

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI BERBASIS *GOOGLE SITES* DI SMPN 1 NAWANGAN PACITAN

Talensta Mellandika Wardhani¹, Imam Zaini²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: talensta.18031@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstract

The Indonesian learning world implements a program that we know as "Merdeka Belajar", one of the activities is teaching and learning that adapts to today's technology. The use of Google Sites is used to adjust to the environmental conditions at SMPN 1 Nawangan which is in a mountainous area of Pacitan and the need to adjust technology-based learning that is easily accepted and accessed by students and teachers. The purpose of this research is to know and describe the process of developing Google Sites media and describe the feasibility of Google Sites media for illustration drawing material for 8th grade students of SMPN 1 Nawangan, Pacitan. This Google Sites-based learning media development uses the Research & Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). And using data collection methods in the form of interviews, questionnaires, field observations, and documentation to capture research activities. The results of the feasibility of Google Sites learning media according to two validators, namely material and media, reached an average percentage of very good, namely 99%, the response of the cultural arts teacher of SMPN 1 Nawangan reached a very good percentage of 96%. The results of the development of Google Sites-based learning media get a very good student response with an average percentage of 97%. The results of research and development of Google Sites media for 8th grade illustration drawing material at SMPN 1 Nawangan show results that are very feasible to use.

Keywords: *illustration, digital learning, Google Sites.*

Abstrak

Dunia pembelajaran Indonesia memberlakukan program yang kita kenal sebagai “Merdeka Belajar” salah satu kegiatannya adalah belajar mengajar yang menyesuaikan dengan teknologi masa kini. Penggunaan *Google Sites* digunakan untuk menyesuaikan dengan kondisi lingkungan di SMPN 1 Nawangan yang berada di daerah pegunungan Pacitan serta perlunya penyesuaian pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diterima dan diakses oleh siswa dan guru. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media *Google Sites* serta mendeskripsikan kelayakan media *Google Sites* materi menggambar ilustrasi untuk siswa kelas 8 SMPN 1 Nawangan, Pacitan. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Serta menggunakan metode pengambilan data berupa wawancara, kuisisioner, observasi lapangan, serta dokumentasi guna mengabadikan kegiatan penelitian. Hasil kelayakan media pembelajaran *Google Sites* menurut dua validator yaitu materi dan media mencapai rata-rata prosentase sangat baik yaitu 99%, respon guru mata pelajaran seni budaya SMPN 1 Nawangan mencapai prosentase sangat baik yaitu 96%. Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mendapatkan respon sangat baik siswa dengan rata-rata prosentase 97%. Hasil penelitian dan pengembangan media *Google Sites* materi menggambar ilustrasi kelas 8 di SMPN 1 Nawangan menunjukkan hasil yang sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: *ilustrasi, pembelajaran digital, Google Sites.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi adalah fenomena yang tak dapat dihindari oleh siapapun di dunia ini. Terlebih untuk Pendidikan yang dari tahun ke tahun metode pembelajarannya selalu menyesuaikan dengan pesatnya perkembangan teknologi itu sendiri. Apalagi tidak dapat terlepasnya internet dari kehidupan manusia, segala hal dapat diakses dengan mudah, cepat dan efisien, sehingga metode dan media pembelajaran pun dapat diakses dari jarak jauh dan tidak dibatasi oleh waktu.

Disamping fenomena berkembang pesatnya teknologi, muncul fenomena baru dan mengejutkan masyarakat dunia, yaitu kemunculan pandemi virus COVID-19 yang berasal dari Wuhan di tahun 2019. Dari peristiwa tersebut terciptalah gerakan digitalisasi pembelajaran dengan nama Merdeka Belajar untuk menggerakkan masyarakat agar dapat beradaptasi dengan teknologi dari segala aspek terutama pembelajaran. Secara garis besar program ini bertujuan untuk mewujudkan Indonesia yang maju dan berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila (ditpsd.kemdikbud.go.id, 2022). Selain itu tujuan dari program Merdeka Belajar antara lain sebagai bentuk implementasi filosofi ajar Ki Hajar Dewantara yang berpusat pada murid (guru.kemdikbud.go.id, 2021) Secara singkat program ini ditujukan agar siswa di Indonesia senantiasa bebas mengakses pembelajaran dimana saja, kapan saja, dan dari sumber apa saja. Maka tidak heran dari era pandemi banyak sekali aplikasi baru bermunculan guna untuk membantu manusia di seluruh dunia untuk memenuhi kebutuhan profesinya di masa pandemi. Seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Microsoft Teams*, dan lain-lain.

SMPN 1 Nawangan adalah salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis digital. Terletak di Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan, sekolah ini memiliki beberapa kendala dalam melaksanakan pembelajaran digital dengan leluasa. Masalah yang pertama dimulai dari adanya pandemic COVID-19 yang lalu disusul dengan munculnya program Merdeka Belajar yang mendorong pendidik untuk melaksanakan pembelajaran berbasis digital. Akan tetapi, terdapat masalah baru yang

menyebabkan pembelajaran digital menjadi terhambat. Masih banyak siswa dan guru yang memiliki kendala dalam melaksanakan Pembelajaran Digital, seperti yang dikatakan Rohmah (2020) beberapa yang tidak memiliki laptop atau komputer yang menjadi perangkat untuk melaksanakan Pembelajaran Digital, kurang meratanya koneksi internet terutama di daerah pedesaan, atau banyak guru dan siswa yang belum paham terkait penggunaan teknologi.

Berbagai metode belajar secara online telah dilakukan beberapa kali tetapi tidak menghasilkan mutu belajar yang berkualitas. Dua aplikasi yang umum digunakan di daerah kota yaitu *Whatsapp* dan *Zoom Meeting* tidak dapat mendukung pembelajaran yang baik dikarenakan beberapa factor. *Whatsapp* hanya membebani siswa dan guru dikarenakan penumpukan tugas yang terlalu padat di setiap minggunya. Pembuatan grup *Whatsapp* sebagai tempat utama untuk memberikan materi dan penugasan pada siswa menimbulkan komunikasi secara tidak langsung antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa yang menyembunyikan atau menghilangkan kolom chat materi dan penugasan tersebut. Disamping itu, siswa yang *slow response* akan selalu ketinggalan informasi yang diberikan oleh guru di grup tersebut. Begitupula penggunaan *Zoom Meeting* hanya akan menarik siswa yang memiliki perangkat yang memadai saja. Bagi siswa yang tidak memiliki perangkat yang memadai, mereka kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran setiap harinya. Dapat disimpulkan bahwa kedua aplikasi yang umum digunakan tersebut hanya terus membuat pembelajaran online semakin susah dilaksanakan yang menyebabkan tidak meratanya pembagian materi, informasi, dan penugasan pada siswa. Dengan demikian pembelajaran digital di SMPN 1 Nawangan tidak dapat dengan mudah dilakukan jika menggunakan metode pembelajaran yang biasa ditemukan di sekolah kota. Tingkat kegagapan teknologi didukung dengan minimnya koneksi internet di daerah tersebut membuktikan bahwa tidak semua aplikasi yang familiar bagi siswa di daerah kota dapat menjadi aplikasi yang efektif jika digunakan di daerah yang minim koneksi internet dan SDM yang pandai teknologi.

Maka dari itu, diharapkan dengan adanya *Google Sites* ini sebagai alat perancangan media

pembelajaran menggambar ilustrasi dapat dengan mudah dipahami dan dicerna oleh siswa, terutama siswa di daerah yang minim koneksi internet dan paham teknologi.

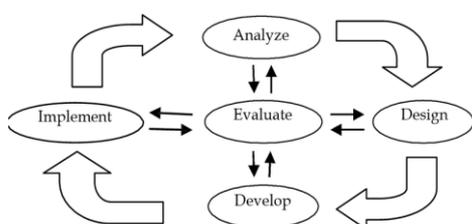
Batasan penelitian ini adalah penelitian dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mengoperasikan pembelajaran digital terutama untuk melaksanakan program Merdeka Belajar.

Tujuan pada penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang proses perancangan dan implementasi *Google Sites* sebagai alat perancangan media pembelajaran menggambar ilustrasi serta mendeskripsikan respon siswa dan guru Seni Budaya terhadap media *Google Sites* dalam materi menggambar ilustrasi di SMPN 1 Nawangan?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D) atau bisa disebut dengan metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiono (2009) *research and development* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang diterapkan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di SMPN 1 Nawangan, Pacitan. Dalam penelitian ini, model pengembangan penelitian yang diadopsi adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dikembangkan pada tahun 1996 oleh Dick dan Carey (Mulyatiningsih, 2011).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Dick dan Carey, 1996)

Tahapan analisis adalah tahap pertama dalam pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini peneliti menganalisis proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Seni Rupa di SMPN 1 Nawangan, Pacitan.

Tahapan desain dilakukan setelah melakukan tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media yang dikembangkan dalam hal ini adalah *Google Sites* pada pembelajaran Seni Budaya bab Ilustrasi.

Tahapan pengembangan dilakukan setelah melakukan tahap desain. Pada tahap ini peneliti menerapkan desain awal yang telah direncanakan pada *Google sites*. Dalam perancangan ini, peneliti akan membagi halaman menjadi beberapa bagian yaitu :

1) *Landing page* atau halaman utama, 2) Halaman materi yang berisi materi terkait ilustrasi sesuai dengan RPP bab menggambar ilustrasi, 3) Halaman penugasan yang terbagi menjadi tugas praktik dan tulis, 4) Halaman Galeri Tugas yang menampilkan hasil karya tugas praktik siswa.

Tahap implementasi merupakan pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya di kelas menggunakan media *Google Sites* dan dilakukan uji coba terbatas terdiri dari 30 siswa yang menjadi subjek penelitian.

Tahap evaluasi adalah menilai kualitas dari media *Google Sites* yang dikembangkan mengenai proses dan hasil pembelajaran menggunakan media *Google Sites*.

Media *Google Sites* menggambar ilustrasi dikembangkan untuk siswa di SMPN 1 Nawangan yang mayoritas mengakses pembelajaran digital menggunakan *smartphone*, untuk itu spesifikasi media *Google Sites* juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media *Google Sites* dapat diakses menggunakan *smartphone* berbasis *Android* dan *iOS* tentunya menggunakan jaringan internet.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Nawangan yang terletak di Pakisbaru, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Subjek uji coba yakni ahli materi, ahli media dan siswa siswi kelas VIII di SMP Negeri 1 Nawangan, Pacitan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2023, di SMP Negeri 1 Nawangan, Pacitan menggunakan uji coba terbatas dengan 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner atau angket.

Pada penelitian ini peneliti mengobservasi sistematika dan integrasi *Google Sites* dengan fitur *Google* yang lain pada media pembelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Nawangan. Peneliti berencana untuk membuat prototype tiruan untuk media pembelajaran tersebut dengan memanfaatkan link yang telah diorganisir pada *Google Sites* yang asli dari narasumber agar lebih dapat memahami bagaimana proses pembuatan dan logika narasumber untuk membuat sistem belajar pada media pembelajaran berbasis *Google Sites* tersebut serta dapat memantau kegiatan belajar siswa. Selain itu peneliti juga melihat bagaimana hasil belajar siswa yang diperoleh pada halaman pengumpulan tugas yang terdapat di *Google Sites* tersebut sebagai acuan apakah media ini dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak.

Dalam penelitian ini, dokumentasi diperoleh melalui *screenshot* pada halaman *Google Site* yang digunakan untuk media pembelajaran utama SMP Negeri 1 Nawangan.

Pemberian angket dilaksanakan setelah pengujian *Google Sites*. Angket dibagi menjadi dua yaitu angket validasi dan angket responden. Angket validasi diberikan kepada ahli media dan ahli materi sedangkan angket responden diberikan kepada guru dan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara bebas yaitu wawancara menggunakan pertanyaan yang tidak terlalu terstruktur tetapi dengan pertanyaan yang lebih santai dengan tetap mengedepankan tujuan sumber data yang ingin diperoleh. Peneliti hanya perlu mempersiapkan media untuk mendukung pertanyaan saja seperti website yang diteliti atau beberapa media tambahan untuk dapat mengurangi kejenuhan ketika wawancara. Sesi wawancara untuk penelitian ini difokuskan oleh narasumber terkait yaitu Bapak Sujarmo, S.Pd. selaku guru Seni Budaya SMPN 1 Nawangan.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan hasil data penelitian. Data-data yang terkumpul dari tahap uji kelayakan menggunakan kuesioner kepada ahli materi dan media serta responden guru dan siswa. Data-data yang didapat merupakan data mentah yang harus

diolah sehingga dapat ditarik kesimpulan. Data diolah menggunakan teknik kuantitatif. Analisis data hasil uji coba kelakan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert, kemudian dianalisis menggunakan rumus perhitungan berikut:

$$P = f/N \times 100$$

(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

f = Jumlah skor hasil penelitian

N = Skor Maksimal

P = Angka presentase

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria penilaian. Kriteria “sangat baik” jika hasil diperoleh rentang skor antara 76% - 100%, kriteria “baik” dengan rentang skor 51% - 75%, kriteria “kurang baik” dengan rentang skor 26% - 50%, sementara itu kriteria “sangat kurang baik” dengan rentang skor 0% - 25%, (Sugiyono, 2015).

KERANGKA TEORETIK

Penelitian dari Margaret Bueno, Fatima Perez, Robillyn Valerio, Eunice Mareth Q. Areola dengan judul “*A Usability Study On Google Site and Wordwall.Net: Online Instructional Tools For Learning Basic Integration Amid Pandemi*” pada tahun 2022. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas 11 di Pamantasan ng Lungsod ng Valenzuela di mata pelajaran Kalkulus Dasar pada bab Integrasi Dasar. Menurutnya, kombinasi pembelajaran *Google Sites* dengan *Wordwall.Net* ini sangat membantu dan berhasil mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan di era pandemi dilihat dari skala efektivitas, efisiensi, dan kepuasan siswa terhadap media pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini ada pada pemanfaatan *Google Sites* untuk pembelajaran, sedangkan untuk perbedaannya terletak pada kombinasi media yaitu *Google Sites* dengan *Worldwall.net* sedangkan peneliti hanya berfokus pada *Google Sites*, serta peneliti menggunakan media *Google Sites* pada mapel Seni Budaya terfokus pada mapel menggambar ilustrasi.

Penelitian dari Muhamad Khabib Cahyo Nugroho & Grendi Hendrastomo dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X” pada tahun 2021. Menurut hasil skor validasi yang diperoleh, pembelajaran berbasis *Google Sites* ini sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti buat adalah pada metode pengembangan yaitu ADDIE. Sedangkan perbedaan yang mencolok hanya pada mapel, yaitu penelitian ini diperuntukkan mapel Sosiologi SMA, sedangkan peneliti memperuntukkan pada mapel Seni Budaya bab Menggambar Ilustrasi SMP kelas 8.

Penelitian dari Bambang Setyawan dengan judul “Pengembangan Media *Google Sites* Dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung” pada tahun 2019. Menurut data yang beliau gunakan, hasil skor dari tingkat kelayakan media *Google Sites* dan antusiasme siswa cukup memuaskan. Persamaan pada penelitian ini ada pada pemanfaatan *Google Sites* untuk pembelajaran. Sedangkan perbedaan yang ada pada penelitian ini ada pada metode penelitian yang digunakan yaitu Bambang Setyawan menggunakan model pengembangan ASSURE. Sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

Teknologi informasi merupakan sebuah alat bantu untuk memproses, manipulasi, serta pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah alat bantu sebagai transferisasi data informasi dari perangkat satu ke perangkat lainnya. Secara pengertian luas, TIK merupakan alat bantu manusia yang digunakan untuk memproses, memanipulasi, mengelola, dan mentransfer data informasi antar perangkat atau media. (Azizah Mutiara V, 2020).

Berdasarkan paparan diatas, menurut peneliti Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sebuah alat bantu untuk mengelola data dan informasi.

Menurut H. Malik (1994) yang dikutip oleh Heri (2020) pada artikel “MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh” menjelaskan bahwa Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan terkhusus pembelajaran agar dapat meningkatkan minat, perhatian, dan pikiran saat melakukan proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran sangat terikat kuat dalam suatu proses

pembelajaran di sekolah maupun kegiatan pembelajaran non formal sekalipun. Adapun fungsi media pembelajaran adalah menarik perhatian peserta didik, memberi kenyamanan pada saat belajar, mempermudah memahami isi materi pembelajaran, mengatasi keterbatasan waktu dan biaya untuk melakukan proses pembelajaran, menghindari kesalahan pemahaman dan penafsiran, mengakomodasi tipe gaya belajar siswa, mencapai tujuan pembelajaran

Berdiri pada tahun 1998 oleh Sergey Brin dan Larry Page, *Google* menjadi alat pencarian yang populer di era modern seperti sekarang. Dibandingkan dengan saingannya Bing.com, *Google* tetap menjadi pencari situs yang utama di sebagian besar manusia modern saat ini dikarenakan ringan, mudahnya mengakses informasi, sekaligus kenyamanan tampilan yang disuguhkan *Google* ini yang menjadi pengguna dapat menghabiskan waktu mereka hanya untuk mencari informasi serta situs-situs yang mereka inginkan.

Dikutip dari Liputan6.com *Google* telah mendapatkan 25 juta dollar dalam pendanaan modal ventura pada tahun pertamanya. Angka yang sangat besar sebagai perusahaan perintis. Kemudian diikuti dengan peniadaan Yahoo! Pada tahun 2004 membuat situs ini menjadi semakin populer. Sekitar 200 juta kali pencarian pada tahun 2004, dan meningkatnya pencarian pada tahun 2008 yaitu sekitar 65 juta kali per jamnya menjadikan istilah “*Googling*” sebagai istilah umum untuk kegiatan “mencari di internet”. Dapat disimpulkan bahwa situs ini memang menawarkan kemudahan akses yang nyaman bagi pengguna. Selain itu *Google* menawarkan berbagai macam fitur dan layanan yang memudahkan pengguna untuk melakukan kegiatan online mereka setiap hari, seperti *Google Photo* untuk mengakses dan menyimpan foto pribadi yang berasal dari kamera ponsel maupun webcam, *Google Earth/Maps* sebagai pemetaan peta dunia serta penunjuk arah destinasi ketika pengguna sedang melakukan perjalanan, *Google Meet* sebagai layanan pertemuan secara daring/online, *Google Art and Culture* sebagai galeri seni rupa sekaligus situs-situs bersejarah di dunia, *Google Sites* sebagai situs pembuat website gratis, dan lain-lain.

Google Sites merupakan salah satu layanan dari *Google* yang digunakan untuk membuat serta

mengcustom website pribadi secara gratis. B. Margaret (2022) menjabarkan bahwa *Google Sites* merupakan program pembuat website semudah membuat dokumen. Dengan *Google Sites*, suatu kelompok, guru, maupun siswa dapat dengan mudah berintegrasi satu sama lain dalam membuat suatu konten menarik dalam satu tempat.

Aplikasi ini semula bernama JSpot, sebuah perusahaan penjual software dengan kualitas kantor. Perusahaan ini didirikan oleh co-founder dari Excite, Joe Kraus dan Graham Spencer.

Pada tahun 2006, JSpot di akuisisi *Google*. *Google* mengumumkan transisi data berkepanjangan dari halaman web yang dibuat oleh *Google Pages Creator* (dikenal juga sebagai *Google Pages*) ke server *Google Sites* pada tahun 2007. Lalu pada tahun 2008 *Google Sites* diluncurkan menggunakan teknologi dari JSpot. Layanan ini gratis, namun pengguna perlu membeli nama domain mereka dengan harga 10 dolar. Lalu pada 21 Mei 2008 layanan ini tersedia secara gratis tanpa memerlukan nama domain.

Pada tahun 2016 *Google* dengan bangga meluncurkan rebuild akhir dari *Google Sites* mereka tanpa menggunakan teknologi dari JSpot dengan nama “*New Google Sites*”. Dilanjut pada tahun 2020 *Google Sites* menjadi layanan pembuat website gratis populer.

Berdasarkan paparan diatas, menurut peneliti *Google Sites* merupakan salah satu dari sekian banyak layanan atau fitur dari *Google* yang dikhususkan untuk membuat website secara gratis, dengan ini guru dan siswa dapat dengan mudah berintegrasi satu sama lain dalam membuat konten media pembelajaran yang efektif.

Menurut Soedarso dalam artikel M. Prawiro (2019) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar yang digunakan untuk menjelaskan dan menerangkan suatu pengertian. Secara garis besar, ilustrasi adalah media gambar yang digunakan untuk menjelaskan isi teks atau bacaan agar mudah dimengerti oleh pembaca.

Jika dijabarkan dari pengertian diatas, gambar ilustrasi memiliki beberapa fungsi yaitu

1) Menarik perhatian pembaca

Pada sampul buku, ilustrasi sangat bermanfaat untuk menggambarkan isi keseluruhan buku secara universal. Selain itu, sampul buku yang baik dan bagus akan membuat

kesan pertama yang baik pula kepada pembaca agar tertarik untuk membaca buku tersebut.

2) Mempermudah untuk memahami isi bacaan

Terkadang dalam suatu bacaan terdapat kalimat yang sulit dimengerti oleh pembaca. Oleh karena itu, peran ilustrasi disini adalah mempermudah pemahaman pembaca hanya dengan melihat gambar yang tertera pada bacaan tersebut.

3) Menggambarkan sesuatu

Berhubungan dengan poin sebelumnya, ilustrasi memiliki fungsi menggambarkan suatu bacaan. Penggambaran ini pun berfungsi untuk mempermudah pembaca untuk memahami isi bacaan.

4) Memudahkan untuk mengungkap kejadian

Penggunaan ilustrasi juga dapat menjadi alternative yang efektif untuk memudahkan pengungkapan kejadian tanpa harus menggunakan kalimat yang bertele-tele.

5) Indah atau memiliki nilai estetika

Selain menjadi pereda kejenuhan ketika membaca teks, ilustrasi dapat pula menjadi nilai tambah pada estetika sebuah bacaan. Terutama pada bacaan anak-anak, semakin baik ilustrasi yang digambarkan maka semakin nyaman pula anak-anak untuk membacanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan ketiga tahap awal dari metode ADDIE yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development* untuk membuat rancangan awal dari *Google Sites*.

Tahap analisis ini membahas mengenai kegiatan yang dilakukan di awal penelitian atau menganalisa kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran, serta analisis karakteristik peserta didik, lingkungan, media *Google Sites* yang digunakan sebelumnya. Adapun analisa yang dilakukan adalah identifikasi tujuan pembelajaran. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan belajar menggambar ilustrasi beserta untuk mengetahui latar belakang narasumber tentang alasan keinginan membuat *Google Sites*. Selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap *Google Sites* yang dibuat oleh narasumber untuk mengetahui isi materi beserta sistem penugasan dan kegiatan belajar mengajar dalam model blended learning menggunakan *Google Sites*.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Sujamo selaku guru seni budaya, SMPN 1 Nawangan berlokasi di daerah pegunungan serta memiliki sejarah yang berkaitan dengan perang gerilya, dapat disimpulkan bahwa lokasi SMPN 1 Nawangan terletak jauh dari modernitas seperti yang kita temui di sekolah kota. Jaringan internet serta SDM paham teknologi yang minim, membuat sekolah ini tetap melaksanakan model pembelajaran yang kurang mengikuti era 4.0.

Pada hasil observasi yang peneliti dapat terkait *Google Sites* yang telah dibuat oleh Bapak Sujarmo, S.Pd terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Bapak Sujarmo, S.Pd dengan adanya *Google Sites* ini pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah dan siswa menjadi lebih interaktif daripada ketika pembelajaran berbasis buku pada umumnya. Kekurangan yang terdapat pada *Google Sites* sebelumnya adalah desain UI UX yang lebih mirip seperti *Power Point* atau *Blog* yang ketika diakses akan terlihat lebih seperti membaca buku pada umumnya. Dalam beberapa point materi ilustrasi mulai dari pengertian, jenis, teknik, serta penugasan, semua terletak dalam satu halaman panjang yang lebih terkesan seperti e-book pada umumnya. UI dan UX sendiri adalah unsur penting dalam pembuatan website. Menurut Rio Purba (*Graphic Designer & Content Creator*) dalam kontennya yang berjudul “Cara sederhana mengetahui UX” (2019) mengatakan bahwa UI (*User Interface*) berfokus pada tampilan website seperti kesesuaian warna, gambar, dan materi. Sedangkan UX (*User Experience*) berfokus pada interaksi pengguna. Kedua-duanya saling berkaitan satu sama lain agar pengguna dapat dengan nyaman dan bisa berlama-lama di dalam website tersebut tanpa gampang ada rasa bosan. Dengan demikian peneliti akan berfokus mengembangkan pada kenyamanan interaksi pengguna serta penambahan media pendukung pembelajaran seperti video tutorial singkat dan lain-lain.

Setelah semua bahan dasar seperti materi dan komponen lain telah terkumpul, tahap selanjutnya adalah desain perancangan *User Interface* dan *User Experience* dari *Google Sites*. Perancangan ini menggunakan aplikasi Figma dengan membuat berbagai tampilan halaman yang akan dibuat dan diaplikasikan pada *Google Sites*. Beberapa tampilan halaman tersebut adalah :

1) *Landing Page*

Landing Page atau biasa disebut halaman utama akan menampilkan permulaan ketika pengguna baru masuk ke dalam *Google Sites*. Dalam halaman utama ini akan menampilkan 4 tombol bergambar yaitu halaman materi, penugasan tulis, penugasan praktik, dan galeri.

2) Halaman Materi

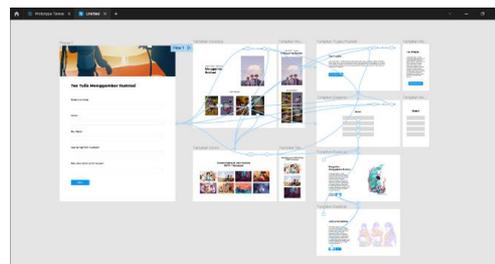
Berisi tentang materi menggambar ilustrasi mulai dari pengertian, jenis-jenis, teknik & media, serta proses pembuatan menggambar ilustrasi.

3) Halaman Penugasan (Tulis & Praktik)

Penugasan terbagi menjadi 2 halaman berbeda, yaitu penugasan tulis yang akan terkoneksi pada *Google Form* berisi tentang soal-soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi menggambar ilustrasi. Sedangkan penugasan praktik berisi tentang 2 tugas praktik menggambar ilustrasi yang akan dikumpulkan pada pertemuan tatap muka.

4) Halaman Galeri

Berisi tentang kumpulan-kumpulan hasil karya tugas praktik ilustrasi siswa.



Gambar 2. Proses Desain Halaman *Google Sites* Melalui Figma
Sumber : Figma.com

Tahap pengembangan ini adalah proses lanjutan setelah tahap desain. Pada tahap desain sebelumnya, peneliti telah membuat rancangan dari tampilan media pembelajaran yang akan dibuat yang terbagi menjadi beberapa halaman. Pada tahap ini peneliti mulai merancang tampilan halaman dan layout materi di *Google Sites* berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini ada beberapa perubahan layout yang diterapkan pada *Google Sites*. Perubahan ini dilakukan dikarenakan ada dua faktor yaitu keterbatasan ruang gerak pada layouting serta penyesuaian pada tampilan mobile. Hal ini sangat penting dikarenakan *Google Sites* tidak dapat

diedit secara manual menggunakan tampilan mobile, sehingga peneliti perlu menyesuaikan tampilan mobile tersebut pada saat mengedit dengan mode desktop. Dengan begitu peneliti melakukan *trial and error* yang membuat rancangan pada *Google Sites* hampir 70% berbeda dari rancangan desain awal pada Figma, yaitu menggunakan layout yang konsisten menurun (vertical) agar terlihat rapi ketika diakses pada *mobile*. Dengan begitu peneliti melakukan *trial and error* yang membuat rancangan pada *Google Sites* hampir 70% berbeda dari rancangan desain awal pada Figma, yaitu menggunakan layout yang konsisten menurun (vertical) bukan menyamping (horizontal).



Gambar 3. Tampilan Awal Pengembangan *Google Sites*
Sumber gambar : pinterest

Dalam proses *trial and error*, peneliti menemukan kelemahan pada kecepatan akses *Google Sites* yang diakibatkan oleh ukuran *file* elemen seperti gambar dan video yang dimasukkan di dalamnya. Elemen *Google Sites* seperti gambar dan video juga perlu diperhatikan dari segi ukuran dan kejelasan. Hal ini akan berakibat pada kelancaran akses *Google Sites* dalam jaringan menengah-kebawah. Semakin besar ukuran *file* gambar atau video, akan semakin berat dan lambat waktu pengaksesan setiap halaman. Ini akan menjadi sebuah permasalahan untuk siswa SMPN 1 Nawangan yang setiap hari mengakses internet dengan jaringan yang kurang baik. Oleh sebab itu perlu adanya konversi disetiap *file* gambar dan video agar pengaksesan menjadi lebih cepat dan efisien.

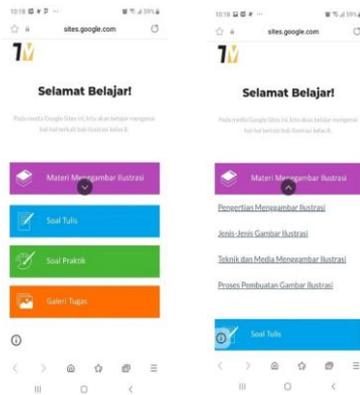


Gambar 4. Proses Awal Konversi Gambar Melalui Adobe Photoshop
Sumber : Photoshop

Peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk mengkonversi *file* gambar menjadi ukuran sepantasnya untuk website. Pada media video, peneliti tidak menggunakan *file* video asli (format mp4, avi, m4a, dll). Melainkan peneliti menggunakan tautan *file* yang terlink pada *Youtube* Bapak Sujarmo yang kebetulan memiliki channel *Youtube* pribadi yang digunakan untuk pembelajaran sebelumnya.

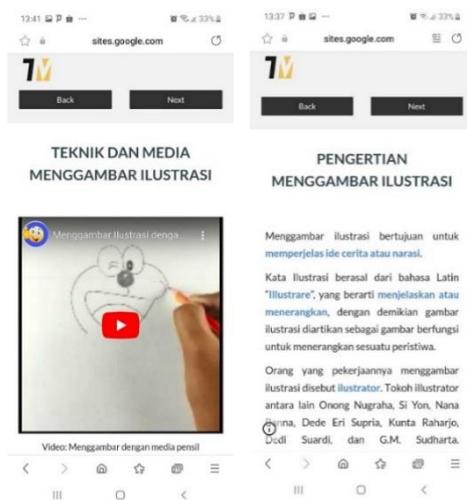
Dalam tampilan *smartphone*, halaman utama atau *landing page* akan langsung menampilkan 4 tombol beserta judul dalam satu layar tanpa perlu scroll kebawah untuk melihat halaman secara keseluruhan. Setiap tombol pun memiliki beberapa warna untuk memperjelas perbedaan halaman yang bakal dituju. Pada tombol "Materi Menggambar Ilustrasi" memiliki fitur dropdown yang bertujuan sebagai daftar isi materi yang akan dipelajari. Poin-poin materi tersebut adalah pengertian, jenis-jenis gambar ilustrasi, teknik dan media, serta proses pembuatan ilustrasi. Pada setiap poin tersebut akan menuju ke link halaman pembahasan materi.

“Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis *Google Sites* di SMPN 1 Nawangan Pacitan”



Gambar 5. Tampilan Halaman Muka/*Landing Page* Sebelum Validasi
Sumber : bit.ly/menggambar-ilustrasi

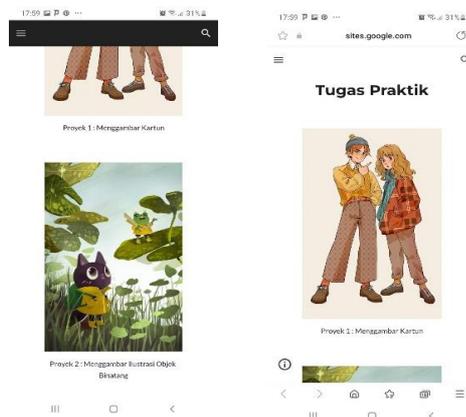
Halaman materi akan terdiri menjadi 4 sub bab, yaitu pengertian menggambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, teknik dan media menggambar ilustrasi, serta proses pembuatan gambar ilustrasi yang akan dipisah menjadi beberapa halaman. Dalam keempat sub bab ini setiap halaman identik dengan tombol “back” dan “next” yang berada di atas dan bawah halaman. Dikarenakan setiap halaman memiliki format *layout* dari atas kebawah dan menjadi memanjang, hal ini bertujuan agar siswa tidak terlalu banyak *scroll* jika ingin membaca kembali materi dari atas.



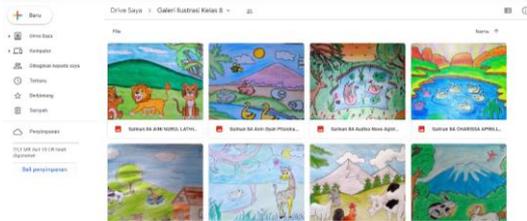
Gambar 6. Tampilan Halaman Materi Sebelum Validasi
Sumber video : youtube moyta

Penugasan dibagi menjadi dua jenis, yaitu penugasan secara tulis (mengerjakan soal tulis)

dan tugas praktik menggambar ilustrasi. Pada penugasan tulis, soal-soal dikemas pada *Google Form*. Jumlah soal ada 30 dengan total skor 100. Jenis soal secara keseluruhan adalah pilihan ganda, ini dilakukan untuk mempermudah guru untuk memasukkan nilai pada saat akhir proses pembelajaran. Penugasan praktik dilakukan secara hybrid yaitu dilaksanakan secara online dan offline. Pada halaman “Tugas Praktik” siswa akan disuguhkan kembali dengan 2 tombol. Dua tombol tersebut adalah rencana tugas menggambar ilustrasi yang akan diberi pada semester yang ditempuh. Dua tugas tersebut adalah menggambar ilustrasi kartun dan menggambar ilustrasi objek binatang. Pengumpulan tugas akan dilakukan secara manual, yaitu siswa mengumpulkan hasil karya ilustrasi dalam kertas A4 pada guru ketika mengajar. Setelah tugas terkumpul, siswa akan mengunggah foto karya pada *Google Drive* yang ditautkan pada tombol “Galeri Tugas”. Pengumpulan tugas ini dilakukan dua kali yaitu saat di kelas dan *Google Drive* agar guru dapat memastikan tugas telah terkumpul secara keseluruhan, karena terkadang jika sistem pengumpulan tugas hanya dilakukan pada *Google Drive*, ada beberapa siswa yang kesulitan untuk mengunggah file dikarenakan koneksi dan beberapa masalah lainnya. Maka dari itu pengumpulan tugas dilakukan dalam dua tahap yaitu di dalam kelas sebagai syarat yang harus dilakukan seluruh siswa, dan *Google Drive* yang akan ditampilkan sebagai galeri ilustrasi online sekolah.



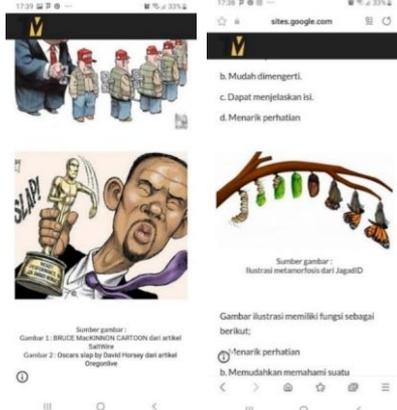
Gambar 7. Tampilan Halaman Penugasan Praktik Sebelum Validasi
Sumber gambar : pinterest



Gambar 8. Tampilan Galeri Tugas Pada *Google Drive*
Sumber : *Google Drive*

Pengujian ditentukan oleh para ahli (validator) bahwa layak tidaknya media *Google Sites* ini diujikan dengan cara menilai, memberi kritik dan saran guna mengetahui kelayakan media *Google Sites*. Adapun ahli yang telah ditetapkan dalam validasi media *Google Sites* ini yaitu Ibu Fera Ratyningrum, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media dan Ibu Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn. sebagai ahli materi yang keduanya merupakan dosen UNESA. Dari kedua validator tersebut diperoleh prosentase 71% dari ahli materi dan 88% dari ahli media dengan beberapa catatan yaitu perbaikan beberapa layout penulisan dan penyertaan sumbe pada contoh gambar.

Langkah terakhir dalam tahap pengembangan yakni revisi. Bahan perbaikan merupakan saran dan masukan yang diberikan oleh kedua validator ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan agar kualitas media *Google Sites* menggambar ilustrasi semakin baik untuk digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 9. Tampilan Halaman Materi Setelah Revisi
Sumber gambar : *pinterest*



Gambar 10. Tampilan Halaman Penugasan Praktik Setelah Revisi
Sumber : bit.ly/menggambar-ilustrasi

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Dalam tahap ini peneliti mengimplementasikan media *Google Sites* yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media untuk di uji cobakan ke SMPN 1 Nawangan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dengan memberikan angket respon kepada guru seni budaya beserta 30 siswa SMPN 1 Nawangan untuk mengetahui kelayakan media *Google Sites* ini dalam sudut pandang guru dan siswa. Pengambilan data respon guru dan siswa ini dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 19 Januari 2023. Sebelum di uji coba, media link pada *Google Sites* akan diproses melalui bit.ly agar nama link tidak beridentitas sebagai “*sites.google.com*” melainkan nama link yang telah terkustomisasi. Sehingga ketika link *Google Sites* ini dibagikan pada grup kelas melalui Whatsapp, akan mudah untuk mengenali dan menemukan.



Gambar 11. Perubahan Link Menggunakan bit.ly
Sumber : *bitly*

Dari hasil respon guru diperoleh poin 96% pada media *Google Sites* yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini sangat layak untuk digunakan sebagai media

belajar di sekolah. Serta berdasarkan respon siswa SMPN 1 Nawangan diperoleh poin 97% pada media *Google Sites*. Hasil yang diperoleh dalam presentase dapat dikategorikan sangat layak dan dapat merespon positif untuk kebutuhan siswa melaksanakan pembelajaran digital di sekolah.

Perolehan persentase hasil akhir skor penilaian validasi ahli diklasifikasikan berdasarkan kriteria validasi materi dan media untuk mengetahui spesifikasi dan tingkat kelayakan media pembelajaran *Google Sites*. Pada proses validasi kedua, media *Google Sites* ini mendapatkan prosentase 98% dari ahli materi dan 100% dari ahli media yang mengindikasikan bahwa media *Google Sites* ini telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses perancangan *Google Sites* dilakukan melalui 7 tahapan. Pertama, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap narasumber terkait hambatan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran berbasis digital pada materi menggambar ilustrasi kelas 8. Setelah mengetahui beberapa kendala yang dijelaskan oleh Bapak Sujarmo selaku narasumber dan guru Seni Budaya di SMPN 1 Nawangan, peneliti merancang konsep awal *Google Sites* menggunakan aplikasi *Figma*. Setelah desain telah dirancang, peneliti menerapkan desain tersebut ke media *Google Sites* dengan beberapa perubahan konsep karena menyesuaikan dengan tools dan fitur yang ada pada *Google Sites* itu sendiri. Setelah itu peneliti melakukan validasi beserta revisi produk pada validator. Validator tersebut terbagi menjadi 2 yaitu validator materi serta validator media. Setelah produk selesai tervalidasi dan dianggap layak digunakan, peneliti menguji coba produk pada siswa di SMPN 1 Nawangan dengan memberikan angket respon berupa *Google Form* yang dibagikan secara online pada guru dan siswa. Setelah seluruh respon terkumpul dari 30 siswa dan guru, peneliti mengevaluasi kelayakan media *Google Sites* untuk menyimpulkan bahwa produk yang digunakan telah layak dan sesuai kebutuhan.

Dalam proses pembelajaran, siswa akan menggunakan media *Google Sites* ini sebagai media pendukung pembelajaran menggambar ilustrasi. Pada halaman utama atau *Landing Page*

Google Sites akan ditampilkan 4 tombol dengan warna yang berbeda yaitu Materi, Tugas Tulis, Tugas Praktik, dan Halaman Galeri. Untuk mengakses materi pembelajaran, siswa dianjurkan untuk menekan tombol Materi yang akan diarahkan pada materi menggambar ilustrasi sesuai dengan KD.

Penugasan pada *Google Sites* akan terbagi menjadi 2 jenis, yaitu penugasan praktik dan tulis. Dari kedua penugasan tersebut akan menggunakan sistem yang berbeda. Penugasan tulis akan didukung oleh *Google Form* yang akan tertaut pada tombol “Tugas Tulis” pada halaman utama *Google Sites*. Dalam penugasan tulis siswa akan ditampilkan 30 soal pilihan ganda terkait materi menggambar ilustrasi dengan total poin 100. Penugasan ini berfokus pada pilihan ganda dikarenakan agar sistem penilaian lebih teratur dan objektif serta memudahkan guru untuk memasukkan nilai pada saat akhir pembelajaran, mengingat bahwa penilaian akan dinilai secara online. Agar meminimalisir kecurangan saat mengerjakan soal, *Google Form* akan di atur dalam mode “acak urutan pertanyaan” agar siswa ketika mengakses pada waktu yang sama akan mendapatkan pola nomor soal yang berbeda. Selain itu setiap soal akan dalam mode “wajib dikerjakan” dikarenakan faktor lokasi dan internet yang tidak begitu stabil, dikhawatirkan akan ada soal yang terlewat, maka dengan ini siswa tidak akan dapat mengirim file soal sebelum seluruh jawaban telah terjawab dan terdeteksi oleh *Google Form*. Sedangkan pada tugas praktik dilakukan secara *hybrid* yaitu pengumpulan tugas secara langsung dikelas maupun lewat *Google Drive* yang tertaut pada link “galeri ilustrasi” pada halaman utama *Google Sites*. Detail tugas akan dijabarkan melalui *Google Sites* pada halaman “Tugas Praktik”. Setelah siswa selesai menyelesaikan tugas praktik, hasil tugas dikumpulkan dikelas dan di foto menggunakan camera scanner lalu diupload pada *Google Drive* sebagai halaman galeri. Hal ini untuk mengantisipasi agar tugas dapat terkumpul secara lengkap dikarenakan kondisi koneksi internet yang digunakan untuk mengupload file pada *Google Drive*.

Hasil uji coba media *Google Sites* pada materi menggambar ilustrasi kelas 8 SMPN 1 Nawangan dapat dibuktikan melalui respon guru

Seni Budaya dan 30 siswa kelas 8 SMPN 1 Nawangan. Berdasarkan angket respon yang peneliti beri, respon guru mendapatkan angka rata-rata 96%, sedangkan respon siswa mendapatkan angka rata-rata 97% yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* mendapatkan respon baik dan layak digunakan. Tetapi walaupun mendapatkan respon yang baik, peneliti juga mengevaluasi beberapa pendapat dari respon siswa sebagai evaluasi dan bahan pertimbangan pada tahap selanjutnya. Berdasarkan penelitian yang diperoleh peneliti di SMPN 1 Nawangan, tentang pengembangan media *Google Sites* materi menggambar ilustrasi, diharapkan mendapatkan implikasi bagi pengembang media seni rupa sebagai berikut:

Untuk siswa dalam pembelajaran berbasis digital, dibutuhkan ketelatenan dalam terus mencoba dan tidak lupa selalu menanamkan optimisme bahwa mampu mengoperasikan teknologi dengan baik dan juga perlu menghilangkan pikiran buruk mengenai tidak bisa menggambar dan semacamnya.

Untuk guru alangkah lebih baik jika sebagai guru terus berinovasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Terutama pembelajaran pada era digital ini agar siswa kedepannya dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik.

Untuk peneliti sebaiknya terus meningkatkan kemampuan menganalisis dan mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat memecahkan solusi dalam setiap masalah yang dihadapi ketika menjadi seorang pendidik.

Untuk pihak lain media yang dikembangkan peneliti memiliki banyak kekurangan, baik segi UI dan UX, audio, materi maupun unsur lainnya. Maka, perlu adanya peningkatan kemampuan maupun pengetahuan terhadap pengembangan media pembelajaran serta akan lebih baik apabila dilakukan pemberian saran kepada peneliti untuk dijadikan evaluasi kedepannya dan pemantik motivasi bagi siswa agar dapat bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di era digital.

REFERENSI

Bueno, M., Perez, F., Valerio, R., Areola, E. (2022). *A Usability Study On Google Site*

and Wordwall.Net: Online Instructional Tools For Learning Basic Integration Amid Pandemi

Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. Florida.

DITPSD. (2022). Kebijakan Merdeka Belajar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/merdeka-belajar/>, diakses pada 28 Agustus 2022

Heri. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh, <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>, diakses pada tgl 5 Maret 2022

Kemdikbud. (2021). Perkenalan ke Kurikulum Merdeka, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/pengajaran-sesuai-tingkat-kemampuan/>, diakses pada 28 Agustus 2022

Liputan6. (2021). Apa Itu Google? Awal Mula, Perkembangan, dan Fakta Menariknya, https://id.berita.yahoo.com/apa-itu-google-awal-mula-091027888.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xILmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAANTQpIUcGTMQx7R5aFzbCn0Qi_cffXQ2o_QBBvwfcsxL2Ro3Y5DUi-ME94sJIEcGvUa1xsd-sYUd-e5Sr22s4jbN8LzaRVMaSO5QSKIgagllYB7zoIat73-QgPz1sJm_CXNHFuUc1bs6iUbLmJb7TI1nsdFE02Qc1VZrvGJhbgY/, diakses pada tgl 6 Maret 2022

Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press

M. Prawiro. (2019). Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi, <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html/>, diakses pada 13 Maret 2022

Nugroho, M., Hendrastomo, G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X*

Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Rio Purba. (2019). Cara Sederhana Mengerti UX User Experience, <https://www.youtube.com/watch?v=MXC0OVUwZPM&t=215s/>, diakses pada tgl 2 Oktober 2022
- Setyawan, B. (2019). *Pengembangan Media Google Sites Dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung*
- Stewart, Charles. J & Cash, W.B., (2000). *Interviewing: Principles and practices. USA: McGraw Hill Company*
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar