan uji coba produk. Selain itu, peneliti memastikan kesiapan sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti perangkat laptop atau smartphone

yang dimiliki peserta didik, akses internet, serta kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan course pembelajaran berbasis Google Sites. Persiapan tersebut dilakukan agar proses implementasi produk dapat berlangsung dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada Tahap ini Menetapkan kriteria evaluasi yang digunakan untuk menilai kualitas course pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan. Kriteria evaluasi meliputi aspek kelayakan dan keefektifan produk. Aspek kelayakan dinilai berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan aspek keefektifan ditinjau dari peningkatan kemampuan mengaplikasikan peserta didik pada materi media digital melalui hasil pretest dan posttest. Penetapan kriteria evaluasi dilakukan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hasil Pretest dan Posttest

Data penelitian berupa hasil pretest dan posttest, tercantum pada lampiran. Selanjutnya, data pretest dan posttest tersebut dianalisis melalui uji normalitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22 menggunakan metode **Shapiro-Wilk**. Hasil pengujian normalitas terhadap data pretest dan posttest disajikan pada gambar berikut.

dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu menyajikan materi secara visual agar lebih mudah dipahami. Selain itu, karakteristik peserta didik yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital menjadi dasar pemilihan Google Sites sebagai platform pengembangan media pembelajaran. Materi media digital yang memiliki cakupan luas dan dekat dengan kehidupan sehari-hari juga memerlukan media yang mampu menyajikan informasi secara kontekstual dan mudah diakses oleh peserta didik.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, struktur materi, desain tampilan website, serta berbagai komponen multimedia yang akan digunakan. Course Pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, video pembelajaran, dan proyek sederhana berupa pembuatan promosi wisata digital. Penyajian materi yang bervariasi diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus mempermudah pemahaman konsep-konsep media digital.

Selanjutnya pada tahap pengembangan, seluruh komponen yang telah dirancang diintegrasikan ke dalam platform Google Sites sehingga menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses

melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet. Materi yang dikembangkan meliputi jenis-jenis media digital, fungsi dan manfaat media digital, peran media digital, serta etika dan keamanan digital. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli RPP, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa Course Pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, tampilan, dan kualitas grafika yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, media diujicobakan melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan kepada peserta didik. Hasil angket respons peserta didik menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik. Peserta didik menilai bahwa Course Pembelajaran berbasis Google Sites memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi media digital dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan melalui proses validasi ahli dan revisi media berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui pelaksanaan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi, uji coba, dan evaluasi yang dilakukan, Course Pembelajaran berbasis Google

Sites dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi media digital bagi peserta didik kelas X Jurusan ULP SMKN 1 Buduran Sidoarjo.

Selain layak digunakan, media yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan peserta didik. Kemampuan mengaplikasikan dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep media digital ke dalam aktivitas pembelajaran secara nyata, khususnya melalui proyek pembuatan promosi wisata digital. Kemampuan tersebut termasuk dalam ranah kognitif C3 (mengaplikasikan) berdasarkan Taksonomi Bloom. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam menerapkan konsep media digital masih belum optimal. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep yang dipelajari dengan penerapannya dalam tugas yang diberikan. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Course Pembelajaran berbasis Google Sites, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan materi media digital. Peningkatan tersebut juga terlihat pada hasil tes kinerja melalui proyek promosi wisata digital yang dikerjakan peserta didik. Mereka mampu menerapkan unsur-unsur media digital dengan lebih baik, menyusun informasi secara lebih sistematis, memanfaatkan gambar dan teks secara tepat, serta menghasilkan produk yang lebih kreatif dan komunikatif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Course Pembelajaran berbasis Google Sites mampu membantu peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari dengan penerapannya dalam situasi nyata. Berdasarkan hasil analisis

statistik menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penggunaan Course Pembelajaran berbasis Google Sites. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan materi media digital pada peserta didik kelas X Jurusan ULP SMKN 1 Buduran Sidoarjo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Google Sites tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga membantu peserta didik memahami serta menerapkan materi media digital secara lebih optimal.

PENUTUP

Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa Course Pembelajaran berbasis Google Sites pada materi media digital berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran yang terintegrasi dengan video, gambar, dan proyek pembuatan promosi wisata digital.
2. Hasil validasi ahli RPP, ahli materi, ahli media, serta respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji lapangan menunjukkan bahwa Course Pembelajaran berbasis Google Sites termasuk dalam kategori

sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga media dinyatakan **efektif** dalam meningkatkan kemampuan mengaplikasikan materi media digital pada peserta didik kelas X Jurusan Usaha Layanan Pariwisata SMKN 1 Buduran Sidoarjo.

Saran

Course Pembelajaran berbasis Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel pada mata pelajaran informatika, khususnya materi media digital. Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital melalui penyediaan fasilitas yang memadai. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dengan fitur yang lebih interaktif, materi yang lebih luas, serta penerapan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Alvina Fadia Rachma, dkk. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. Jurnal Pendidikan West Science. Vol. 01,(No. 08, Agustus), 506-516
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Depok: Rajawali Pers.
- Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). (2022). Pedoman Keamanan Siber Nasional. Jakarta:
- BSSN. Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). Instrumen penilaian buku teks pelajaran. Jakarta: BSNP.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.
- Hani Hanifah, dkk. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan, Volume 2, Nomor 1, Februari 2020; halaman 105-117
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim>
- Ir. H. Hendar Ahmad Wibisono, S.Pd., M.Pd. Gr., M.Sc.Ed, dkk. (2023). Pengantar Teknologi Pendidikan. PRADINA PUSTAKA
- Lucia Hermin Winingsih, dkk. (2020). Penguatan Ranah Psikomotorik siswa Sekolah dasar. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mayasari, N., Saptono, S., & Ellianawati. (2024). Pengembangan media ajar berbasis Google Sites untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 7(1), 108–123