

## **PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES KEPADA GURU PADA PEMBELAJARAN DARING DI SMP ISLAM HARAPAN IBU JAKARTA-SELATAN**

**Kukuh Setiawan; Suryadi Naomi; Widia Winata**

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah  
Jakarta,  
Jln.KH. Ahmad Dahlan Cireundeu-Ciputat Tangerang Selatan 15419

### **ABSTRACT**

*Google sites is one of the web site media that can be used in the learning process, group or personal. The purpose of this study is to find out: 1) Develop a design of learning media based on google sites in online learning, 2) How is the feasibility of designing learning media based on google sites in online learning. 3) How effective is the design of learning media based on google sites in online learning. 4) What is the potential effect of using google sites-based learning media design on online learning. The research approach used in this research is Research and Development (RnD). The results of this study are the development of online learning based on Google Sites based on the ADDIE model and declared "FEASIBLE". This is evidenced by several research results, namely the results of Media Expert Validation, Initial Field Trials, and Field Implementation Tests, the ability of teachers so far to be able to create and develop online learning media designs, online learning media based on Google Sites so far are acceptable Learners easily, practically and effectively whenever and wherever. Recommendations for schools or teachers are advised to be able to take advantage of online learning media based on google sites properly so that students can follow technological developments that are used for learning activities. Both learning in junior high school and learning at the next level, for future researchers who will develop online learning based on google sites, it is recommended to follow technological developments according to what the school has, such as the development of online learning based on Google Sites based on Google Sites so that variations in information delivery are more diverse.*

**Keywords:** *Media Development, Google Site, Online, Teacher*

### **ABSTRAK**

Google sites adalah salah satu media webstite yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, kelompok ataupun pribadi. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui: 1) Mengembangkan desain media pembelajaran berbasis google sites pada pembelajaran daring, 2) Bagaimana kelayakan desain media pembelajaran berbasis google sites pada pada pembelajaran daring. 3) Bagaimana keefektifan desain media pembelajaran berbasis google sites pada pada pembelajaran daring. 4) Bagaimana efek potensial penggunaan desain media pembelajaran berbasis google sites pada pembelajaran daring. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD). Hasil penelitian ini yaitu Pengembangan pembelajaran daring berbasis Google Site berdasarkan model ADDIE dan dinyatakan "LAYAK". Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian yaitu hasil Validasi Ahli Media, Uji Coba Lapangan Awal, dan Uji Pelaksanaan Lapangan., Kemampuan Guru sampai sejauh ini sudah dapat membuat dan mengembangkan design media pembelajaran secara daring, Media pembelajaran daring berbasis Google Site sejauh ini dapat diterima Peserta didik secara mudah, praktis dan efektif kapanpun dan dimanapun. Rekomendasi bagi sekolah atau Bapak/Ibu Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran daring berbasis google sites dengan baik agar Peserta didik dapat mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Baik pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama maupun pembelajaran di tingkatan berikutnya, Bagi peneliti berikutnya yang akan mengembangkan pembelajaran daring berbasis google sites disarankan untuk mengikuti perkembangan teknologi sesuai yang sekolah miliki seperti pengembangan

pembelajaran daring berbasis Google Site berbasis Google Site agar variasi penyampaian informasi lebih beragam

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Google Site, Daring, Guru

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 telah melanda seluruh dunia termasuk indonesia. Pandemi Covid-19 mempengaruhi semua aktivitas kehidupan pada manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran daring. Menurut (Sadikin & Hamidah, 2020) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (halffter et al., 2003) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat- perangkat mobile seperti smartphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone

yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019). Kegiatan pengembangan media web berbasis *google sites* dimaksudkan untuk menghasilkan media bimbingan peserta didik secara klasikal yang layak digunakan dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam bimbingan klasikal (Setyawan, 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju sehingga metode pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan teknologi internet dapat memudahkan dan mengoptimalkan pembelajaran sehingga bisa dilakukan secara jarak jauh yang tidak terhalang oleh jarak dan waktu. Salah satu teknologi yang mempengaruhi pembelajaran adalah teknologi internet.

## 2. KAJIAN TEORI

Media website pada internet sangat cocok untuk dijadikan alternatif pilihan media pembelajaran jarak jauh.

Media website dapat juga digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan dampak positif penggunaan internet. Yang tentu saja dalam hal ini membutuhkan peran yang baik dari para tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran daring ini agar dapat digunakan secara terarah dengan baik dan sesuai dengan pada proses pembelajaran. *Google sites* adalah salah satu media website yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Arief, 2008, hal.6). Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Azahra, 2010, hal.3) Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair,2013,hal.3). Sedangkan menurut Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar (Abudin, 2005, hal. 103). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat

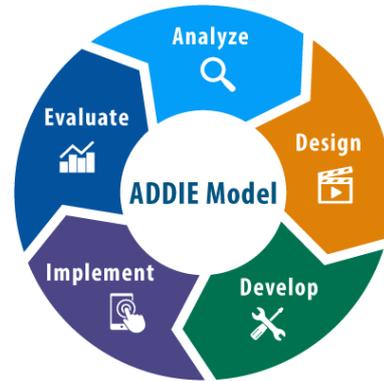
merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Macam-macam media pembelajaran yaitu media auditif, media visual, media audio-visual, audio visual diam, audio visual gerak ((Yaiful, 2010, hal.4) Kegiatan Instruksional dipandang sebagai suatu system. Istilah system merujuk pada benda, peristiwa, kejadian, atau cara yang terorganisir yang terdiri bagian-bagian yang lebih kecil dan seluruh bagian tersebut secara bersama-sama berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu (Atwi, 2012, hal. 82). Selanjutnya pendekatan system yaitu suatu urutan pemecahan masalah dengan urutan langkah masalah dipahami terlebih dahulu, mempertimbangkan berbagai solusi alternative, dan memilih solusi terbaik (Reymond, 2004, Hal. 182). *Google Sites* adalah sebuah layanan google yang berfungsi untuk memudahkan pengguna google untuk membuat situs, *Google Sites* merupakan aplikasi *wiki* terstruktur untuk membuat situs web atau blog pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupu korporat. *Google Sites* adalah suatu layanan web hosting gratis yang disediakan oleh google, melalui google site dapat menciptakan sebuah situs web yang di gunakan untuk menyajikan berbagai kepentingan di internet. Google site telah menyediakan berbagai fitur antara lain template dengan design yang elegan

*Google Site* bisa menambahkan fungsi-fungsi *Analytics*, *Webmasters Tools*, dan tentunya *Adsense* dengan mudah dan praktis. Yang perlu dilakukan hanya menyalin kode yang disediakan dan menempelkannya pada tempat yang disediakan. Layanan ini disimpan pada domain *Google.com*. Artinya mesin pencari akan lebih mudah mengindeks halaman-halaman web yang kita pasang.

### 3. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006: 164). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan *R&D* dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis (Analisis)*, *Design (Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)* dan *Evaluation (Evaluasi)* karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah

pengembangan produk. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Tahap yang harus dilakukan pada penelitian dalam model *ADDIE* seperti yang dijelaskan oleh Endang (2011 : 179 )



Gambar 1 Proses Model *ADDIE*

**Analisis** adalah tahap pengumpulan data dan informasi awal pada mata pelajaran instalasi motor listrik serta melakukan analisis mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam mata pelajaran tersebut. Berikut ini adalah analisis penelitian yang dilakukan:

**Identifikasi Masalah.** Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah mengenai permasalahan mendasar yang ada pada pembelajaran instalasi motor listrik mengenai *PLC*.

**Analisis Kebutuhan** Tahap analisis kebutuhan ini peneliti menganalisis berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diamati sebelumnya.

**Desain,** Perancangan *trainer kit lift* ini meliputi beberapa langkah yang dilakukan diantaranya : Identifikasi Kebutuhan, Analisis kebutuhan perlu

dilakukan untuk mengetahui kebutuhan hardware yang diperlukan dalam proses pembelajaran instalasi motor listrik mengenai PLC agar nantinya pengembangan media trainer kit lift dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Desain Trainer Kit Lift dibuat dengan desain semenarik mungkin dan sesuai dengan dengan kebutuhan pembelajaran instalasi motor listrik agar dapat menambah minat peserta didik dalam mempelajari PLC dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang diberikan dalam pembelajaran tersebut.

**Pengembangan** merupakan tahap pembuatan media pembelajaran serta memvalidasinya. Terdapat langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan ini diantaranya, tahap pembuatan media ini peneliti membuat media trainer kit lift yang nantinya akan menjadi objek penelitian.

**Implementasi** merupakan tahap setelah dilakukannya uji black box, uji kelayakan media, uji kelayakan materi terhadap media pembelajaran. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mencari tingkat kelayakan media pembelajaran trainer kit lift.

**Tahap evaluasi** meliputi tiga langkah yaitu, menentukan kriteria evaluasi, memilih alat yang digunakan dalam proses evaluasi dan melakukan evaluasi. Terdapat 3 kriteria evaluasi menurut Branch (2009:155) yaitu,

evaluasi presepsi, evaluasi pembelajaran, dan evaluasi kemampuan. Sedangkan alat yang digunakan dalam evaluasi juga memiliki beberapa jenis diantaranya, kuisisioner, survey, wawancara, ujian, pertanyaan terbuka, latihan, observasi, permainan peran, simulasi, tugas autentik, daftar cek kinerja, penilaian atasan, pengamatan sebaya dan lain-lain.

Skema ini merupakan bentuk rancangan pelatihan google sites pada semua pelajaran yang sudah ada tahap akhir mengevaluasi. Skema fiskal berupa hasil rancangan bahan ajar berbasis digital yang aktual dan dapat diakses melalui internet pada alamat, <https://sites.google.com/view/kelaskuh/home> (untuk guru/instruktur dan peserta pembelajar).

#### 4. PEMBAHASAN

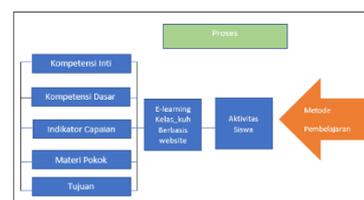
Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa *website* pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, penjabaran hasil pengembangan *website* pembelajaran, yaitu: 1. Hasil analisis kebutuhan; 2. Skema draft 1; 3). Skema draft 2; 4). Skema fiskal.

Data pada **analisis kebutuhan** adalah digunakan dalam penelitian alih-alih konsep kebutuhan. Konsep yang digunakan untuk mengidentifikasi,

menganalisis kebutuhan dalam studi sampel dan mengetahui perilaku, karakteristik, dan ragam belajar peserta dialik (*Analyze Learners*).

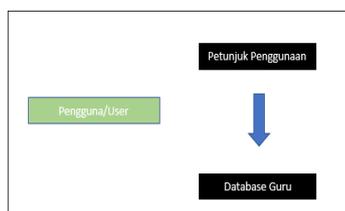
Faktual	Harapan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya tersedia materi/bahan ajar berbasis digital pada materi pelajaran</li> <li>• Peserta pembelajaran terfokus pada materi ajar yang bersifat konvensional</li> <li>• Peserta didik belum mampu mengimplementasikan materi ke dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tersedianya materi/bahan ajar yang bersifat digital untuk menarik Peserta didik SMP Islam Harapan Ibu</li> <li>• Materi pembelajaran bervariasi dengan berpusat pada peserta didik, kebebasan waktu belajar, kebebasan tempat belajar, multimedia, belajar mandiri, konten bersifat open untuk peserta didik</li> <li>• Pemberian materi di dalam bahan ajar berbasis digital diharapkan menjadi terobosan baru dalam ide/gagasan kurikulum nasional</li> </ul>

Model konseptual merupakan bentuk dari teori dan prinsip yang berkaitan dengan model berbasis *E-learning*. Model konseptual perpaduan dari model 3P (Pengguna, Proses, Produk) teori pembelajaran yang diadaptasi dari Relgeluth.

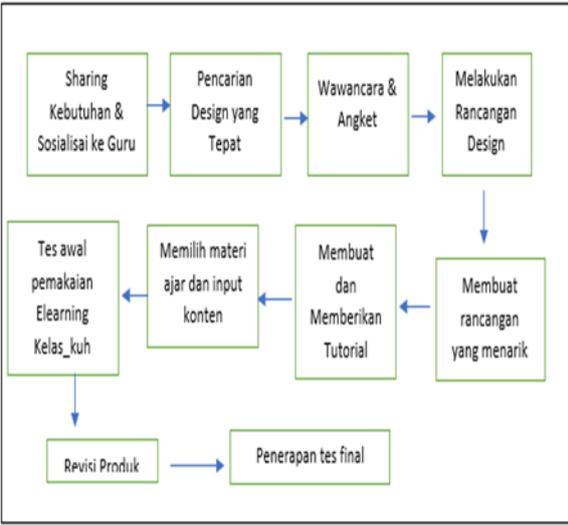


Gambar 2 Desain Proses

Model design pembelajaran yang dikembangkan dalam riset ini adalah mengembangkan pembelajaran berbasis google sites bahan/materi ajar berbasis digital untuk proses pengajaran/pembelajaran daring dengan merancang bahan/materi ajar berbasis digital. Rancangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut:



No	Tahapan	Aktivitas
----	---------	-----------

<p>1</p>	<p>Analisis (Analyze) Tahap analisis adalah tahap pengumpulan data dan informasi awal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta melakukan analisis mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam mata pelajaran tersebut. (Berpedoman pada ADDIE Branch)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menganalisis kesenjangan kinerja proses pembelajaran</li> <li>b. Menganalisis kompetensi dasar mata pelajaran instalasi motor listrik</li> <li>c. Menganalisis kemampuan, semangat, dan sikap peserta didik.</li> <li>d. Menganalisis fasilitas penunjang pembelajaran.</li> <li>e. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada.</li> <li>f. Menyusun rencana proses penelitian</li> </ul>
<p>2</p>	<p>Desain (Design) Menentukan kinerja yang akan dicapai (Berpedoman pada ADDIE Branch)</p>  <pre> graph TD     A[Sharing Kebutuhan &amp; Sosialisai ke Guru] --&gt; B[Pencarian Design yang Tepat]     B --&gt; C[Wawancara &amp; Angket]     C --&gt; D[Melakukan Rancangan Design]     D --&gt; E[Membuat rancangan yang menarik]     E --&gt; F[Membuat dan Memberikan Tutorial]     F --&gt; G[Memilih materi ajar dan input konten]     G --&gt; H[Tes awal pemakaian Elearning Kelas_kuh]     H --&gt; I[Revisi Produk]     I --&gt; J[Penerapan tes final]     </pre>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyusun tugas-tugas dalam jobsheet yang dapat membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.</li> <li>b. Menyusun tujuan pembelajaran dalam jobsheet.</li> <li>c. Menyusun strategi test dalam jobsheet.</li> <li>d. Menghitung investasi atau biaya yang akan dikeluarkan</li> </ul>

3	Pengembangan ( <i>Development</i> ) Pembuatan trainer kit lift dengan kontrol suara berbasis PLC Omron CP1E dan Penyusunan buku panduan dan jobsheet (Berpedoman pada ADDIE Branch)	<p>a. Membuat trainer kit lift dengan kontrol suara berbasis PLC Omron CP1E</p> <p>b. Menyelesaikan pembuatan jobsheet dan handbook</p> <p>c. Melaksanakan uji black box</p> <p>d. Melakukan pengujian terhadap ahli media dan materi</p>
4	Implementasi ( <i>Implementation</i> ) Menyiapkan lingkungan belajar dan mengikutsertakan peserta didik. (Berpedoman penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono)	Pengujian Produk di MTs Pembangunan Nurul Islam Kota Tangerang-Selatan
5	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) Melakukan perbaikan terakhir sesuai saran dan pengolahan data yang didapat (Berpedoman penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono)	<p>a. Menentukan kriteria evaluasi</p> <p>b. Memilih alat evaluasi</p> <p>c. Melakukan evaluasi</p>

**Model Final** Tahapan mendesain produk merupakan tahapan yang paling utama dalam pengembangan media berbasis *Google Site*. Data yang diperlukan sampai terkumpul semua, tahap selanjutnya yaitu mengembangkan produk/rancangan berdasarkan hasil desain yang dilakukan.



Gambar 3 Logo



Gambar 4 Tampilan home

Serangkaian penelitian ini dirancang untuk menghasilkan produk *E-learning* berbasis google site bagi Peserta didik kelas 7 serta mengetahui kualitas *E-learning* melalui validasi ahli dan uji coba kelayakan. Dalam pembahasan ini dijelaskan dialog antara beberapa hasil dari tahapan penelitian pengembangan berdasarkan metode Dick dan Carey (2015:6-8) dengan kajian teori yaitu meliputi validasi media, validasi materi, uji coba lapangan awal, dan uji pelaksanaan lapangan.

- **VALIDASI MEDIA**

Hasil validasi media menunjukkan bahwa kualitas produk pengembangan desain media pembelajaran berbasis google sites validasi media terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu a) Kejelasan narasi, audio, animasi, simulasi serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens, b) Ketepatan pemilihan narasi, audio, video, animasi dengan tujuan dan isi materi, c) Kemenarikan pengemasan multimedia pembelajaran dan, d) Ketepatan dan kemenarikan media keseluruhan. Secara keseluruhan berdasarkan penilaian dari ahli media design pembelajaran 1 yaitu Dr, Dirgantara Wicaksono, M.Pd mempunyai rata-rata skor 4,6 dengan kriteria “Sangat baik “

- **UJI COBA LAPANGAN AWAL**

Pada tahap uji coba lapangan awal apresiasi guru terhadap produk

pengembangan desain media pembelajaran berbasis google sites sangatlah baik. Uji coba lapangan awal dilakukan untuk subjek penelitian Guru SMP Islam Harapan Ibu. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal sebagian besar guru sudah bisa mengoperasikan komputer untuk membuat desain media pembelajaran berbasis google sites walaupun ada beberapa yang belum lancar dan masih bertanya-tanya namun secara keseluruhan kendala tersebut dapat ditangani. Penilaian guru secara keseluruhan dari 15 aspek yang dinilai memperoleh skor 4,86 dengan kriteria sangat baik. Setelah pelaksanaan uji coba lapangan awal, Peserta didik memberikan masukan untuk memperjelas navigasi ujian supaya lebih mengerti.

- **UJI PELAKSANAAN LAPANGAN**

Uji coba lapangan awal dilakukan untuk subjek penelitian yaitu seluruh guru SMP Islam Harapan Ibu. Uji pelaksanaan lapangan merupakan inti dari evaluasi pembelajaran daring berbasis *Google Site* bagi Peserta guru dengan jumlah responden yang berjumlah 13 guru. Penilaian guru secara keseluruhan dari 15 aspek yang dinilai memperoleh skor 4,86 dengan kriteria sangat baik. Penilaian tersebut mengalami peningkatan dengan penilaian uji coba lapangan awal yang mempunyai rata-rata skor 4,43 sehingga

data dinyatakan valid. Pada tahap uji pelaksanaan lapangan ini tidak terdapat saran dari Peserta untuk memperbaiki pembelajaran secara daring namun beberapa tanggapan Peserta didik jika pembelajaran daring mempermudah belajar Peserta didik. Hal tersebut sudah sesuai dengan arahan ahli media yaitu tentang pembelajaran yang baik itu yang menarik dan mudah dipahami. dari hasil uji produk pembelajaran daring berbasis *Google Site*, menunjukkan hasil “sangat baik” terhadap produk pembelajaran daring berbasis *Google Site* dan secara keseluruhan produk pengembangan ini dapat dinyatakan “LAYAK”.

## 5. PENUTUP

1. Pengembangan pembelajaran daring berbasis *Google Site* berdasarkan model ADDIE dan dinyatakan “LAYAK”. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian yaitu hasil Validasi Ahli Media, Uji Coba Lapangan Awal, dan Uji Pelaksanaan Lapangan.
2. Kemampuan Guru sampai sejauh ini sudah dapat membuat dan mengembangkan design media pembelajaran secara daring.
3. Media pembelajaran daring berbasis *Google Site* sejauh ini dapat diterima Peserta didik secara mudah, praktis dan efektif kapanpun dan dimanapun.

## 6. REFERENSI

- Ferismayanti. (2012). Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh Oleh: Ferismayanti, M.Pd. 1–12.
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Koswara, K., & Rasto, R. (2016). Kompetensi Dan Kinerja Guru Berdasarkan Sertifikasi Profesi. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 61. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3269>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media Google Site dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2), 78–87. <https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13797>
- Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 Di Mi Nurulhuda Jelu. *Al-Insiyroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144–159. <https://doi.org/10.35309/alinsiyroh.v6i2.3946>

- Sujarwo. (2008). Desain sistem pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta, 2008, 1–18. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304795/penelitian/Desain+Pembelajaran-pekerti.pdf>
- Suradika, A. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: UMJ Press
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., & SofianHadi, M. (2020). The Influence of Instructional Materials and Educational Background on the Learning Outcomes of Islamic Education. *Solid State Technology*, 63(6), 1027-1043.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Davis, E. (2008). *Ensiklopedi 'The Art of Training and Development'* (9 Buku) (2008), Jakarta: Gramedia
- Saks, M.A. & Haccoun, R.R. (2008), *Managing performance through training and development*, Fourth Edition, USA: Nelson Education Ltd.